



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA**

**MÁSTER PROFESIONAL EN COMUNICACIÓN CON MENCIÓN EN
MEDIOS PÚBLICOS Y COMUNITARIOS**

**DOCUMENTAL EDUCOMUNICATIVO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES
MOTORES DE LA COMUNIDAD SHUAR**

AUTOR:
JEFFERSON ESTUARDO MENDOZA CARRERA

TUTOR
MANUEL DE JESÚS RONDAN ELIZALDE

ABRIL 2018
MILAGRO - ECUADOR



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

INSTITUTO DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA
MAESTRÍA PROFESIONAL EN COMUNICACIÓN
MENCIÓN EN MEDIOS PÚBLICOS Y COMUNITARIOS

Milagro, a los 16 días del mes de abril de 2018

Dirección Académica

Máster Profesional en Comunicación

Mención en Medios Públicos y Comunitarios

Universidad Estatal de Milagro

En calidad de Director del Trabajo Fin de Máster del alumno Jefferson Estuardo Mendoza Carrera titulado DOCUMENTAL EDUCOMUNICATIVO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES MOTORES DE LA COMUNIDAD SHUAR.

Informo:

Se ha cumplido de manera planificada las tutorías en el trabajo de fin de master y se ha realizado las debidas correcciones para su presentación final, la investigación se la realizo con la comunidad de manera correcta.

Por lo tanto, apruebo la entrega de este trabajo para que se inicie el proceso de defensa ante el tribunal que corresponda.

Atentamente;

Lic. Manuel Rondan Elizalde, MSc.
Tutor



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

INSTITUTO DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

MAESTRÍA PROFESIONAL EN COMUNICACIÓN

MENTIÓN EN MEDIOS PÚBLICOS Y COMUNITARIOS

COMPROMISO DE AUTENTICIDAD DE LA OBRA

Yo, **Jefferson Estuardo Mendoza Carrera**, portador de la cédula de ciudadanía **No 0916003619**, como estudiante de la Maestría Profesional en Comunicación con mención en Medios Públicos y Comunitarios, con carácter de declaración y compromiso manifiesto lo siguiente:

- El trabajo Fin de Máster titulado DOCUMENTAL EDUCOMUNICATIVO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES MOTORES DE LA COMUNIDAD SHUAR es de mi autoría y corresponde a mi investigación auténtica e inédita.
- De la misma manera declaro y autorizo a que se revise el presente documento con la finalidad de validar mis derechos como autor/a, según lo expuesto en este documento.

Milagro, 18 de abril de 2018



Jefferson Estuardo Mendoza Carrera

C.I. 0916003619



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA
MAESTRÍA PROFESIONAL EN COMUNICACIÓN
MENCIÓN EN MEDIOS PÚBLICOS Y COMUNITARIOS

AUTORIZACIÓN

PhD. Fabricio Guevara Viejó

RECTOR

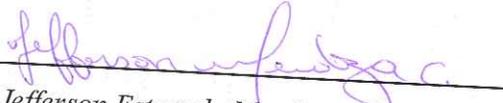
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Presente.

Yo, Jefferson Estuardo Mendoza Carrera, en calidad de autora del Trabajo Fin de Máster titulado DOCUMENTAL EDUCOMUNICATIVO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES MOTORES DE LA COMUNIDAD SHUAR autorizo a la Universidad Estatal de Milagro a depositar el presente trabajo en el repositorio institucional, garantizando el libre acceso, permitiendo solamente la consulta y/o descarga del mismo.

Este trabajo fue presentado como requisito previo a la obtención del Título de **Magíster Profesional en Comunicación con mención en medios públicos y comunitarios**, del Instituto de Posgrado y Educación Continua de la Unemi.

Milagro, 18 de abril de 2018



Jefferson Estuardo Mendoza Carrera

C.I. 0916003619

AGRADECIMIENTO

Humildemente y pidiéndote perdón, te ofrezco este momento para darte gracias. Gracias por todo lo que me has dado y no he valorado; gracias por la vida, las penas y las alegrías; gracias por tu intercesión ante tu Divino Hijo y nuestro Padre Celestial para nuestro perdón. Bendita seas Santísima Virgen María, Rosa Mística, Madre de Dios y Madre nuestