Universidad Científica del Perú - UCP
Registrado en el Asiento Nº A00010 de la Partida Nº 11000318, Personas Jurídicas de Iquitos, Superintendencia de los Registros Públicos - SUNARP

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMAS UNIVERSITARIOS NO REGULARES: COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA EN EDUCACIÓN. COMPLEMENTACIÓN PEDAGOGICA EN EDUCACIÓN. COMPLEMENTACIÓN PEDAGOGICA Y UNIVERSITARIA EN EDUCACIÓN
PROGRAMA DE TITULACIÓN EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

"CONOCIMIENTO DE JUEGOS ANCESTRALES EN DOCENTES DE LA I.E. N°6010117 DE LA COMUNIDAD DE SANTA MARÍA DEL CURARAY, SOBRE LOS JUEGOS ANCESTRALES DEL PUEBLO KICHWA - 2016"

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE: LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR (es) : JUAN MAYER GARCIA TAMANI

ASESOR (es): Lic. Ana M. ADRIANO SANDER

San Juan Bautista - Loreto – Maynas – Perú
2018

DEDICATORIA

Este presente trabajo realizado es un esfuerzo de mi parte y las dedico a mis queridos padres Mayer García y Hermenegilda Tamani, quienes me orientaron con sus sabios consejos en la que me apoyaron desde mi niñez pasando por las etapas hasta la que ahora me encuentro y en especial a mi Sra. Adela Rodríguez Gayas y mis queridos pequeños hijos Yossely, Horis Wesley, Hans Arbes y Dianeth, por ser mi razón de dedicación a mis estudios para seguir adelante a pesar de las dificultades encontradas, son las razones de seguir esforzándome más.

A mis hermanos que de una y otra manera me motivaron para terminar mis estudios en la que sustento en esta oportunidad.

Al señor Dios Padre Todopoderoso, quien me da la sabiduría y la inteligencia para estudiar a quien debo mi vida y todos mis esfuerzos logrados.

Juan Mayer García

AGRADECIMIENTO

Mis agradecimientos van para Dios quien hizo que mis pensamientos se hagan realidad, por quien siento gran alegría en mi alma por cumplir mi meta.
A mis familiares, padres, hermanos e hijos quienes con gran esmero me incentivaron a seguir estudiando y me brindaron su apoyo incondicional desde el inicio hasta el término de mi carrera; a la Universidad Científica del Perú – UCP, en esta oportunidad al Dr. Luis Ronald del Castillo, Dra. Delia Perea Torres y a la Prof. Ana Adriano Sander, por sus acertadas asesoramiento y acompañamiento en la realización de esta tesis.
A la comunidad nativa de Santa María del Curaray cuyos miembros me impulsan a seguir estudiando y quienes colaboraron para terminar mi investigación de tesis.

El Autor

Universidad Científica del Perú - UCP
Asiento: A00010/Partida N°11000318

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Con Resolución Decanal N°181 – FEH – U.C.P - 2018 del día 22 de mayo de 2018, la FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL PERÚ - UCP designa como Jurado Evaluador y Dictaminador de Sustentación de Trabajo de Suficiencia Profesional a los Señores:

Dra. Claudet Cadillo López.....Presidente

Mgr. Cecilia Ríos Pérez.....Miembro

Mgr. Silvia del Carmen Arévalo Panduro.....Miembro

En la ciudad de Iquitos, siendo las 11:30 horas del día viernes 01 de junio de 2018, en las instalaciones de la UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL PERÚ - UCP, se constituyó el Jurado para escuchar la sustentación y defensa del Trabajo de Suficiencia Profesional Titulado:

"CONOCIMIENTOS DE JUEGOS ANCESTRALES EN DOCENTES DE LA I.E. N° 6010117 DE LA COMUNIDAD DE SANTA MARÍA DEL CURARAY, SOBRE LOS JUEGOS ANCESTRALES DEL PUEBLO KICHWA – 2016".

Presentado por el sustentante:

JUAN MAYER GARCÍA TAMANI

Como requisito para optar el **Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria**

Luego de escuchar la Sustentación y formuladas las preguntas las que fueron: Absueltos satisfactoriamente

El jurado después de la deliberación en privado llegó a las siguientes conclusiones:

1. La Sustentación es: Aprobado Cum Laude (15-16)
2. Observaciones: Ninguna

En fe de lo cual los miembros del jurado firman el acta.

Dra. Claudet Cadillo López
Presidente

Mgr. Cecilia Ríos Pérez
Miembro

Mgr. Silvia del Carmen Arévalo Panduro
Miembro

CALIFICACIÓN:		
	Aprobado (a) Suma Cum Laude	: 19 – 20
	Aprobado (a) Magna Cum Laude	: 17 - 18
	Aprobado (a) Cum Laude	: 15 – 16
	Aprobado (a)	: 13 – 14
	Desaprobado (a)	: 00 – 12

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

“CONOCIMIENTO DE JUEGOS ANCESTRALES EN DOCENTES DE LA I.E. N°6010117 DE LA COMUNIDAD DE SANTA MARÍA DEL CURARAY, SOBRE LOS JUEGOS ANCESTRALES DEL PUEBLO KICHWA - 2016”

GRADUANDO : JUAN MAYER GARCIA TAMANI
MENCIÓN : LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

SECCIÓN : Pre Grado

MIEMBROS DEL JURADO

Dra. CLAUDET CADILLO LÓPEZ
PRESIDENTE

Mgr. CECILIA RIOS PÉREZ
MIEMBRO

Mgr. SILVIA DEL CARMEN ARÉVALO PANDURO
MIEMBRO

ASESORES
Mgr. ANA J.M. ADRIANO SANDER

Fecha: 01 de Junio del 2018
San Juan Bautista – Maynas - Loreto

ÍNDICE DE CONTENIDO

Pg.

- PORTADA i
- DEDICATORIA ii
- AGRADECIMIENTO iii
- ACTA DE SUSTENTACIÓN iv
- APROBACIÓN v
- INDICE DE CONTENIDO vi
- ÍNDICE DE CUADROS ix
- ÍNDICE DE GRAFICOS x
- RESUMEN Y PALABRAS CLAVE x
- ABSTRACT xii

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN 1
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL 3
2.1. Antecedentes de la Investigación 3
2.2. Bases Teóricas 5
2.2.1. Juegos Ancestrales 5
2.2.1.1. Tipos de Juegos Ancestrales 6
2.2.1.2. Clasificación de los Juegos Ancestrales 10
2.2.1.3. La comunidad de Santa maría del Curaray donde se realiza la investigación 11
2.2.1.3.1. Principales productos: 14
2.2.1.4. Institución Educativa. 15
2.2.2. Conocimiento 16
2.2.3. Docente 19
2.2.4 Juego 20
2.2.4.1. Tipos de juegos de fases evolutivas según Piaget 20
2.2.4.2. Clasificación de los juegos según las capacidades 22
2.2.4.3. Tipos de juegos según el proceso de creación del juguete 23
2.3. Definición de Términos Básicos 23
2.4. Juegos Ancestrales propios del pueblo kichwa 25

CAPÍTULO III: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 28
3.1. Descripción del Problema 28
3.2. Formulación del Problema 29
3.2.1. Problema General 29
3.2.2 .Problemas Específicos 29
3.3. Objetivos 30
3.3.1. Objetivo General 30
3.3.2. Objetivos Específicos 30
3.4. Hipótesis 31
3.4.1. Hipótesis General 31
3.4.2. Hipótesis Derivadas 31
3.5. Variables 32
3.5.1. Identificación de Variables 32
3.5.2. Definición de Variables 32
3.5.3. Operacionalización de Variables 33
CAPÍTULO IV: MÉTODO 35
4.1. Tipo de Investigación 35
4.2. Diseño de Investigación 35
4.3. Población y Muestra 36
4.3.1. Población 36
4.3.2. Muestra 36
4.4. Técnicas, Instrumento y Procedimientos de Recolección de Datos 36
4.4.1. Técnicas de Recolección de Datos 36
4.4.2. Instrumentos de Recolección de Datos 36
4.4.3. Procedimientos de Recolección de Datos 36
4.5. Procesamiento. Análisis e Interpretación de la Información 37
CAPÍTULO V: RESULTADOS 38
CAPÍTULO VI: DISCUSIÓN. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 50
6.1. Discusión 50
6.2. Conclusiones 51
6.2.1. Conclusiones Parciales 51
6.2.2. Conclusión General 51

6.3. Recomendaciones 52
6.3.1. Recomendaciones Parciales.....52
6.3.2. Recomendación General.....52
CAPÍTULO VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....53
ANEXOS 55
Anexo 01: Matriz de Consistencia.....56
Anexo 02: Instrumento de Recolección de Datos 58
Anexo 03: Fotos e imágenes de los juegos 61

ÍNDICE DE CUADROS

N°	TÍTULO	Pg.
01.	¿Cuál de las características de los juegos ancestrales más conoces?	38
02.	¿Cuál de las características de los juegos ancestrales lo practican con más frecuencia en la escuela?	39
03.	¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales del pueblo Kichwa?	40
04.	¿Cómo conoció que existen los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa?	41
05.	Antes de esta encuesta ¿cuánto sabia de los juegos ancestrales Kichwas?	42
06.	¿Cuál de los juegos kichwas lo practican más los niños en la comunidad?	43
07.	Menciona los juegos que conoces de tu comunidad	44
08.	¿Cuál de estos juegos lo practican con más frecuencia?	45
09.	¿Cuál de los tipos de juegos lo realizas con más frecuencia en la escuela?	46
10.	¿Conoces los tipos de juegos ancestrales?	47
11.	¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales?	48
12.	Conocimiento de juegos ancestrales en docentes de la I.E. N°6010117 de la comunidad de Santa María del Curaray, sobre los juegos ancestrales del pueblo Kichwa – 2016	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

N°	TÍTULO	Pág.
01.	¿Cuál de las características de los juegos ancestrales más conoces?	38
02.	¿Cuál de las características de los juegos ancestrales lo practican con más frecuencia en la escuela?	39
03.	¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales del pueblo Kichwa?	40
04.	¿Cómo conoció que existen los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa?	41
05.	Antes de esta encuesta ¿cuánto sabia de los juegos ancestrales Kichwas?	42
06.	¿Cuál de los juegos kichwas lo practican más los niños en la comunidad?	43
07.	Menciona los juegos que conoces de tu comunidad	44
08.	¿Cuál de estos juegos lo practican con más frecuencia?	45
09.	¿Cuál de los tipos de juegos lo realizas con más frecuencia en la escuela?	46
10.	¿Conoces los tipos de juegos ancestrales?	47
11.	¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales?	48

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

“CONOCIMIENTO DE JUEGOS ANCESTRALES EN DOCENTES DE LA I.E. N°6010117 DE LA COMUNIDAD DE SANTA MARIA DEL CURARAY, SOBRE LOS JUEGOS ANCESTRALES DEL PUEBLO KICHWA - 2016”

AUTOR (es) : JUAN MAYER GARCIA TAMANI

La investigación tuvo como objetivo general: Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes de la institución educativa N° 6010117 de Santa María, de los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa.

La investigación fue de tipo descriptivo y de diseño no experimental de tipo descriptivo transversal.

La población estuvo delimitada por Docentes de los niveles Inicial, Primaria y secundaria con N° 6010117 de la comunidad de Santa María, del Río Curaray, del Distrito del Napo, provincia de Maynas 2015 – 2016. Conformada por un total de 20 docentes.

La muestra la conformaron 20 Docentes de la Institución Educativa N° 6010117 de la comunidad de Santa María del Curaray del Distrito del Napo, Provincia de Maynas 2015 – 2016.

La técnica que se empleó en la recolección de datos fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario.

Para el análisis de los datos se empleó la estadística descriptiva.

Los resultados muestran que; Referente a los juegos del pueblo kichwa que más lo practican en la comunidad nos afirman que un 55% practican el juego la peloteada, 20% prefieren jugar la guerrita y el 15 por% prefieren jugar a picar el paiche y el 10% optan por jugar a la resbaladita en tiempo de merma del rio.

PALABRAS CLAVE: Juegos ancestrales.

ABSTRACT

"KNOWLEDGE OF ANCESTRAL GAMES IN TEACHERS OF THE I.E. N ° 6010117 OF THE COMMUNITY OF SANTA MARIA DEL CURARAY, ON THE ANCESTRAL GAMES OF THE KICHWA PEOPLE - 2016"

AUTHOR (s): JUAN MAYER GARCIA TAMANI

The general objective of the research was to: Determine the level of knowledge that teachers have of the educational institution N ° 6010117 of Santa María, of the ancestral games of the Kichwa People.

The research was of descriptive type and of non-experimental design of transversal descriptive type.

The population was delimited by Teachers of the Initial, Primary and Secondary levels with N ° 6010117 of the community of Santa María, of the Curaray River, of the Napo District, Maynas Province 2015 - 2016. Made up of a total of 20 teachers.

The sample consisted of 20 teachers from the Educational Institution N° 6010117 of the community of Santa María del Curaray of the Napo District, Maynas Province 2015 - 2016.

The technique that was used in the data collection was the survey and the instrument was the questionnaire.

For the analysis of the data, descriptive statistics were used.

The results show that; Regarding the games of the Kichwa people who practice it most in the community, we are told that 55% play the game, 20% prefer to play the guerrilla and 15% prefer to play the paiche and 10% choose to play to the slippery in time of depletion of the river.

KEY WORDS: Ancestral games

.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

En este trabajo que presento a continuación es un gran esfuerzo de una investigación que trato de presentar, las cuales comienzo a introducir diciendo: en primera instancia trato de definir que es el juego como una referencia de todos los conceptos que he podido encontrar y así poder encontrar una sola definición, que todas en las partes del mundo lo conocen como una diversión para el disfrute en los niños de cualquier edad.

Luego puedo decir que también he logrado encontrar las definiciones de los juegos y sus tipos que se practica en cualquier parte del mundo. También menciono de los juegos ancestrales del pueblo Kichwa que he podido encontrar una decena de juegos que he podido descifrar para que los pueda ayudar a los maestros en referencia de nuestra comunidad para investigar cuanto saben de los juegos ancestrales de los Kichwa y cuanto lo practican en este pueblo; además se trata de conocer los niveles de conocimiento que tengan los docente de esta comunidad y ponerlos presente que el manejo del juego ancestral, se pueda jugar con todos los tipos de edades y cuanto también los valoran en el pueblo los docentes en su enseñanza aprendizaje en el acto didáctico.

El estudio **"CONOCIMIENTO DE JUEGOS ANCESTRALES EN DOCENTES DE LA I.E. N°6010117 DE LA COMUNIDAD DE SANTA MARIA DEL CURARAY, SOBRE LOS JUEGOS ANCESTRALES DEL PUEBLO KICHWA - 2016"**, indica que el principio de la lúdica reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando con el cual construye conocimientos, se reconoce a sí mismo en el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias y habilidades de comunicación, comparte sus intereses, construye y se apropia de normas. En las acciones por y para el educando deben estar presentes el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, en su entorno natural y los contextos familiar, social, étnico, cultural y escolar.

Nuestro trabajo es abordado a partir de 5 capítulos, a decir:

Capítulo I. Planteamiento del Problema.

Capítulo II. Marco Teórico Referencial.

Capítulo III. Metodología.

Capítulo IV. Resultados y Discusión.

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones

Además se presentan las respectivas fuentes bibliográficas.

Todo acompañado de anexos, donde la base es el instrumento de recolección de datos.

En cuanto a dificultades, que por cierto, siempre existen, destaca la bibliografía especializada y el tiempo, pero superados con dedicación, lo que nos permite presentar esta modesta producción intelectual.

Nuestro mayor agradecimiento a la Universidad Científica del Perú. Institución que hoy nos da la oportunidad de ampliar y profundizar nuestras convicciones personales y así desenvolvernos en el futuro como eficientes y eficaces profesionales de la Educación, y agradecido de la Universidad que nos forma.

El Autor

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes de la Investigación

"Los Juegos Recreativos y Su Incidencia En La Integración Educativa Del Octavo Año De Educación Básica De La Unidad Educativa Particular "Santa Ana", De La Ciudad De Sangolqui, Cantón Rumiñahui, Provincia De Pichincha, Periodo Noviembre 2010 Marzo 2011."

AUTOR: José Antonio Sánchez Bautista

TUTORA: Ing. Marcia Eulalia Vásquez Freire

La identidad cultural es el conjunto de valores, orgullo, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social; en la Práctica de los juegos recreativos tradicionales que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado y Juegos populares, inmersos en actividades lúdicas, arraigadas en una sociedad, que se encuentran muy difundidas en una población, comunidad, territorio, que generalmente se conjugan entre ellas.

Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día especialmente con la influencia de extranjerismos y la presencia del mal uso de la tecnología. Los juegos recreativos tradicionales y populares deben trascender sostenible y Sustentable al ser practicados lúdicamente, socializados y difundidos atreves de Varios medios, en el presente estudio se lo realizaran por medio de un cuento Interactivo. **(José Antonio Sánchez Bautista)**

Una de las tendencias que rescatan los valores propios, plantea la necesidad de incorporar el concepto de etno educación en el currículo de las comunidades indígenas de tal manera que el juego sea tomado en su real dimensión, como componente y real de la cultura.

Son pocas las referencias biblio y hemerográficas sobre los procesos etno - educativos en el interior de la comunidades centradas en los niños y niñas

indígenas. Las que existen en su mayoría dan cuenta de la incorporación de los aspectos culturales indígenas al currículo nacional oficial. Esto refleja la convicción que no se ha tomado en cuenta sobre la validez eficacia y éxito de los procesos etno - educativos. Gracias a las cuales aprenden la complejidad de las culturas, que abarca de todo el vivir cotidiano. Cosmovisión, labores diarios, cuidados de los hijos relaciones familiares en la comunidad etc. Gracias a los procesos etno - educativos los niños y las niñas llegan a ser miembros activos y conocedores de su propia cultura, marco axiológico y cosmológico.

Al hablar de etno-educación nos estamos refiriendo a la caracterización de los procesos educativos de enseñanza y de aprendizaje, en los contextos informales de la cultura. En estos contextos informales la lógica escolar occidental pierde vigencia y la cultura propia adquiere mayor presencia. **(Moreno y Calvo 2010).**

Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en Generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación.

Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería. El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. **Según Morera María, (2008).**

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Juegos Ancestrales

a. **Concepto de Juegos Ancestrales.** Los juegos ancestrales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados**,** solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc. Los juegos ancestrales le permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectiva de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

b. **Los Juegos Ancestrales.** Permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectiva de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

   Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas, frente a una cultura tecnológica que incita al sedentarismo corporal y la cual impulsa el incremento de la obesidad infantil.

   Su objetivo puede ser variable y se pueden ejecutar de forma individual o colectiva**,** aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores; sus reglas son básicamente sencillas.

Dentro de los juegos ancestrales se pueden encontrar amplia modalidades lúdicas por ejemplo los juegos de adivinanzas, los juegos de niños como el trompo y las metras, los de niñas como saltar la cuerda, entre otros.

Entre las características que presentan los juegos tradicionales se encuentran:

- ✓ Se originan por temporadas. Existen juegos con preferencias en cuanto al sexo, los niños se inclinan por juegos como el trompo**,** el papagayo, las metras; mientras que las niñas prefieren jugar a las muñecas, saltar la cuerda, la gallinita ciega, etc.
- ✓ Son juegos realizados por los niños por el simple placer de jugar, ellos mismos deciden, cuándo, dónde y cómo jugar. No necesitan de la utilización de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos.
- ✓ Entre los juegos ancestrales que utilizan objetos están: el yoyo, el trompo, las metras, carrera de sacos, saltar la cuerda, el palo encebado, etc. mientras que los juegos ancestrales que no emplean objetos están: el gato y el ratón, la gallina ciega, las escondidas, ale limón, la candelita.

2.2.1.1. Tipos de Juegos Ancestrales

a. Juegos pasivos. Los pasivos son aquellos donde una o varias personas realizan actividades donde no implica el acto físico, son juegos de observación, de mesa, juegos de tableros, de cartas, condados, de escritura o lectura, de armar como los rompecabezas**,** son los que donde el intelecto, la imaginación son el principal elemento. Como los juegos activos, los pasivos aunque no implique acción física, tienen sus ventajas donde el fortalecimiento de la concentración, la atención, la memoria de corto, mediano y largo plazo, aumentando el pensamiento razonable y analítico. La imaginación es parte importante ya que ayuda aumentar la creatividad**,** aumentando la posibilidad de relacionarse con las personas de su entorno, mejorando el lenguaje directo, diario y cotidiano entre sí. Los juegos pasivos como ya se mencionó, pueden ser realizados de manera individualmente como en grupos y pueden ser jugados en cualquier momento y en cualquier parte, solo se necesitan un espacio en una mesa o en su defecto una organizada sala, también puede ser jugado al aire libre.

Los juegos pasivos en sí son actividades que causan mucha diversión y aprendizaje**,** pero con la mínima inversión de energía física, como lo es el leer, la televisión y los equipos electrónicos modernos interactivos, entre otros, produciendo una agradable descarga de placer sin sudar mucho.

Entre la variedad de juegos pasivos: están los que se les llama juegos lúdicos, que ayudan al aprendizaje lectoescritura**,** los de mesa como las cartas en su variedad de presentaciones. El ludo es un juego muy conocido que ayuda a aprender a contar y de paso los colores, como la participación por turnos es un juego ideal para niños de tres a cinco años, también el juego del zorro y la gallina el cual consiste en enseñar la manera de hacer estrategias de pasos para no perder muchas cantidad de piezas y lograr meter al corral a las gallinas y ganar el juego, los de adivinanzas y los juegos de memorias como los de narrativas, las manualidades y de videojuegos entre toda una gama de variedad de juegos.

b. Juegos cooperativos Los juegos cooperativos es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin**,** como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo. Estos juegos están promoviendo la participación, la empatía**,** la coordinación, la comunicación, la confianza, el compañerismo entre sí.

Los juegos cooperativos suelen ser divertidos, promueven la unión y al ganar todos se sienten victoriosos, creando un alto nivel de aceptación y unión entre los integrantes haciendo que compartan ideas, valores y delegando acciones y responsabilidades, son responsables de los resultados desde que inicia el juego hasta que termina, la perseverancia es la clave del apoyo de los miembros del equipo.

En el juego cooperativo se puede llegar a modificar un juego ancestral o competitivo, para fomentar una colaboración entre los participantes ya que es la única forma y necesaria para concluirlo; la imaginación**,** la reflexión y el razonamiento del grupo se ven comprometidos si la unión y el compañerismo no se aplican y al llegar al resultado esperado la gratificación es buena.

El secreto es la participación jugando con los demás y no contra los demás**,** comunicarse, ser parte del grupo, conocer las capacidades propias y las de los demás y desarrollar las actitudes, aceptando los retos, las responsabilidades que tiene cada quien junto con la solución de los conflictos, al confiar en sí mismo y el apoyo que se den aumentan los valores y la apreciación tanto personal y hacia los demás, reduciendo el desánimo, la baja autoestima y el miedo al fracaso.

c. Juegos activos. Los juegos son una parte importante en el desarrollo de un niño, ayudado a desarrollar tanto lo físico como lo intelectual, el cual amplía las características del ser, dependiendo de las edades logrando beneficios en cada paso en particular. Todo juego está representado por una variedad de componentes, entre ellas están las reglas, en los juegos activos son aquellos que comparten tiempo dos o más personas, donde se interactúa físicamente**,** mentalmente y muscularmente, es decir, se conjuga lo físico con su entorno muscular ayudando a un funcionamiento de lo que vendría siendo la máquina más exacta y compleja como lo es el cuerpo humano.

Esta conjunción y unión de la variedad de complementos mejora y fortalece la comprensión emocional, fortaleciendo también en su paso la personalidad**,** la confianza logrando una unión de los lazos sobre la amistad, el compañerismo y el trabajo en equipo, al entablar posiciones y reglas en los roles que cada quien debe de seguir en el juego, así aumenta la capacidad de tomar decisiones a través del juego.

Unos de los grandes beneficios de los juegos activos, es que reduce y evita la obesidad infantil y las enfermedades cardiovascular, haciendo niños y jóvenes más sanos y competitivos**,** una de las recomendaciones es tener una actividad física complementaria después de clases los cinco días de la semana, hay estudios que han arrojados resultados en el mejoramiento de la atención y el aprendizaje, como la salud general.

La variedad de estos juegos van de cada país y sus culturas, pero que al final tienen el mismo resultado y propósito, que es entretener, aprender y mejorar la salud, entre ellos encontramos el quemado**,** que consiste en hacer dos grupo con una cantidad considerada de participantes y armados con unas

pelotas o balones, se las lanzas para dar en el blanco que son los participantes del equipo contrario, gana quien conserve más jugadores.

Carrera de sacos, este juego tiene dos variedades ya que pueden participar dos personas como equipo o puede ser individual, consiste en estar dentro del saco y saltar por una distancia que va desde la salida a la meta de llegada, gana quien llegue antes. Policías y ladrones este juego es muy popular en muchos países, consiste en un juego de dos equipos donde deben realizar estrategias, a su vez para capturar a los ladrones o a los policías y estos en liberar a sus compañeros capturados.

Los juegos de roles se consideran los juegos más ancestrales en estos días ya que es una combinación de tiempo libre, en un lugar al aire libre donde realizan batallas y guerras entre bandos, donde combinan el tiempo, las estrategias con la imaginación y la duración va dependiendo de la trama del juego que se irá elaborando mientras se van realizando las jugadas bajo las reglas del juego.

d. Juegos de mesa. Los juegos de mesa son aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana**;** las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que otros se fundamentan en el azar.

A lo largo de la historia, los juegos de mesa han representado una de las actividades lúdicas más antiguas del hombre. El ajedrez junto con las damas chinas son considerados los juegos de mesa más antiguos que existen. Generalmente los juegos de mesa se juegan a través de la utilización de figuras, fichas o símbolos sobre una mesa, sin embargo en algunos juegos se usan cartas. Uno de los juegos más típicos y tradicional es el Ludo, el cual consiste en el desplazamiento de fichas de colores por todo el tablero, esto va a depender del número de puntos obtenidos al lanzar los dados.

En la actualidad los juegos de mesa llevan incorporados elementos educativos o pedagógicos para el aprendizaje de los niños**,** dejando el elemento azar como un pretexto para la inserción de elementos de desafío intelectual que incentiven la capacidad de aprendizaje. A pesar de que los videojuegos han ganado terreno en cuanto a la preferencia de los niños,

parece que los juegos de mesa siguen estando vigentes más que nunca, inclusive muchos de los videojuegos se basan en los juegos de mesa o están diseñados como ellos. Un ejemplo de ello es el clásico juego de cartas **"**solitario**",** el cual es uno de los más famosos, y más jugado en el mundo, por los usuarios de sistemas operativos.

Los juegos de mesa se agrupan comúnmente por categorías, con particularidades que los diferencian, algunos de ellos son:

- ✓ Los juegos de dados, en este tipo de juegos se emplean los dados. Ej.: Ludo, entre otros.
- ✓ Los juegos de fichas, son aquellos donde se utilizan fichas marcadas. Ej.: el domino.
- ✓ Los juegos de carta, quizás uno de los más ancestrales, consiste en la utilización de cartulinas llamadas naipes o cartas, que forman una baraja y que deben mezclarse antes de jugar.

Entre algunos de los juegos de tableros más modernos están:

- ✓ Los juegos de guerra, estos juegos se les considera de mesa, ya que en la mayoría de los casos es necesario la utilización de un tablero para el desarrollo de sus partidas, consiste en el desplazamiento de fichas o figuras en miniatura, que simbolizan unidades de combate.
- ✓ Los juegos de miniatura, representan una sub categoría de los juegos de guerra, la diferencia está en que la mayoría de los juegos de guerra utilizan un tablero, mientras que la mayoría de los juegos de miniatura, emplean solo figuras en miniatura sobre maquetas que simbolizan relieves, cursos de agua, vegetación, etc. Los juegos temáticos, son aquellos cuyos elementos (fichas, tablero, dados, etc.) personifican en cierta medida la conducta y particularidades de seres u objetos reales o imaginarios.

2.2.1.2. Clasificación de los Juegos Ancestrales

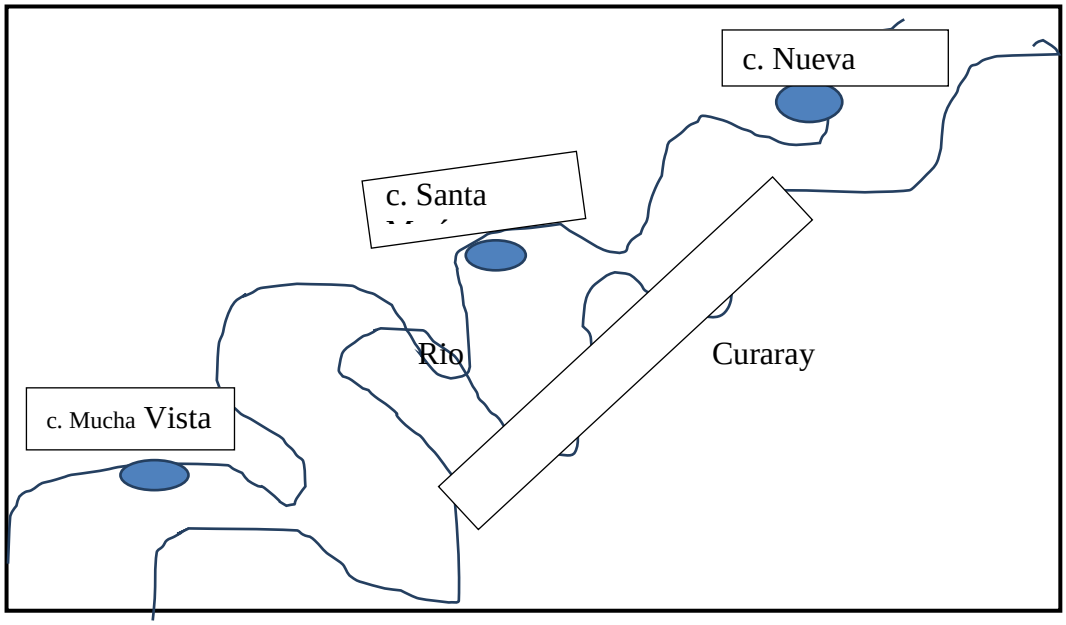
1. Con Objetos (saltar a la cuerda, Carrera de sacos, Juego del pañuelo, Trompo, Canica o metras, Cometa, Yoyo, Perinola, papagayo, palo ensebado, palito mantequillero, …)
2. Juegos con partes del cuerpo (Piedra, papel o tijera; Pares o nones, cero contra por cero, rondas…)

3. Juegos de persecución (Escondite, Gato y ratón, Policía y ladrón, Encantados, ere o stop)
4. Juegos verbales (adivinanzas, Telegrama, Gallinita Ciega etc.)
5. Individuales (se juega en forma individual: yoyo, etc.)
6. Colectivos (se juega con dos o más personas: escondite, rondas, etc.). **Publicado 14 de Febrero 2013. Por Kike Acuña**

2.2.1.3. La comunidad de Santa María del Curaray donde se realiza la investigación

La comunidad Nativa de Santa Maria del Curaray, del Pueblo Indígena Kichwa, la cual se realiza la investigación está ubicada en el rio Curaray, perteneciente al distrito del Napo, Provincia de Maynas en la Región Loreto. Sus límites a la que pertenece son:

- Por el Norte limita con la comunidad Nativa de Yarina.
- Por el sur limita con la comunidad Nativa de Mucha Vista.
- Por el oeste limita con el rio Tacsha Curaray.
- Por el este limita con el rio Napo.



Hoy en día cuenta aproximadamente, con 325 habitantes entre varones y mujeres, niños y niñas.

Cuenta con 87 viviendas entre las entidades públicas y casas de las autoridades. Su principal característica de esta comunidad es que se habla el idioma indígena que es el Kichwa del Napo.

En los años de 1943, el señor Julio Rodríguez Carbajal y su hermano Natividad Rodríguez Salinas, ambos natural de la región San Martin (Juanjui) vinieron aventurados para servir el servicio militar obligatorio en la base Bis 29 Curaray, después de cumplir con ella, a la edad de 18 años el señor Julio Rodríguez Carbajal, se hace de familia con la señora Adela Siquihua Macanilla, cuando tenía sus 13 años de edad, natural de la comunidad de Diamante Azul, y se situaron en este lugar que más en adelante lo que es hoy la comunidad, mientras su hermano Natividad Rodríguez Salinas se instaló en lo que es ahora la comunidad de Mucha Vista.

De la unión del Señor Julio y La Señora Adela, tuvieron 16 hijos e hijas las cuales 12 son varones y 04 mujeres son: Adolfo, Juan, Julio, Delina María, Misael, Adela, Arbes, Roger, Wilfredo I, Wilfredo II, Mario, Clever, Teodoro, Teresa, Dick y Blanca.

Sus primeros 5 hijos realizaron estudios en la comunidad de Mucha Vista, en aquel tiempo fue la profesora Margarita Garate, quien fue pagado por los mismos padres de familia.

Posteriormente los hijos mayores del señor Julio tuvieron también sus parejas e hijos y estando ya en edad escolar acordaron pagar al señor Serafín Ordoñez García para trabajar como maestro también pagados por los padres de familia, ya estando establecidos en el lugar.

Una vez instalados en aquel lugar se unieron al Señor Julio Rodríguez las personas de Augusto Perdomo y Sra., Agustín Nacimiento y Sra., Polinario Meléndez y Sra., es ahí donde el señor Julio Rodríguez Carbajal le pone nombre al pequeño caserío el nombre de Santa María, en recuerdo de su Hija María que ya había fallecido por enfermedad que existía antiguamente por estos rincones de nuestra Patria.

Una vez puesto el nombre el caserío comienzan a tener sus primeras autoridades las cuales fueron: Inspector de Policía el Señor Augusto Polinario, Cabo Policía el Sr. Julio Rodríguez Carbajal.

Estando ya organizados empezaron a gestionar al NEC 13 de Santa Clotilde, pidiendo la Creación de un centro educativo y sus deseos se hicieron realidad; en el año de 1982 se crea el centro educativo con Resolución Directoral N° 0318 con fecha 04 de abril de 1982, siendo el primer maestro Cesar Soria Bazán, las cuales los que le secundan son: Cesar Ruiz, Antonio Silva Solís, Manuela Tapullima, Dionisio Fonseca, Wilfredo Rodríguez, Merli Rengifo, Robinson Noa, Robinson Pelileo, Mari Panduro, Héctor Abel Arévalo, Rafael Ríos, Teodulio Ajon, Mercedes García Tamani, Bersolino Dahua, Cesar Caleb, Eva Pacaya, James Maytahuari, Nalber Sifuentes, Juan Mayer García, Sacia García y Elmer Sifuentes. En la actualidad esta institución viene funcionando con 72 estudiantes entre varones y mujeres en el nivel primario.

El nivel secundario se crea en el año de 2010 con su modalidad de Centro Rural de Formación en Alternancia – CRFA Santa María; las cuales viene albergando aproximadamente con 52 estudiantes de 1° al 5° año de educación secundaria y con 11 maestros en diferentes especialidades.

El nivel inicial ha venido funcionando desde el año 2011 con su modalidad de PRONOI cuya maestra Briceth Arimuya Sotelo. En el año 2012 se crea con Resolución Directoral N°2783- 2012, con cuyo N° 950, siendo docente la Sra. Adela Rodríguez Gayas. Al siguiente año acude a trabajar en la I.E.I, la profesora Milena Maytahuari Murayari, desde el 2014 hasta la fecha, Viene laborando la maestra Adela Rodriguez Gayas, que en la actualidad cuenta con 29 estudiantes de 03 a 05 años de edad entre varones y mujeres.

También se puede mencionar la larga travesía de los que prestaron servicio como jefe comunal o Apus comunales las cuales son: Clever Rodriguez, Arbes Rodriguez, Jesus Pereira, Hernando Alegría, Teddy Panduro, Hitler Rodriguez, Juan Mayer García y en la actualidad el sr. Jesus Pereira, hago mención que el periodo de Apu comunal es de 02 años.

Cabe mencionar que la comunidad cuenta con las siguientes autoridades: teniente Gobernador, Agente Municipal, Promotores de salud, presidente del Vaso de Leche, Registrador civil y el Comité de salud comunal - COSACO.

2.2.1.3.1. Principales Productos:

a. Cosecha de camucamu. La comunidad de santa María del Curaray, tiene un sin número de actividades e aquí menciono los más importantes:

- ✓ En su mayoría y cada año el producto que se trabaja es la recolección del fruto del camucamu, quienes están en época de cosecha en los meses de diciembre a enero. Es aquí que los moradores aprovechan este producto para exportar a la ciudad de Iquitos en las pequeñas y precarias embarcaciones.
- ✓ El costo de este producto en esta época oscilan entre los 0.50 soles por kilo y que las personas optan también en macerar la pulpa de camucamu para su propio consumo.

b. Sembrío y cosecha de plátano y yuca. Esta es una de los principales productos de exportación a los mercados de Iquitos, por lo que la gente se dedica a esta siembra y cosecha de este producto. En muchos casos estos productos son sembrados para el consumo de la familia las cuales sirven para fabricar la bebida típica que es el masato, fariña, tapioca etc.

c. Pesca con trampa, anzuelo y flecha. También es una actividad muy primordial para el sustento de la familia. Los productos son comprados en la misma comunidad las cuales lo realizan los comerciantes que son los mismos moradores de la comunidad. Los materiales para la pesca son los llamados redes o chocadoras, que consiste en encerrar a los peces en un silencio total para no hacer correr a los peces en las cuales son los pescados son: el boquichico, llanvina, maparate, ractacara, palometa, corvinas entra otros. También existen las redes de arrastradoras en la que se pesca en su mayoría los zúngaros, tucunarés. También hay la pesca artesanal con flecha las cuales pescan en su mayoría a los tucunarés, fasacos, bujurquis y lisas. Y la pesca con anzuelo es casi turístico por en este tipo de peces lo agarras a las mayorías de peces más buenos como los tucunarés, zúngaros y palometas. Toda esta pesca es enviada a la ciudad de Iquitos para su venta respectiva. La comunidad a pesar de ser una zona de pesca es debido a que cuenta con 10 lagos o cochas que allí viven estos peces y son atrapadas por los materiales de peces.

d. **Caza de animales.** También se dedican a la caza de animales del monte que también lo realizan con el objetivo del sustento familiar y para la exportación. Los animales más consumidos son. Majas, sajino, huangana, sachavaca y los monos de todas sus especies. Además de esto, esta comunidad cuanta con una cantidad de árboles maderables que su mayoría son los cedros, tornillos, cumala entre otros, alrededor de la comunidad, que esto lo valoran por su gran utilidad que lo dan en sus canoas, casas y otros.
e. **Sus costumbres y tradiciones.** También son manifestadas las cuales son las mingas, mañaneos, trabajos comunales, forma de celebrar la navidad, pascua y la forma de realizar las actividades por aniversario comunal, que los hace parecer que fueran una sola familia y las que se diferencia de otras comunidades es porque son personas acogedoras y buenas con los transeúntes.

2.2.1.4. Institución Educativa.

Esta comunidad de Santa María del Curaray en toda la cuenca del río Curaray es la única comunidad en este caso cuenta con los tres niveles básicos de educación que son inicial, primaria y secundaria las cuales son consideradas nativas o indígenas por dominar el idioma kichwa y también el castellano y denominada Bilingüe.

En educación inicial cuenta con 30 niños y niñas de 03 a 05 años de edad abastecida por una docente las cuales cuenta con local escolar gracias al esfuerzo de los padres de familia.

En el nivel primario estamos contando con 85 niños entra varones y mujeres, a cargo de tres docentes quienes laboran en esta escuela.

También viene siendo asistida por el programa qali warma quienes abastecen la I.E con los desayunos y almuerzos escolares. Además cuenta solo con 2 salones en buen estado y uno que no está reconocida por el ministerio porque es un esfuerzo de los padres de familia que observando que no alcanzaban en las aulas construyeron 01 aula más. Cuenta con 03 docentes que trabajan en ella.

En el nivel secundario contamos con 16 docentes de diversas especialidades y diferentes áreas que en su mayoría ya son titulados, las cuales por razones de su nombre es denominada “centro Rural de Formación en Alternancia” CRFA, que

realizan clases 15 días presenciales y 15 días en sus casas que todo lo aprendido en el aula lo practican en sus chacras junto a sus padres.

2.2.2. Conocimiento

El conocimiento es un conjunto de representaciones abstractas que se almacenan mediante la experiencia o la adquisición de conocimientos o a través de la observación. En el sentido más extenso que se trata de la tenencia de variados datos interrelacionados que al ser tomados por sí solos, poseen un menor valor cualitativo.

El conocimiento es la disciplina que se encarga de considerar su validez y la expresión que se identifica como la epistemología que es la rama de la filosofía donde el objetivo de estudio son los conocimientos científicos que no solo debe ser válido y consistente desde el punto de vista lógico, pero además debe comprobado mediante el método científico o experimental.

El conocimiento estima el valor o mérito por la sociedad que es el llamado **"**científico", en tanto que son las personas con defectos de dicción que le hace pronunciar la S y la C como T pero cuando se supone que guarda una cercanía más estrecha con lo representado.

Para estimar el valor de la proximidad en el espacio o en el tiempo relevante que puedan hacerse anuncios o avisos previos de la materia sobre lo que trata el saber. Lo importante es examinar que el propio "método científico" que es un método de investigación utilizado principalmente en la producción de conocimientos en las ciencias. En efecto, de las fases que constituyen el diseño o planificación de una teoría que sucede contrastación que se consideran como los procedimientos más pertinentes para elaborar un saber acertado en el proceso de una representación en sí mismo.

Autores: Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: 2008. Actualizado: 2012. Definiciones: Definición de conocimiento (http://definicion.de/conocimiento/

Niveles del conocimiento. El hombre nunca actúa directamente sobre las cosas. Siempre hay un intermediario, un instrumento entre él y sus actos.

Pero, ¿qué es conocer? Es una relación que se establece entre el sujeto que conoce y el objeto conocido. En el proceso del conocimiento, el sujeto se apropia, en cierta forma, del objeto conocido.

El conocimiento siempre implica una dualidad de realidades de un lado, el sujeto cognoscente y, del otro, el objeto conocido, que es poseído en cierta manera, por el sujeto cognoscente. El pensamiento es un conocimiento intelectual.

Mediante el conocimiento, el hombre penetra las diversas áreas de la realidad para tomar posesión de ella. Ahora bien, la propia realidad presenta niveles y estructuras diferentes en su constitución.

Se tienen así cuatro especies de consideraciones sobre la misma realidad, el hombre, y, en consecuencia, tenemos cuatro niveles diferentes de conocimiento.

- Conocimiento empírico.
- Conocimiento científico.
- Conocimiento filosófico.
- Conocimiento teológico.

a. Conocimiento empírico. También llamado vulgar, es el conocimiento popular, obtenido por azar, luego de innúmeras tentativas. Es a metódico y asistemático.

A través del conocimiento empírico, el hombre común conoce los hechos y su orden aparente, tiene explicaciones concernientes a las razones de ser de las cosas y de los hombres, todo ello logrado a través de experiencias cumplidas al azar, sin metido y mediante investigaciones personales cumplidas al calor de las circunstancias de la vida; o valido del saber de otros y de las tradiciones de la colectividad; e, incluso, extraído de la doctrina de una religión positiva.

b. Conocimiento científico. Este conocimiento va más allá del empírico: por medio de él, trascendido el fenómeno, se conocen las causas y las leyes que lo rigen. Es metódico. Conocer verdaderamente, es conocer por las causas.

De ahí las características del conocimiento científico:

- Es cierto, porque sabe explicar los motivos de su certeza, lo que no ocurre con el empírico.
- Es general, es decir, conoce en lo real lo que tiene de más universal, válido para todos los casos de la misma especie. La ciencia, partiendo de lo

individual, busca en él lo que tiene en común con los demás de la misma especie.

- Es metódico, sistemático. El sabio no ignora que los seres y los hechos están ligados entre sí por ciertas relaciones.

c. Conocimiento filosófico. Este conocimiento se distingue del científico por el objeto de la investigación y por el método. El objeto de las ciencias son los datos próximos, inmediatos, perceptibles por los sentidos o por los instrumentos, pues, siendo de orden material y físico, son por eso susceptibles de experimentación. El objeto de la filosofía está constituido por realidades inmediatas, no perceptibles por los sentidos, las cuales, por ser de orden suprasensible, traspasan la experiencia.

En la acepción clásica, la filosofía estaba considerada como la ciencia de las causas por sus causas supremas. Modernamente, se prefiere hablar del filosofar. El filosofar es un interrogar, un continuo cuestionar sobre sí y sobre la realidad. La filosofía es una búsqueda constante de sentido, de justificación, de posibilidades, de interpretación al respecto de todo aquello que rodea al hombre y sobre el hombre mismo, en su existencia concreta.

Oportunamente Jaspers, en su Introducción a la Filosofía coloca la esencia de la filosofía en la búsqueda del saber y no en su posesión. La filosofía se traiciona a sí misma y se degenera cuando es puesta en fórmulas.

La filosofía procura comprender la realidad en su contexto más universal. No da soluciones definitivas para un gran número de interrogantes. Habilita, entonces, al hombre en el uso de sus facultades para ver mejor el sentido de la vida concreta.

d. Conocimiento teológico. El conocimiento relativo a Dios, aceptado por la fe teológica, constituye el conocimiento teológico. Es aquel conjunto de verdades a las cuales los hombres llegan, no con el auxilio de su inteligencia, sino mediante la aceptación de los datos de la revelación divina. Se vale, de modo especial, del argumento de autoridad. Son los conocimientos adquiridos a través de los libros sagrados y aceptados racionalmente por los hombres, después de haber pasado por la crítica histórica más exigente. El contenido de la revelación, hecha la crítica de los hechos allí narrados y comprobados por los signos que los acompañan, se reviste de autenticidad y de verdad.

Pasan tales verdades a ser consideradas como fidedignas y por tal razón son aceptadas. Esto se cumple con base en la ley suprema de la inteligencia: aceptar la verdad venga de donde viniere, en tanto que sea legítimamente adquirida.

A pesar de todo, no podemos decir que sólo se usa un tipo de conocimiento, todos están relacionados unos con otros, de tal suerte que el científico utiliza su experiencia propia y usa la filosofía para que, ayudado por los resultados que obtuvo aplicando el método científico, de una explicación al fenómeno. Esto es igual con los demás niveles de conocimiento.

http://www.monografias.com/trabajos102/niveles-conocimiento/niveles-conocimiento.shtml#nivelesdea#ixzz4a7JoFpah

2.2.3. Docente:

Etimológicamente.

La palabra deriva del término latino docens, que a su vez procede de docēre (traducido al español como “enseñar”)

Definición de docente:

Es aquel individuo que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza. En el lenguaje cotidiano, el concepto suele utilizarse como sinónimo de profesor o maestro, aunque su significado no es exactamente igual.

El docente o profesor es la persona que imparte conocimientos enmarcados en una determinada ciencia y arte.

El término docente hace referencia a aquellas personas que se dedican de forma profesional a la enseñanza.

Docentes en los niveles educativos:

Inicial, Primaria, Secundaria, Terciario y Universitaria.

Docente son aquellos que pueden ejercer sus trabajos en la enseñanza pública y privadas.

Docente es entendida como enseñador a través de la interacción de tres elementos: docente, estudiante y objeto de conocimiento. Que utiliza materiales, estrategias y técnicas para llegar al conocimiento, para con sus estudiantes.

Julián Pérez Porto y María Merino. Publicado: 2008. Actualizado: 2012. Definiciones: Definición de docente (http://definicion.de/docente)

2.2.4. Juego

Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos el juego ha sido utilizado como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar.

Tipos de juegos

Existen numerosas formas de clasificar y tipificar los juegos en función de qué variable o desde qué perspectiva queramos hacerla: desde el punto de vista evolutivo, por edades, por lugares, por coste, etc. Jugar con los niños porque es la mejor actividad que existe para estimularlos, pero hay que saber qué juegos elegir en cada momento. De hecho al final del artículo y relacionado con este tema.

2.2.4.1. Tipos de juegos de fases evolutivas según Piaget:

Si realizamos una clasificación a escala evolutiva infantil y como se manifiesta a través de los juegos tenemos que tomar como referencia a Piaget. Las etapas o fases eran:

DESDE LOS	ETAPA DE DESARROLLO	TIPOS DE JUEGOS
0 años	Sensoriomotor	Funcional/construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/construcción

a. **Juegos Funcionales**

   Es el típico juego de la fase sensorio motora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo aunque se escapen del alcance de su vista.

b. **Juegos simbólicos**

   Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación

del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les acompañan en los juegos.

c. Juegos reglados

Predominan entre los 6 y 12 años, desde los 6 a los 12 las reglas se van complicando. Este tipo de juegos permite que los niños interaccionen entre sí, comprenden las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil.

En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten.

d. Juegos de bloques o de construcción

En este tipo de juegos los niños crean construcciones, vehículos de transporte o cualquier tipo de objeto mediante la suma de pequeñas piezas de distinto tamaño, color y forma.

e. Juegos tradicionales:

Son aquellos que se transmiten de generación en generación. Provienen de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo. Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica. Por ejemplo la lucha canaria, deporte típico de las Islas homónimas.

f. Juegos populares:

Suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Los juegos populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es la escondida.

g. Juegos de mesa:

Esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más

jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo de éstos son el ajedrez, el ludo, el Monopolio, etc.

h. Juegos de naipes:

Son aquellos en los que sólo se requiere de una baraja (puede ser española o francesa) para el desarrollo del juego. En la mayoría de éstos es necesaria la participación de dos jugadores o más, sin embargo hay algunos que pueden ser practicados por un solo participante, por ejemplo el solitario. Otros juegos de naipes son: siete y medio, truco, blackjack, canasta, etc.

i. Videojuegos:

Este término engloba a aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica. Para poder jugar a un videojuego es necesaria la utilización de un joystick, mouse, teclado, o cualquier elemento que controle la acción que se desea realizar.

Los videojuegos incluyen distintos géneros como aventura, estrategia, lucha, educacionales, entre otros. Ejemplos de videojuegos son Heavy Rain, Age of Empires, Street Fighter, etc.

j. Juegos de rol:

Se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guión específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones. Algunos ejemplos son: Stranger, Gothic, Neverwinter Nigths, etc.

2.2.4.2. Clasificación de los juegos según las capacidades

Dependiendo qué capacidades o áreas se pretendan estimular los juegos se pueden dividir en:

a. Juegos cognitivos:

Relativos a la construcción de la lógica, estrategia y razonamiento.

b. Juegos emocionales o afectivos:

Construyen su capacidad para expresarse y entender sentimientos propios y ajenos, así como a compartir experiencias y calificar sus estados emocionales.

c. Juegos sociales:

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a si socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

d. Juegos psicomotores:

Facilitan la capacidad para integrar habilidades motoras, sensaciones auditivas, visuales, en general estímulos sensoriales a escala cognitiva.

2.2.4.3. Tipos de juegos según el proceso de creación del juguete

a. Juegos preparados o adquiridos

Aquellos juegos, como su nombre indica, el juguete está ya creado. Por tanto, no existe una fase previa al proceso del juego, cualquier juego comprado.

b. Juegos caseros o hechos por ellos mismos

Una de las mejores maneras de pasar un buen rato con nuestros niños es construir un juguete con ellos. Los niños no entienden de dinero, les da igual si un juguete es caro, barato. Sin embargo, sí que les importa si el juguete lo han hecho ellos. Entonces el grado de satisfacción es mucho mayor. Con este tipo de juego se trabaja doblemente las habilidades.

Fuente:http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/#ixzz4Yxdb6lKL

2.3. Definición de términos básicos

a. Ancestral:

Para la Real Academia Española su definición es: “perteneciente o relativo a los antepasados”. Entendiendo por esto uno directo como padre o madre o un progenitor de un ancestro, abuelo, bisabuelo, etc. También se utiliza para referirse a un grupo de antepasados relacionados a un ascendiente directo como puede ser una familia, o etnia del cual desciende un grupo o un individuo.

Otro significado es “tradicional y de origen remoto”.

b. Pueblo:

Pueblo se denomina al conjunto de personas de un lugar, región o país. Desde un punto de vista político, el pueblo son las personas que forman parte

del Estado, sin ningún tipo de distinciones de raza, género, religión, nivel económico o social. La palabra, como tal, proviene del latín *popŭlus*.

Pueblo, por otro lado, puede significar un país o nación, y puede emplearse como sinónimo: el pueblo indígena, pueblo americano, pueblo africano.

Autores: Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: 2008. Actualizado: 2012. Definiciones: Definición de pueblo (http://definicion.de/pueblo/)

c. Comunidad:

Una comunidad es un grupo de individuos que tienen ciertos elementos en común, tales como el idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica estatus social o roles. Por lo general, en una comunidad se crea una identidad; una comunidad se une bajo la necesidad o mejora de un objetivo en común, como puede ser el bien común.

d. Pueblo kichwa:

Tiene origen en el grupo indígena, que tienen por habla el idioma principal el kichwa, derivado del quechua. Este idioma kichwa o quichua se habla en La Sierra y el Oriente del Ecuador, así como en varias regiones de Colombia y Perú.

El pueblo kichwa se encuentra compuesto por aquellos descendientes de pueblos indígenas amazónicos que fueron 'kichwizados' por misioneros, desde el siglo XVI. La lengua kichwa se implantó sobre diversos pueblos, ocasionando la desaparición de otras lenguas originarias y, en otros casos, reduciendo su uso a unos pocos individuos. Es posible diferenciar cuatro grandes grupos que componen el pueblo kichwa; estos se ubican en tres departamentos del país: los kichwa del río Napo y los de los ríos Pastaza y Tigre, asentados en el departamento de Loreto; los Kichwa lamistas o de Lamas, en el departamento de San Martín; y los kichwa que han sido conocidos como santarrosinos, en el departamento de Madre de Dios. Según datos obtenidos por el Ministerio de Cultura, la población de las comunidades del pueblo kichwa se estima en 53, 826 personas aproximadamente.

Según Gamboa y Muñoz (2003), se encontraron tres hipótesis sobre los posibles orígenes de la etnia Kichwa de la Amazonía.

2.4 Juegos ancestrales propios del pueblo kichwa

En este trabajo presento los 10 juegos más practicados en la comunidad de Santa Maria del Curaray, las cuales priman los juegos ancestrales la cual quiero saber cuál el nivel de conocimiento de los docentes de esta comunidad acerca de los juegos ancestrales, y cuanto lo vienen practicando. Además queremos tener de conocimiento si ayuda a los docentes y padres de familia y acaso los juegos les ayuda en su enseñanza aprendizaje y si con ello logran desarrollar capacidades, destrezas y habilidades en los niños de educación tanto sea en inicial primaria y secundaria:

- **La Resbaladita.** Este juego los niños y adolescentes lo practican en tiempo donde que las aguas de los ríos van en merma, ahí es donde la tierra va quedando barro y buscan una pendiente para subir y bajarse. Pero antes de eso los niños son curiosos y limpian la parte donde van a jugar si por un caso hay palos con punta o vidrios rotos y de antemano van mojando el lugar para resbalarse luego; cuando llegan al agua se dan una buzada y luego suben de nuevo hasta esperar su turno nuevamente. Una y otra vez lo realizan hasta cansarse. Pero además de eso lo realizan por grupos de 4 a 5 niños, hasta quedarse bien empapados de barro.
- **La Luna y el Sol.** Niños y niñas de diferentes edades se reúnen y juegan a la luna y el sol. Dos de los niños ya sea varón o mujer, este caso la mujer representa a la luna porque la creencia nos cuenta que la luna es killa y era una mujer y el varón representa al sol. Los dos niños de la mano frente a frente, levantan sus manos formando un círculo para pasar cada uno de sus compañeros. Los demás niños forman una fila y pasan por debajo de los brazos; entre todos cantan una canción que el coro es así: pase lodos, pase lodos cruz, cruz, cruz si adelante corres mucho lo del último se quedara. Cuando la canción termina la fila se detiene y el niño que se queda dentro de los brazos de los dos niños, debe elegir a dónde quiere ir a la luna o al sol. Dependiendo de lo que conteste se va tras del compañero y lo agarra por la cintura. Cuando todos los participantes estén colocados de la luna o del sol se jalan fuertemente y los que se caen del grupo serán los perdedores.
- **La Guerrita.** Este es un juego de los varones, los dos más grandes forman su grupo desde el grande hasta los más pequeños y los echan su nombre a sus

grupos cada uno de ellos. Ejemplo Perú y el otro es Ecuador. Este juego los juega por las noches en tiempo de luna nueva. Sortean entre si cuál de los grupos se debe esconder y se esconden entre las hierbas y los demás los buscan con sus armas de palo o que ellos mismos lo fabrican. La meta es no dejarse ver porque con sus bocas hacen el disparo y el contrario hace ver que está muriendo y así van matándose entre sí y el equipo que logra tener más jugadores vivos es el ganador. Luego intercambian de roles.

- **La Sandía.** Este juego se practica en los patios de las casas. Los personajes que intervienen son: una niña hace su vez de señora dueña de las sandías, los ladrones de sandía, un perro y muchas sandias. La dueña de la chacra agacha la cabeza a todos los niños que cumplen la función de sandía mientras que el perro guardián cuidad la chacra. 2 niños hacen el papel de ladrones que van a la chacra pidiendo permiso a la señora, y dicen que se perdió sus machetes y cuando esta de un descuido comienza robar la sandía y los lleva fuera del círculo y las sandías son las cómplices por que corren muy rápidas. El juego termina cuando la dueña termina de tener sandías en su chacra. Y así van cambiando de roles los niños y las niñas.
- **La Pesca.** Los niños van sentados en un tronco de palo o topa, como si estuvieran sentados en una canoa. Sus flechas son con el palito de la hoja de aguaje que hacen de ver que son sus flechas, sus hojas de los árboles son los peces y cuando van a cazar un pescado tiene que gritar el de adelante silencio hay un pez y menciona sus nombre y los pica. Pero las mujeres ya están haciendo la candela en sus tushpas, juntando las ramitas de los árboles y juegan a asar los peces. Otras niñas van haciendo de destripar los peces y así comen sus pescados asados.
- **Competencia de Canoas.** Este juego lo realizan los niños jóvenes y adultos para los aniversarios comunales. También se realiza en tiempo de merma del rio consiste en tener una canoa chica y remos. También lo hacen en parejas se ponen de acuerdo quien ser el proero y el popero, mientras una persona hace de árbitro y marca el punto de llegada. A una indicación empieza a competencia y gana la pareja en este caso el que llega primero.
- **Quién pica el Paiche.** Este juego consiste tener un tranco de plátano y una lanza que a veces es de cañabrava o de pona. En una competencia niños y

adultos ponen a una distancia que están de acuerdo todo el tronco de plátano y van picando el tranco. El que no alcanza la puntería es que tomara un tazón grande de masato, si es sigue perdiendo por no diestro se tendrá que retirar de la competencia por que no dará su barriga por la cantidad de masato que tomo. Así de esta manera chica y grande se adiestran a pescar el paiche por que no es tan fácil pescarlo.

- **Hélice de hoja de toronja.** Los padres o los hermanos mayores cogen hojas de toronja y de mamey, la rompen ambas puntas de la hoja dándole la forma de una hélice. En el centro de ambos lados lo meten una espina de chambira o palito de pona y corre unos pasos y cuando la hojita da la vuelta como una hélice esta lista para jugar. Los niños y las niñas corren contra el viento haciéndola girar y el que tiene la hoja más grande y velos es el ganador del concurso. También lo hacen girar a la hojita sin correr subiéndose encima de los arboles donde que corre harto viento fuerte.
- **La Peloteada.** Consiste en realizar 2 equipos de la cantidad de niños que hay para jugar. Es necesario tener una pelota, cuando este no existe realizan la recolección de hojas de los plátanos secos y lo hacemos en forma de Esférico, lo amarramos con soga de chambira o cualquier otra y formamos una pelota. Los niños lo realizan cuando están en el recreo y cuando les toca la hora de educación física y los padres de familia lo hacen cuando estos vuelven de la minga. Cuando juegan los padres la apuesta es un tazón grande de masato que cada persona del equipo perdedor debe tomar como castigo.
- **El juego del Tarán, tarán.** Este juego se realiza cuando se está cosechando el maíz choclo, en la chacra adultos y niños asan su maíz choclo y cuando han asado comienzan a jugar niños con niños y adultos con adultos. Esto de dicen tarán tarán, y que está jugando le contesta sin parar, cuanto de semillas de maíz tengo y el otro responde adivinando la cantidad que podría tener en su mano de las semillas de maíz; cuando este responde correcto la otra persona lo da otro maíz asado, y cuando no lo responde correcto este entregara su maíz que está comiendo y ahí se acaba el juego cuando su par ya no tiene maíz choclo asado.

CAPÍTULO III: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1. Descripción del Problema

Observando que los maestros y docentes en el Napo realizan los juegos ancestrales pero de vez en cuando pero sin saber que estos juegos son propios de la zona y de nuestra comunidad. Esta investigación lo hago para saber cuánto de conocimiento tienen los docentes de esta Institución Educativa y cuanto lo vienen practicando. Sabemos que dentro de nosotros existen variedades de tipos de juegos que nos servirán para desarrollar habilidades en los niños en las instituciones educativas donde que la enseñanza aprendizaje se desarrolla en lengua materna. En este caso es el Kichwa.

Esta investigación se desarrolla en la comunidad nativa Kichwa de Santa María del Curaray, observado que la mayoría de docentes tanto del nivel inicial, primaria y secundaria que trabajan en EIB. Trato de conocer cuánto de conocimiento tienen sobre los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa; así de esta manera facilitarles los juegos ancestrales del pueblo que les hará de suma importancia para el desarrollo de habilidades y destrezas en los jóvenes y niños de su escuela; también para saber cuánto lo practican y lo valoran.

Trato se facilitar variedades de juegos, que se puede ayudar a los estudiantes y docentes de nivel primaria a encontrar una salida a su aprendizaje ya que por medio de estos juegos ayudaran a los niños y maestros a poder desarrollar habilidades. Que también ayudara a conocer los verdaderos juegos ancestrales que hoy en día en la sociedad y en las escuelas se viene desapareciendo. Invito a aprender a jugarlas para que así siga rigiendo en nuestras comunidades los verdaderos juegos ancestrales que muchos quisieran practicarlas hoy en día.

3.2. Formulación del Problema

3.2.1. Problema General

¿Nivel de conocimiento que tienen los docentes de la Institución Educativa N° 6010117 de Santa María del Curaray, de los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa?

3.2.2. Problemas Específicos

- ✓ ¿Cuál es el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los juegos del Pueblo Kichwa?
- ✓ ¿Cuáles es el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los tipos de juegos?
- ✓ ¿Cuál es el nivel de conocimiento que tienen los docentes acerca de los juegos ancestrales?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo General

Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes de la institución educativa N° 6010117 de Santa María, de los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa.

3.3.2. Objetivos Específicos

a. Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los juegos del pueblo Kichwa.
b. Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los tipos de juegos.
c. Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes acerca de los tipos de juegos ancestrales.

3.4. Hipótesis

3.4.1. Hipótesis General

Nivel de conocimiento de los Docentes de la Institución Educativa N° 6010117 de Santa María sobre los juegos Ancestrales del Pueblo Kichwa es bueno.

3.4.2. Hipótesis Derivadas

- ✓ El nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los juegos del pueblo Kichwa es regular.
- ✓ El nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los tipos de juegos es regular.
- ✓ El nivel de conocimiento que tienen los docentes acerca de los tipos de juegos ancestrales es regular.

3.5. Variables

3.5.1. Identificación de Variables

Variable Independiente (X): Conocimiento de los juegos Ancestrales.

3.5.2. Definición de Variables

Conocimiento de los juegos Ancestrales se define conceptualmente como aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados**,** solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

La variable Conocimiento de los juegos Ancestrales se define operacionalmente con la apreciación: BUENO si la puntuación oscila entre 16 – 20. REGULAR si la puntuación oscila entre 11 – 15. MALO si la puntuación oscila entre 6 – 10.DEFICIENTE si la puntuación oscila entre 0 - 5.

3.5.3. Operacionalización de Variables

Variable	Indicadores	Índices
Conocimiento de Juegos Ancestrales	1. ¿Cuál de las características de los juegos ancestrales más conoces?	BUENO 16 - 20 REGULAR 11 - 15 MALO 5 – 10 DEFICIENTE 0 - 5
	1.1. Por temporada	
	1.2. Por placer	
	1.3. Por juegos ancestrales	
	1.4. Nada	
	2. ¿Cuál de las características de los juegos ancestrales lo practican con más frecuencia en la escuela?	
	2.1. Por temporada	
	2.2. Por placer	
	2.3. Por juegos ancestrales	
	2.4. Nada	
	3. ¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales del pueblo kichwa?	
	3.1. Mucha	
	3.2. Regular	
	3.3. Poca	
	3.4. Nada	
	4. ¿Cómo conoció que existen los juegos ancestrales del pueblo kichwa?	
	4.1. Bisabuelos	
	4.2. Abuelos	
	4.3. Padres	
	4.4. Tíos	
	5. Antes de esta encuesta ¿cuánto sabía de los juegos ancestrales kichwas?	
	5.1. Mucho	
	5.2. Regular	
	5.3. Poco	
	5.4. Nada	
	6. ¿Cuál de los juegos kichwas lo practican más los niños en la comunidad?	
	6.1. La resbaladita	
	6.2. Picar el paiche	
	6.3. La guerrita	
	6.4. Peloteada	
	7. Menciona los juegos que conoces de tu comunidad	
	7.1. Excelente 1 – 10	
	7.2. Bueno 1-7	
	7.3. Regular 1-3	
	7.4. Poco 1-1	
	8. ¿Cuál de estos juegos lo practican con más frecuencia?	
	8.1. La gallinita ciega	
	8.2. La escondida	
	8.3. La muñeca	
	8.4. Carrera de encostalado	
	9. ¿Cuál de los tipos de juegos lo realizas con más frecuencia en la escuela?	
	9.1. Activos	
	9.2. Pasivos	
	9.3. Competitivos	
	9.4. Cooperativos	
	10. ¿Conoces los tipos juegos ancestrales?	
	10.1. Muy bien	
	10.2. Bien	
	10.3. Regular	
	10.4. Poco	
	11. ¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales?	
	11.1. Mucha	
	11.2. Regular	
	11.3. Poca	
	11.4. Nada	

JUEGOS ANCES-TRALES	**Características** **Tipos de juegos ancestrales** **Juegos ancestrales del pueblo kichwa**	**1. Por temporada** **2. Por placer** **Juegos ancestrales** **Juegos pasivos** **Juegos activos** **Juegos competitivos** **Juegos de mesa** **Juegos cooperativos** **Competitivos** **Cooperativos** **Pasiva**	Los niños se inclinan por el trompo, las bolas. Las niñas a las muñecas, saltar la cuerda, la gallinita ciega, etc. Ellos mismos deciden, cuándo, dónde y cómo jugar.: carrera de sacos, saltar la cuerda, el palo encebado, etc. No emplean objetos están: el gato y el ratón, la gallina ciega, las escondidas, , la candelita, etc. Juegos de tableros, de cartas, condados, de escritura o lectura, de armar como los **rompecabezas.** Policías y ladrones y tirando pelotas y la peloteada Carrera, baila de la silla, anzueleada. Ajedrez, ludo, dama y solitario. La carrera de posta, salta soga, carrera de costales. La luna y el sol, la sandía, la peloteada y hélice de hoja La resbaladita La guerrita La pesca Competencia de canoas Quien pica el paiche. Hélice de hoja de toronja La sandia La peloteada. La luna o el sol El juego del tarán, tarán	¿Conoce los juegos ancestrales? ¿Cuál de las características de los juegos ancestrales lo practican con más frecuencia en la escuela? ¿Cuál de estos juegos lo practican con más frecuencia? ¿Conoces los tipos de los sobre juegos ancestrales? ¿Cuál de los tipos de juegos lo realizas con más frecuencia en la escuela? ¿Cuál de los juegos kichwas lo practican más los niños en la escuela? ¿Dónde cree usted que lo practican más a los juegos ancestrales kichwas? ¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales del pueblo Kichwa? ¿Cómo conoció que existen los juegos ancestrales en su comunidad? Antes de esta encuesta ¿cuánto sabia de los juegos ancestrales Kichwas? ¿Menciona los juegos que conoces de tu comunidad?

CAPÍTULO IV: MÉTODO

4.1. Tipo de Investigación

La investigación de acuerdo al nivel de conocimiento que se adquirió perteneció a una investigación descriptiva, con una variable: **CONOCIMIENTO DE JUEGOS ANCESTRALES**.

El estudio pertenece al enfoque cuantitativo de investigación porque las preguntas de investigación versan sobre cuestiones específicas, porque se revisó lo que se ha investigado anteriormente, porque se sometió a prueba la hipótesis mediante el empleo de los diseños de investigación apropiados; porque se usó la recolección de datos para probar la hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico.

La investigación fue de tipo descriptivo porque se estudió la situación en que se encuentra la variable: **CONOCIMIENTO DE JUEGOS ANCESTRALES** [1].

4.2. Diseño de Investigación

El diseño general de la investigación fue el no experimental de tipo descriptivo transversal.

Fue No experimental porque no se manipuló la variable en estudio.

Fue Descriptivo Transversal porque se recogió la información en el mismo lugar y en un momento determinado.

Esquema:



Donde:

M : Es la Muestra.

O : Observación de la muestra[2].

Los pasos que se siguen en la aplicación del diseño son:

1. Realizar la observación a la variable (recojo de información sobre el objeto de estudio).
2. Procesar o sistematizar la información o datos.

---

[1] ***Ávila, R. B. Introducción a la Metodología de la Investigación. Perú, 2000, p. 25***

[2] ***Hernández, R. et al. Metodología de la Investigación, México, 2006, p. 205***

3. Clasificar la información o datos, organizándolos en cuadros o tablas y representarlos en gráficos.
4. Analizar e interpretar la información o datos.

4.3. Población y Muestra

4.3.1. Población

La población estuvo delimitada por Docentes de los niveles Inicial, Primaria y secundaria con N° 6010117 de la comunidad de Santa María, del Río Curaray, del Distrito del Napo, provincia de Maynas 2015 – 2016. Conformada por un total de 20 docentes.

4.3.2. Muestra

La muestra la conformaron 20 Docentes de la Institución Educativa N° 6010117 de la comunidad de Santa María del Curaray del Distrito del Napo, Provincia de Maynas 2015 – 2016.

La selección de la muestra fue no aleatoria intencionada.

4.4. Técnicas, Instrumento y Procedimientos de Recolección de Datos

4.4.1. Técnicas de Recolección de Datos

La técnica que se empleó en la recolección de datos fue la encuesta porque se observó el hecho en forma indirecta.

4.4.2. Instrumentos de Recolección de Datos

El instrumento que se empleó en la recolección de datos fue el cuestionario el que fue sometido a prueba de validez y confiabilidad antes de su aplicación, Obteniendo 71.50% de validez y 80.50% de confiabilidad.

4.4.3. Procedimientos de Recolección de Datos

- ✓ Elaboración y aprobación del proyecto de tesis.
- ✓ Elaboración del instrumento de recolección de datos.
- ✓ Prueba de validez y confiabilidad al instrumento de recolección de datos.
- ✓ Recojo de la información.
- ✓ Procesamiento de la información.
- ✓ Organización de la información en cuadros.
- ✓ Análisis de la información.
- ✓ Interpretación de datos.

- ✓ Elaboración de discusión y presentación del informe.
- ✓ Sustentación del informe.

4.5. Procesamiento. Análisis e Interpretación de la Información

El procesamiento de los datos se efectuó en forma mecánica sobre la base de los datos.

El análisis e interpretación de los datos se efectuó empleando la estadística descriptiva: Frecuencia, promedio ($\bar{x}$), porcentaje (%)

CAPÍTULO V: RESULTADOS

5.1. Análisis Descriptivo

5.1.1. Diagnóstico del Conocimiento de los Juegos Ancestrales.

CUADRO N° 1

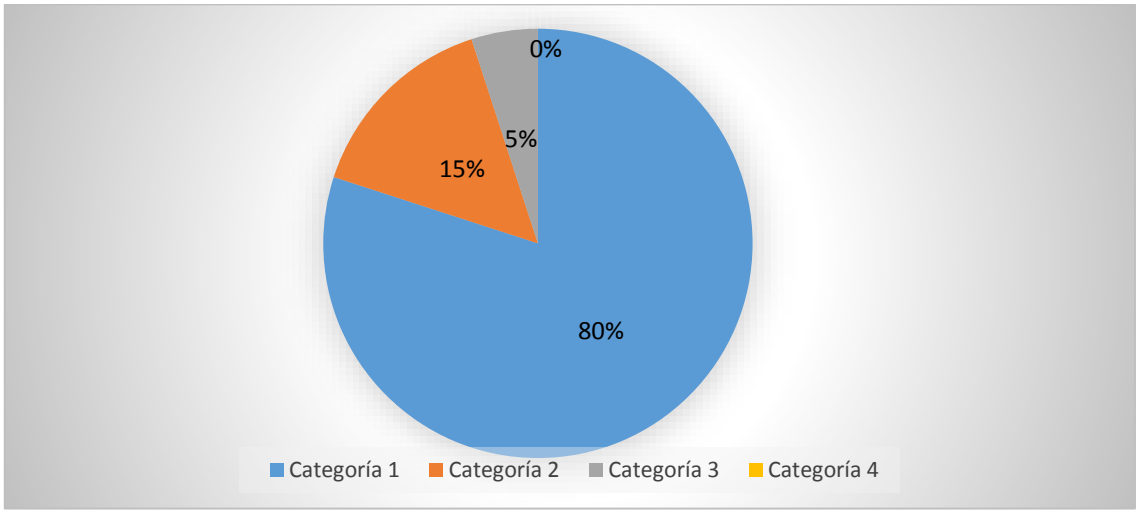
¿Cuál de las características de los juegos ancestrales más conoces?

Categorías	***Pregunta***	***frecuencia***	***porcentaje***
Categoría 1	por juego ancestral	16	80%
Categoría 2	por temporada	3	15%
Categoría 3	por placer	1	5%
Categoría 4	Nada	0	0%
Total		20	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 1

¿Cuál de las características de los juegos ancestrales más conoces?



Fuente: Cuadro N°1

ANÁLISIS DE DATOS:

En lo que se menciona de las características de los juegos ancestrales que más conoce son: 80% de docentes mencionan que conocen la característica del juego ancestral, 15% de docentes mencionan que conocen la característica de juegos por temporadas y 5% mencionan que juegan la característica de placer y 0% dicen que nada.

CUADRO N° 2

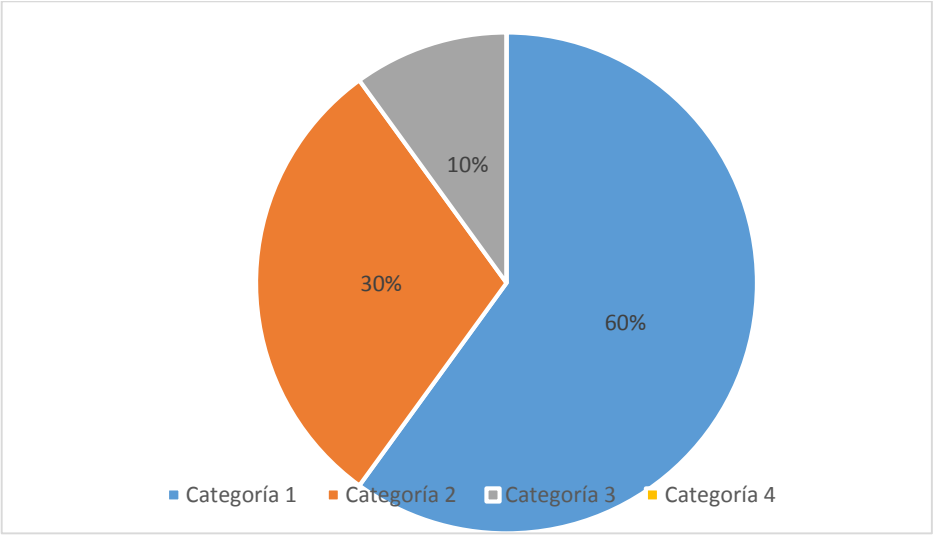
¿Cuál de las características de los juegos ancestrales lo practican con más frecuencia en la escuela?

Categorías	Pregunta	frecuencia	porcentaje
Categoría 1	por juego ancestral	12	60%
Categoría 2	por temporada	6	30%
Categoría 3	Por placer	2	10%
Categoría 4	Nada	0	0%
Total		20	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 2

¿Cuál de las características de los juegos ancestrales lo practican con más frecuencia en la escuela?



Fuente: Cuadro N° 2

Análisis de datos:

Referente a las características de cual más lo practican he podido investigar que, 60% juegan los juegos ancestrales, 30% juegan por temporadas y 10% juegan por placer. Quiero decir que la mayoría de personas juegan los juegos ancestrales.

CUADRO N° 3

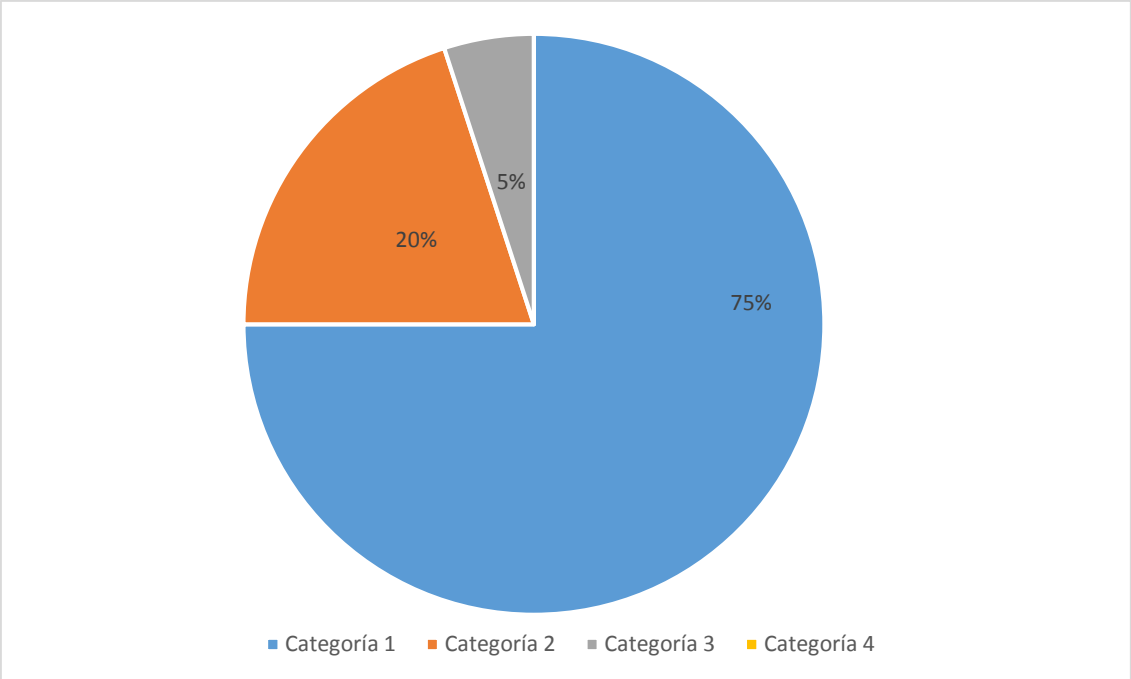
¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales del pueblo Kichwa?

Categorías	Pregunta	frecuencia	porcentaje
Categoría 1	Mucha	15	75’%
Categoría 2	Bueno	4	20%
Categoría 3	Regular	1	5%
Categoría 4	Poco	0	0%
Total		**20**	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 3

¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales del pueblo Kichwa?



Fuente: Cuadro N° 3

Análisis de datos:

En este caso qué importancia le dan a los juegos ancestrales del pueblo kichwa resulta que un 75% lo tiene mucha importancia, buena se lo da el 20% regularmente nos afirman con el 5% y poco también nos dicen que 0% lo dan a los juegos ancestrales.

CUADRO N° 4

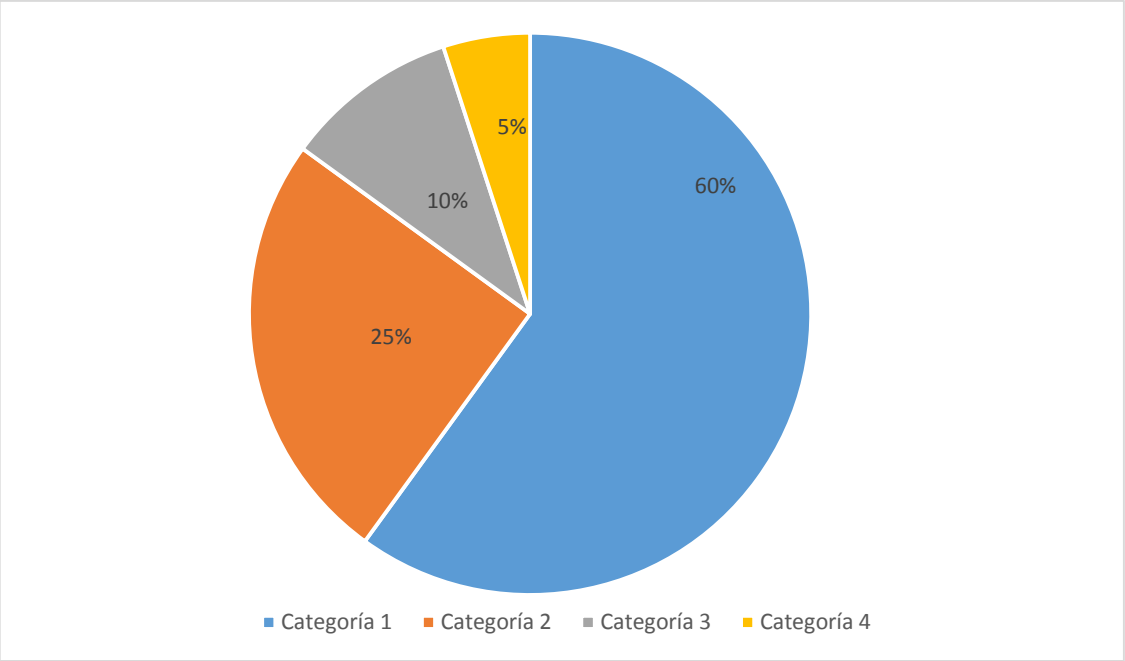
¿Cómo conoció que existen los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa?

	Pregunta	frecuencia	porcentaje
Categoría 1	Bisabuelos	12	60%
Categoría 2	Abuelos	5	25%
Categoría 3	Padres	2	10%
Categoría 4	Tíos	1	5%
Total		**20**	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 4

¿Cómo conoció que existen los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa?



Fuente: Cuadro N° 4

Análisis de datos:

Referente de cómo conoció los juegos ancestrales del pueblo kichwa he investigado lo siguiente: que el 60 % de conocen gracias a sus bisabuelos, el 25 % gracias a sus abuelos, el 10% lo conocen por sus padres el 5% gracias a sus tíos o familiares.

CUADRO N° 5

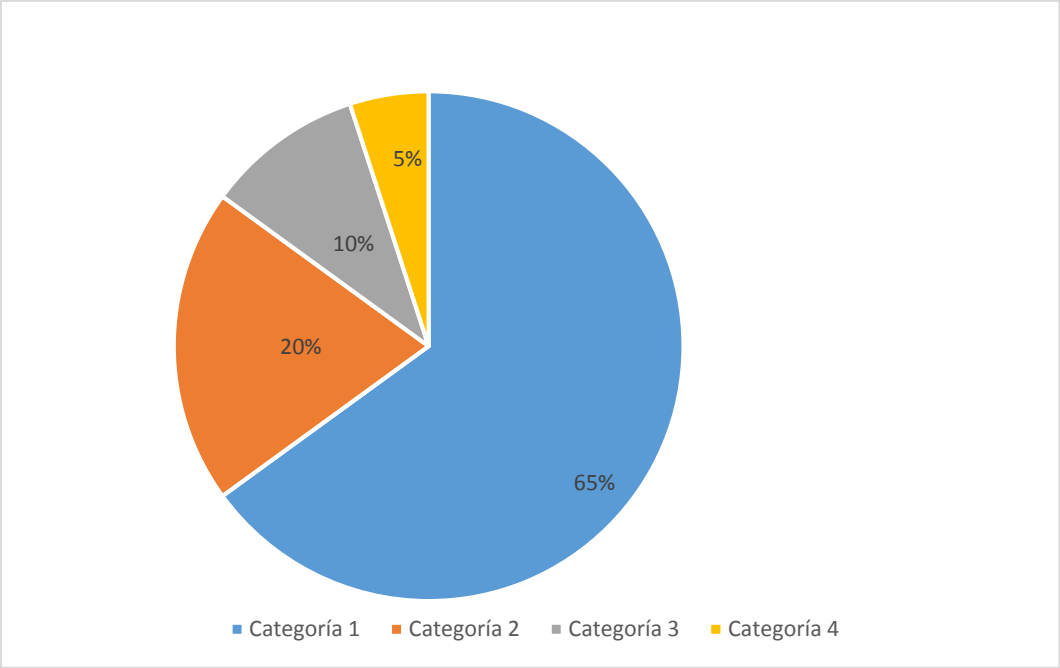
Antes de esta encuesta ¿cuánto sabia de los juegos ancestrales Kichwas?

Categorías	Pregunta	frecuencia	porcentaje
Categoría 1	Mucho	13	65%
Categoría 2	regular	4	20%
Categoría 3	Poco	2	10%
Categoría 4	Nada	1	5%
Total		**20**	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 5

Antes de esta encuesta ¿cuánto sabia de los juegos ancestrales Kichwas?



Fuente: Cuadro N° 5

Análisis de datos:

De 20 docentes encuestados referente antes que se dé la encuesta cuanto sabia de los juegos ancestrales kichwas este tuvimos los resultados que el 65% sabían mucho de los juegos, el 20%, sabían regularmente que existían, 10% sabían poco y nada con un 5%.

CUADRO N° 6

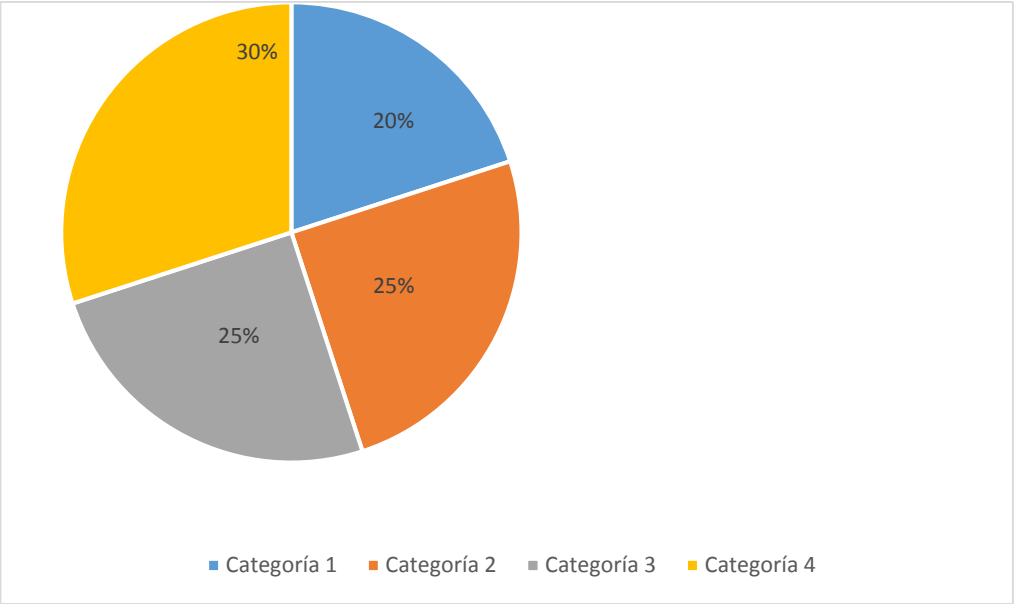
¿Cuál de los juegos kichwas lo practican más los niños en la comunidad?

Categorías	Pregunta	frecuencia	porcentaje
Categoría 1	La resbaladita	4	20%
Categoría 2	Picar paiche	5	25%
Categoría 3	La guerrita	5	25%
Categoría 4	La peloteada	6	30%
Total		**20**	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 6

¿Cuál de los juegos kichwas lo practican más los niños en la comunidad?



Fuente: Cuadro N° 6

Análisis de datos:

Referente a los juegos del pueblo kichwa que más lo practican en la comunidad nos afirman que un 30% practican el juego la peloteada, 25% prefieren jugar la guerrita y el 25 por% prefieren jugar a picar el paiche y el 20% optan por jugar a la resbaladita en tiempo de merma del río.

CUADRO N° 7

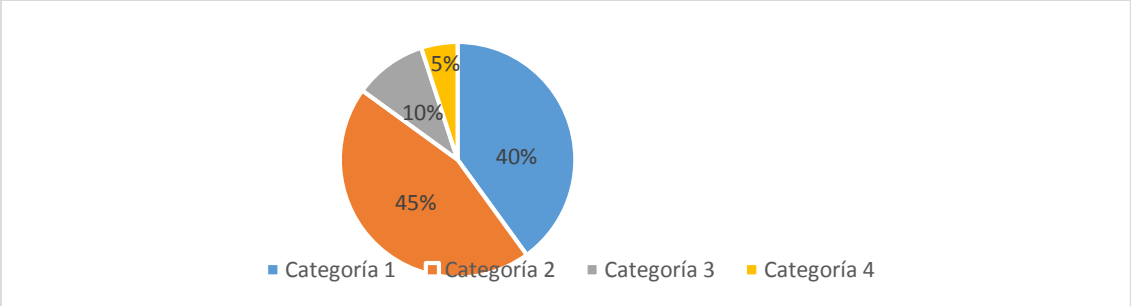
Menciona los juegos que conoces de tu comunidad

Categorías	Pregunta	Cantidad	Frecuencia	porcentaje
Categoría 1	Excelente	1 - 10	8	40%
Categoría 2	Bueno	1 - 7	9	45%
Categoría 3	Regular	1 - 3	2	10%
Categoría 4	Poco	1 - 1	1	5%
Total			**20**	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 7

Menciona los juegos que conoces de tu comunidad



Fuente: Cuadro N° 7

Análisis de datos:

De los 10 juegos presentados en la I.E se ha podido investigar lo siguiente:

Que de 20 docentes encuestados referente para hacer mención de los conocimientos de los juegos ancestrales del 1 – 10, se investigado lo siguiente;

- ✓ De 20 docentes investigados, 8 saben excelentemente de los juegos ancestrales es decir el 40%.
- ✓ Luego de los 20 docentes, 9 saben en forma Buena de los juegos ancestrales es decir el 45%.
- ✓ También de los 20 docentes se puede mencionar que el 10% de docentes manifiestan que saben de los juegos ancestrales es decir 2 docentes.
- ✓ Además se puede notar que de 20 docentes investigado solo 1 docente manifiesta saber poco es decir el 5% de los juegos ancestrales.

CUADRO N° 8

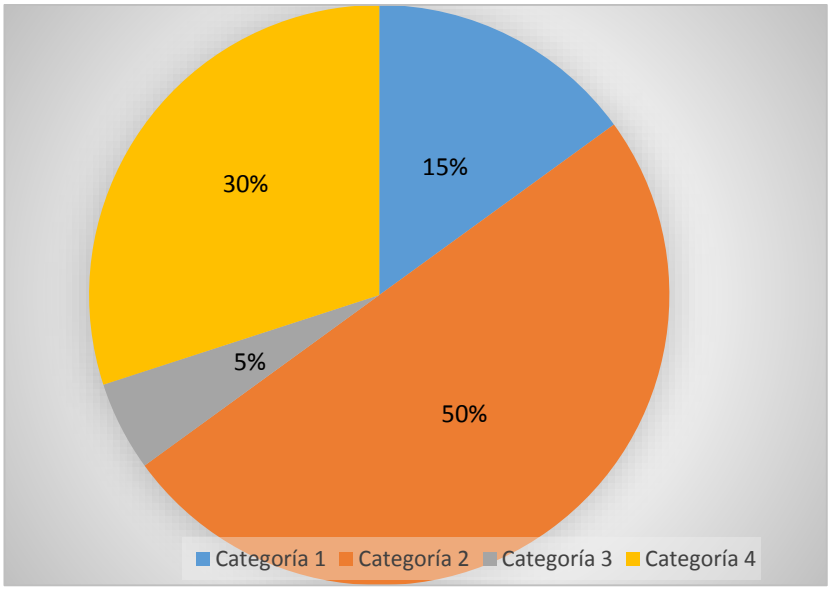
¿Cuál de estos juegos lo practican con más frecuencia?

Categorías	Pregunta	frecuencia	porcentaje
Categoría 1	La gallinita ciega	3	15%
Categoría 2	La escondida	10	50%
Categoría 3	La muñeca	1	5%
Categoría 4	Carrera encostalado	6	30%
Total		**20**	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 8

¿Cuál de estos juegos lo practican con más frecuencia?



Fuente: Cuadro N° 8

Análisis de datos:

Referente a este tema de los juegos que más lo practican queda investigada que el 50% juegan el juego de la escondida, el 30 % juegan el juego de carrera de encostaladas, 15 % la gallinita ciega y 5% juegan a la muñeca.

CUADRO N° 9

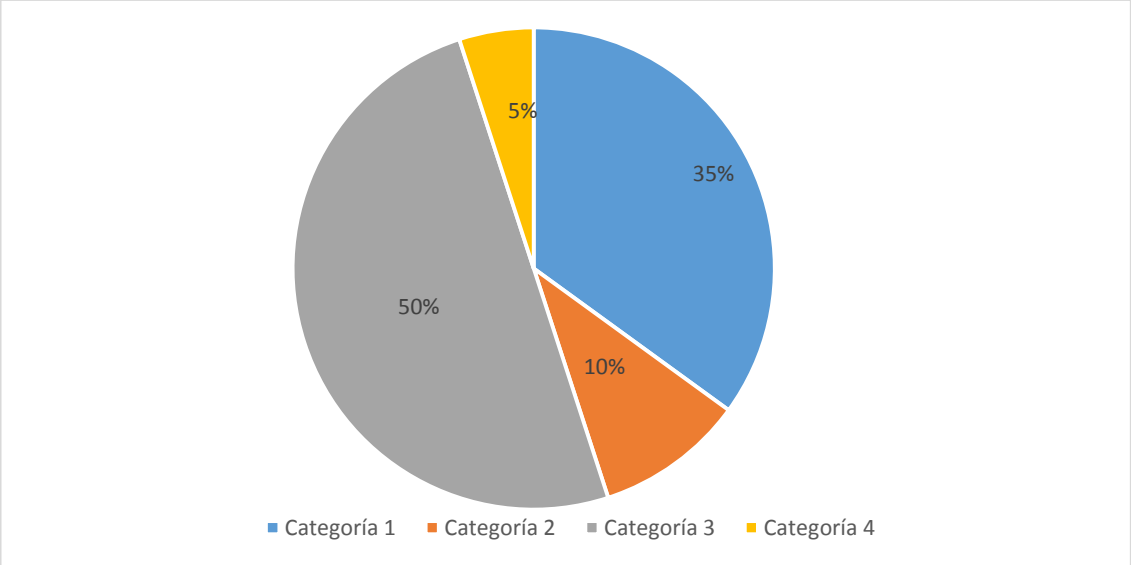
¿Cuál de los tipos de juegos lo realizas con más frecuencia en la escuela?

Categorías	Pregunta	frecuencia	porcentaje
Categoría 1	Activos	7	35%
Categoría 2	Pasivos	2	10%
Categoría 3	competitivos	10	50%
Categoría 4	cooperativo	1	5%
Total		**20**	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 9

¿Cuál de los tipos de juegos lo realizas con más frecuencia en la escuela?



Fuente: Cuadro N° 9

Análisis de datos:

Resulta en este tema el tipo de juego que más lo practican los estudiantes en la escuela son los juegos de competencias con 50%, también nos dicen que 35% lo juegan los juegos activos, mientras 10% optan por jugar los juegos pasivos y el 5% juegan los juegos cooperativos.

CUADRO N° 10

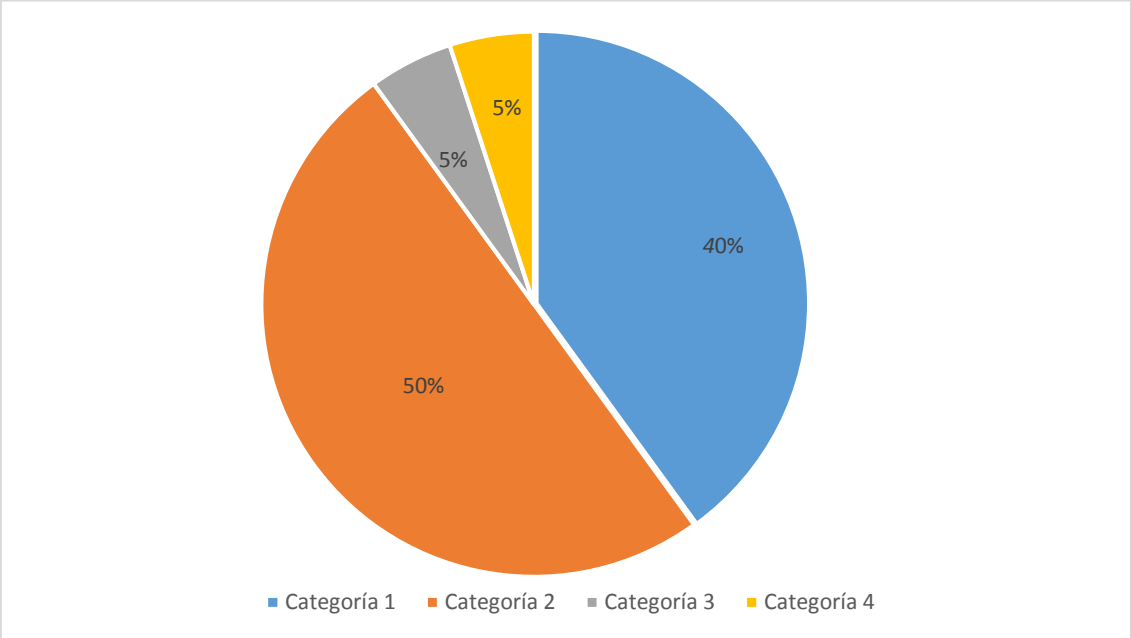
¿Conoces los tipos juegos ancestrales?

Categorías	Pregunta	frecuencia	porcentaje
Categoría 1	Muy bien	8	40%
Categoría 2	Bien	10	50%
Categoría 3	Regular	1	5%
Categoría 4	Poco	1	5%
Total		**20**	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 10

¿Conoces los tipos juegos ancestrales?



Fuente: Cuadro N° 10

Análisis de datos:

En este tema si conoces los juegos ancestrales puedo resumir que el 50% conocen bien los juegos ancestrales, 40 % lo conocen muy bien, 5% dice que lo conocen regular y también el 5% dicen que no lo conocen.

CUADRO N° 11

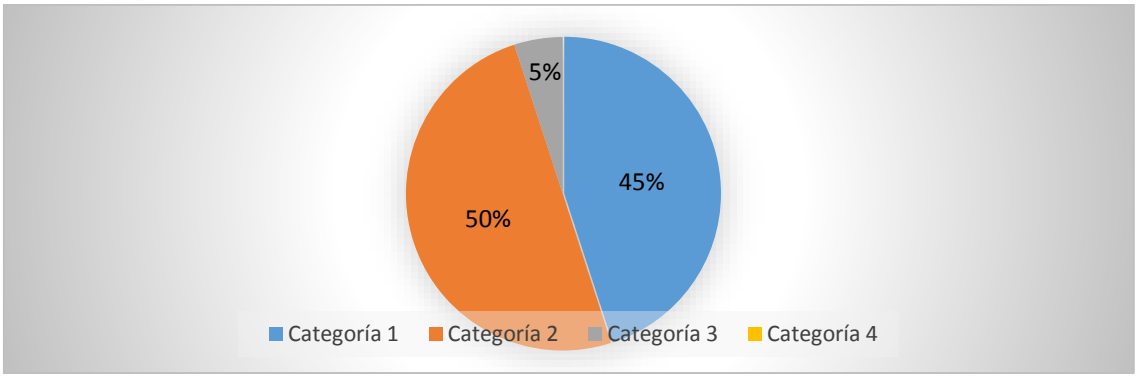
¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales?

Categorías	Pregunta	frecuencia	Porcentaje
Categoría 1	Mucho	9	45%
Categoría 2	Regular	10	50%
Categoría 3	Poco	1	5%
Categoría 4	Nada	0	0%
Total		20	**100%**

Fuente: Base de Datos del Autor

GRÁFICO N° 11

¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales?



Fuente: Cuadro N° 11

Análisis de datos:

El 50% de docentes que trabajan en la I.E.P.M 6010117, de la comunidad de Santa Maria del Curaray, le dan regular importancia a los juegos ancestrales, el 45 % de docentes le dan mucha importancia, el 5% de docentes le dan poca y 0% de docentes no le dan importancia a los juegos ancestrales.

CUADRO N° 12

Conocimiento de juegos ancestrales en docentes de la I.E. N°6010117 de la comunidad de Santa María del Curaray, sobre los juegos ancestrales del pueblo Kichwa – 2016

	Cuadro N°	Categoría 1 Bueno (16-20)		Categoría 2 Regular (11-15)		Categoría 3 Malo (6-10)		Categoría 4 Deficiente (0-5)		Total	
		Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Conocimiento sobre los juegos ancestrales del pueblo Kichwa	1	16	80	3	15	1	5	0	0	20	100
	2	12	60	6	30	2	10	0	0	20	100
	3	15	75	4	20	1	5	0	0	20	100
	4	12	60	5	25	2	10	1	5	20	100
	5	13	65	4	20	2	10	1	5	20	100
	$(\bar{x})$	14	70	4	20	2	10	0	0	20	100
Conocimiento sobre los juegos del pueblo Kichwa	6	4	20	5	25	5	25	6	30	20	100
	7	8	40	9	45	2	10	1	5	20	100
	$(\bar{x})$	6	30	7	35	4	20	3	15	20	100
Conocimiento sobre los tipos de juego	8	2	15	10	50	1	5	6	30	20	100
	9	7	35	2	10	10	50	1	5	20	100
	$(\bar{x})$	5	25	6	30	6	30	3	15	20	100
Conocimiento sobre los juegos ancestrales	10	8	40	10	50	1	5	1	5	20	100
	11	9	45	10	50	1	5	0	0	20	100
	$(\bar{x})$	9	45	10	50	1	5	0	0	20	100
TOTAL	$(\bar{x})$	10	50	6	30	3	15	1	5	20	100

CAPÍTULO VI: DISCUSIÓN. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Discusión

Al realizar el análisis del nivel de conocimiento de juegos ancestrales en docentes de la I.E. N°6010117 de la comunidad de Santa Maria del Curaray, sobre los juegos ancestrales del pueblo kichwa – 2016, se encontró que para determinar el nivel de conocimiento en este tema, resulta necesario evaluar los conocimientos sobre los juegos del pueblo kichwa, sobre los tipos de juegos y sobre los juegos ancestrales.

Se procedió a efectuar la evaluación, obteniendo como resultado que en la evaluación sobre los juegos ancestrales del pueblo kichwa, el 70% de los docentes tienen un conocimiento bueno, el 20% lo tienen regular, un 10% malo, mientras que el 0% tienen un deficiente conocimiento.

En relación a los juegos del pueblo kichwa, el 35% tienen un regular conocimiento, el 30% lo tienen bueno, el 20% lo tienen malo, mientras que un 15% tienen un deficiente conocimiento.

En cuanto al conocimiento de los tipos de juego, en forma regular lo tienen un 30%, igualmente el 30% lo tienen malo, el 25% lo tienen bueno y el 15 de manera deficiente.

El conocimiento sobre los juegos ancestrales, el 50% lo tienen en un nivel regular, un 45% lo tienen bueno, de forma mala el 5% y el 0% de manera deficiente.

Como resultado general se obtuvo que el 50% tienen un conocimiento bueno (16-20), el 30% tienen un nivel regular (11-15), el 15% tienen un nivel malo (6-10) y solamente el 5% lo tienen deficiente (0-5), con lo cual se cumple con la hipótesis que el “Nivel de conocimiento de los Docentes de la Institución Educativa N° 6010117 de Santa María sobre los juegos Ancestrales del Pueblo Kichwa es bueno”.

6.2. Conclusiones

6.2.1. Conclusiones Parciales

- Haciendo una breve conclusión al trabajo de investigación referente a los niveles de conocimiento de docentes de la institución educativa de la comunidad de Santa Maria del rio Curaray concluyo diciendo que:
- En todas las ciudades del mundo conocen de los juegos ancestrales y que están inculcados a seguir prevaleciendo esta herencia cultural dejado por nuestros ancestros y que hoy en día lo seguimos valorando como una tradición. Muchos lo confirman que mediante los juegos ancestrales encuentran la destreza la capacidad para trabajar en equipo, que el estudiante vaya sacando de su mente esa cosa negativa que tiene por dentro es decir ese miedo de expresarse entre sus pares. Nos comentan que por medio de estos juegos ancestrales nos insertamos a la sociedad donde que se vive.
- Hablando de los juegos ancestrales se he podido investigar que los juegos ancestrales tienen sus tipos de juego, que a aquí menciono: juegos pasivos, cooperativos, competitivos, activos. La mayoría en esta investigación opten por juagar en la mayoría de los casos a los juegos competitivos, ya que ahí encuentran más el gusto a jugar.
- Y como investigación también puedo concluir que los pueblos kichwas también tienen sus propios juegos ancestrales que he podido compartir en este trabajo los más importantes que creo que son los que más se juegan: la resbaladita, a picar el paiche, juego de las canoas, hélice de hoja de toronja, la sandía, la pesca, la guerrita, La peloteada, La luna o el sol y El juego del taran, taran.
- Como último que quería mencionar son los resultado de la investigación que concluyen en el Nivel de conocimiento que tienen sobre los juegos ancestrales he podido concluir lo siguiente: que la mayoría de los docentes tienen buena acogida a los juegos ancestrales, es decir 70 %, saben y manejan que son los juegos ancestrales y por lo visto lo valoran, lo practican y lo tienen como una enseñanza de nuestros abuelos como regalo que nos heredaron para seguir practicándolo en estos días.

6.2.2. Conclusión General

Existió un Desarrollo Organizacional regular en Docentes de la Institución Educativa “Rosa Agustina Donayre de Morey”, en Iquitos durante el año 2016.

6.3. Recomendaciones

6.3.1. Recomendaciones Parciales

- Que las organizaciones, federaciones de comunidades nativas e indígenas promuevan mediante talleres organizativos el uso de los juegos ancestrales de cada pueblo, para que con ello sean los auténticos promotores de la valoración de los juegos ancestrales en nuestras comunidades.
- Que la DREL como la UGEL, promuevan desde la curricular regional la práctica de estos juegos ancestrales, que para ello deberíamos los docentes ser capacitados muy bien par así transmitirlos a los estudiantes en la escuela y darle el valor que se merecen; además de eso ya podemos tenerlo en cuenta en las estrategias y métodos de enseñanza.
- Que la DREL como la UGEL, promuevan a elaborar un manual de uso de los juegos ancestrales para cada escuela, para así de esta manera practicarlos estos juegos ancestrales y tenerlos como una herencia y como herramienta en la enseñanza aprendizaje de los niños, como dicen los estudiosos que los niños mejor aprenden más rápido jugando.
- A los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Científica del Perú continuar utilizando investigaciones sobre estrategias metodológicas.
- Hacer extensivo los resultados de la investigación a otras universidades de la localidad y región.

6.3.2. Recomendación General

A los directivos y jerárquicos de la Institución Educativa “Rosa Agustina Donayre de Morey”, de Iquitos realizar eventos sobre Desarrollo Organizacional involucrando a todos los actores educativos y dirigido fundamentalmente a los docentes para mejorar la calidad de la gestión.

CAPÍTULO VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Referencias Bibliográficas

- Autores: Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: 2008. Actualizado: 2012.
- Definiciones: Definición de docente (http://definicion.de/docente)
- Definiciones: Definición de niveles (http://definicion.de/niveles/)
- Definiciones: Definición de pueblo (http://definicion.de/pueblo/)
- *FUENTE: Gamboa Martínez, Juan Carlos. Muñoz Macanilla, Ramiro (2003).*
- Fuente: http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/#ixzz4Yxdb6lKL
- *Los Kichwa de Leguízamo. Tras las claves de los Runa del Antisuyu. MJ Editores. Caucayá-Leguízamo*
- Gamboa y Muñoz (2003), se encontraron tres hipótesis sobre los posibles orígenes de la etnia Kichwa de la Amazonía.
- http://www.lostipos.com/de/comunidad.html
- http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/#ixzz4Yxdb6lKL
- Julián Pérez Porto y María Merino. Publicado: 2008. Actualizado: 2012. definiciones: Definición de docente (http://definicion.de/docente.
- Los Kichwa de Leguízamo. Tras las claves de los Runa del Antisuyu. MJ Editores. Caucayá-Leguízamo.
- Mac Queen KM, McLellan E, Metzger DS, et al. What is community? (PDF 293K) An evidence-based definition for participatory public health. AJPH 2001;91(12):1929-38. Nivel de chttp://www.lostipos.com/de/comunidad.html.
- Ministerio de Cultura, del año 2014, que nos habla de la historia del pueblo Kichwa. Con sede en la ciudad de Lima – Perú.
- Según Gamboa y Muñoz (2003), se encontraron tres hipótesis sobre los posibles orígenes de la etnia Kichwa de la Amazonía.
- Alfonso García, El juego infantil y su metodología, Editorial Editex Pág. 8 (2009)
- Alicia Esparza, La Psicomotricidad en el Jardín de Infantes Editorial Paidos (2009)
- Barrow, 1992, p. 34

- Constitución 2008
- Dificultades Infantiles de Aprendizaje Editorial Grupo Cultural (2009) Perú.
- Edith Beatriz Burgos (2008). Los Juegos Tradicionales en la Escuela
- Educación creativa proyectos escolares. Edición 2010
- Esparza, Alicia; (2009) La Psicomotricidad en el Jardín de Infantes, Edit. Paidós. Barcelona-España.
- Francis Ferlan Ediciones Mensajero, S.A. (4 de marzo de 2011)
- Grupo Docente, Revista de Educación. Mi Primer Libro de Valores. Editorial Océano.
- Maricarmen Esper. Cómo Educar en valores éticos. Editorial Trillas.
- María José Fernández Ferrari, El libro de la Estimulación Editorial Albatros pág. 24. (2010)
- Miriam, Almudena y Mª del Mar en 14:24
- Nancy Van Pelt 2012 Como formar hijos vencedores
- Pere Lavega Burgués, Editorial INDE (2008)
- Según gran libro de la maestra de preescolar, Editorial Lexus (2010)
- Vicente Navarro y Carmen Trigueros, Investigación y Juego Motor (2008)
- Mayer, Richard E. Editorial, Cultural 2011 Colombia.
- Tasset, J., Teoría y Práctica de la Psicomotricidad, España, Ediciones Paidós, 2002.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de Consistencia

Anexo 02: Instrumento de Recolección de Datos

ANEXO N° 1: Matriz de Consistencia

TÍTULO: "CONOCIMIENTO DE JUEGOS ANCESTRALES EN DOCENTES DE LA I.E. N°6010117 DE LA COMUNIDAD DE SANTA MARIA DEL CURARAY, SOBRE LOS JUEGOS ANCESTRALES DEL PUEBLO KICHWA - 2016"

AUTOR (es) : JUAN MAYER GARCIA TAMANI

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Indicadores	Metodología
Problema General ¿Nivel de conocimiento que tienen los docentes de la Institución Educativa N° 6010117 de Santa María del Curaray, de los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa? **Problemas Específicos** ✓ ¿Cuál es el nivel de conocimiento que tienen los docentes de los juegos del Pueblo Kichwa 2015 – 2016? ✓ ¿Cuáles es el nivel de conocimiento que tienen los docentes de los tipos de juegos? ✓ ¿Cuál es el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa?	**Objetivo General** Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes de la institución educativa N° 6010117 de Santa María, de los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa. **Objetivos Específicos** ✓ Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes de los juegos del pueblo Kichwa 2015 – 2016. ✓ Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los tipos de juegos. ✓ Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los tipos de juegos ancestrales.	**Hipótesis General** Nivel de conocimiento de los Docentes de la Institución Educativa N° 6010117 de Santa María sobre los juegos Ancestrales es bueno. **Hipótesis Derivadas** ✓ El nivel de conocimiento que tienen los docentes de los juegos del pueblo Kichwa 2015 – 2016 es regular. ✓ El nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los tipos de juegos es regular. ✓ El nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los tipos de juegos ancestrales es regular.	Juegos Ancesterales.	1. ¿Cuál de las características de los juegos ancestrales más conoces? 1.1 Por temporada 1.2 Por placer 1.3 Por juegos ancestrales 1.4 Nada 2 ¿Cuál de las características de los juegos ancestrales lo practican con más frecuencia en la escuela? 2.1 Por temporada 2.2 Por placer 2.3 Por juegos ancestrales 2,4 Nada 3. ¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales del pueblo kichwa? 3.1 Mucha 3.2 Regular 3.3 Poca 3.4 Nada 4. ¿Cómo conoció que existen los juegos ancestrales del pueblo kichwa? 4.1 Bisabuelos 4.2 Abuelos 4.3 Padres 4.4 Tíos 5. Antes de esta encuesta ¿cuánto sabía de los juegos ancestrales kichwas? 5.1 Mucho 5.2 Regular 5.3 Poco 5.4 Nada 6. ¿Cuál de los juegos kichwas lo practican más los niños en la comunidad? 6.1 La resbaladita 6.2 Picar el paiche 6.3 La guerrita 6.4 Peloteada 7. Menciona los juegos que conoces de tu comunidad 7.1 Excelente 1 – 10	**Tipo de investigación** La investigación será de tipo descriptivo porque se estudiará la situación en que se encuentra la variable: Juegos ancestrales. **Diseño de investigación** El diseño general de la investigación será el no experimental de tipo descriptivo transversal. No experimental porque no se manipulará la variable en estudio. Descriptivo transversal porque se recogerá la información en el mismo lugar y en un momento determinado. Esquema:  Donde: M : Es la Muestra. O : Observación de la muestra. **Población** La población estuvo delimitada por Docentes de los niveles Inicial, Primaria y secundaria con N° 6010117 de la comunidad de Santa María, del Río Curaray, del Distrito del Napo, provincia de Maynas 2015 – 2016. Conformada por un total de 20 docentes. **Muestra** La muestra la conformaron 20 Docentes de la Institución Educativa N° 6010117 de la comunidad de Santa María del Curaray del Distrito del Napo, Provincia de Maynas 2015 – 2016. La selección de la muestra fue no aleatoria intencionada **Técnicas de Recolección de Datos** La técnica que se empleará en la recolección de datos será la encuesta

				7.2 Bueno 1-7 7.3 Regular 1-3 7.4 Poco 1-1 8. ¿Cuál de estos juegos lo practican con más frecuencia? 8.1 La gallinita ciega 8.2 La escondida 8.3 La muñeca 8.4 Carrera de encostalado 9. ¿Cuál de los tipos de juegos lo realizas con más frecuencia en la escuela? 9.1 Activos 9.2 Pasivos 9.3 Competitivos 9.4 Cooperativos 10. ¿Conoces los tipos juegos ancestrales? 10.1 Muy bien 10.2 Bien 10.3 Regular 10.4 Poco 11. ¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales? 11.1 Mucha 11.2 Regular 11.3 Poca 11.4 Nada	porque se observará el hecho en forma indirecta. **Instrumentos de Recolección de Datos** El instrumento que se empleará en la recolección de datos será el cuestionario el que será sometido a prueba de validez y confiabilidad antes de su aplicación.

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMAS UNIVERSITARIOS NO REGULARES: COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA EN EDUCACIÓN. COMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN. COMPLEMENTACIÓN PEDAGOGICA Y UNIVERSITARIA EN EDUCACIÓN
PROGRAMA DE TITULACIÓN EN EDUCACIÓN

"CONOCIMIENTO DE JUEGOS ANCESTRALES EN DOCENTES DE LA I.E. N°6010117 DE LA COMUNIDAD DE SANTA MARÍA DEL CURARAY, SOBRE LOS JUEGOS ANCESTRALES DEL PUEBLO KICHWA - 2016"

ANEXO 02

Cuestionario

(Para Docentes de la Institución Educativa N°6010117 DE LA COMUNIDAD DE SANTA MARÍA DEL CURARAY)

CÓDIGO: ----------

El presente cuestionario tiene como propósito obtener información sobre: **"CONOCIMIENTO DE JUEGOS ANCESTRALES EN DOCENTES DE LA I.E. N°6010117 DE LA COMUNIDAD DE SANTA MARÍA DEL CURARAY, SOBRE LOS JUEGOS ANCESTRALES DEL PUEBLO KICHWA - 2016"**, el que servirá para elaborar la tesis conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación

Gracias

I. Datos generales:

Institución Educativa :……
Grado :……
Sección :……
Día :……
Hora :……..……..……..

II. Instrucciones

- Lee detenidamente las cuestiones y respóndalas
- La información que nos proporciona será confidencial.
- No deje preguntas sin responder.

III. Contenido.

DESARROLLO ORGANIZACIONAL			BUENO 16 - 20	REGU-LAR 11 – 15	MALO 6-10	DEFI-CIENTE 0-5
1	¿Cuál de las características de los juegos ancestrales más conoces?					
	1.1	Por temporada	16			
	1.2	Por placer		3		
	1.3	Por juegos ancestrales			1	
	1.4	Nada				0
2	Cuál de las características de los juegos ancestrales lo practican con más frecuencia en la escuela?					
	2.1	Por temporada	12			
	2.2	Por placer		6		
	2.3	Por juegos ancestrales			2	
	2.4	Nada				0
3	¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales del pueblo kichwa?					
	3.1	Mucha	15			
	3,2	Regular		4		
	3.3	Poca			1	
	3.4	Nada				0
4	¿Cómo conoció que existen los juegos ancestrales del pueblo kichwa?					
	4.1	Bisabuelos	12			
	4.2	Abuelos		5		
	4.3	Padres			2	
	4.4	Tíos				1
5	Antes de esta encuesta ¿cuánto sabía de los juegos ancestrales kichwas?					
	5.1	Mucho	13			
	5.2	Regular		4		
	5.3	Poco			2	
	5.3	Nada				1
6	¿Cuál de los juegos kichwas lo practican más los niños en la comunidad?					
	6.1	La resbaladita	4			
	6.2	Picar el paiche		5		
	6.3	La guerrita			5	
	6.4	Peloteada				6
7	Menciona los juegos que conoces de tu comunidad					
	7.1	Excelente 1 – 10	8			
	7.2	Bueno 1-7		9		
	7.3	Regular 1-3			2	
	7.4	Poco 1-1				1
8	¿Cuál de estos juegos lo practican con más frecuencia?					
	8.1	La gallinita ciega	3			
	8.2	La escondida		10		
	8.3	La muñeca			1	
	8.4	Carrera de encostalado				6
9	¿Cuál de los tipos de juegos lo realizas con más frecuencia en la escuela?					
	9.1	Activos	7			
	9.2	Pasivos		2		
	9.3	Competitivos			10	
	9.4	Cooperativos				1
10	¿Conoces los tipos juegos ancestrales?					
	10.1	Muy bien	8			
	10.2	Bien		10		
	10.3	Regular			1	
	10.4	Poco				1
11	¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales?					
	11.1	Mucha	9			
	11.2	Regular		10		
	11.3	Poca			1	
	11.4	Nada				0
		$(\overline{x})$	9.73	6.18	2.55	1.54

ENCUESTA DE INVESTIGACION

Nombres y Apellidos: ----------Lugar: ----------

Fecha: ----------

Indicaciones: por favor queridos docentes contestar con toda honestidad estas preguntas:

1.- ¿Cuál de las características de los juegos ancestrales más conoces?

Por temporada Por placer Por juegos ancestrales Nada

2.- ¿Cuál de las características de los juegos ancestrales lo practican con más frecuencia en la escuela?

Por temporada Por placer Por juegos ancestrales Nada

3.- ¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales del pueblo Kichwa?

Mucha Regular Poca Nada

4.- ¿Cómo conoció que existen los juegos ancestrales del Pueblo Kichwa?

Bisabuelos Abuelos Padres Tíos

5.- Antes de esta encuesta ¿cuánto sabia de los juegos ancestrales Kichwas?

Mucho Regular Poco Nada

6.- ¿Cuál de los juegos kichwas lo practican más los niños en la comunidad?

La resbaladita Picar el paiche La guerrita Peloteada

7.- ¿Menciona los juegos que conoces de tu comunidad?

Excelente 1 – 10 Bueno 1-7 Regular 1-3 Poco 1-1

8.- ¿Cuál de estos juegos lo practican con más frecuencia?

La gallinita ciega La escondida La muñeca Carrera de encostalado.

9.- ¿Cuál de los tipos de juegos lo realizas con más frecuencia en la escuela?

Activos Pasivos Competitivos Cooperativos

10.- ¿Conoces los tipos juegos ancestrales?

Muy bien Bien Regular Poco

11.- ¿Qué importancia le da usted a los juegos ancestrales?

Mucha Regular Poca Nada

FOTOS E IMÁGENES DE LOS JUEGOS ANCESTRALES



La salta soga



La gallinita ciega



Carrera encostalada



Hélice de hoja de Toronja



Juego de la escondida



Juego de las bolas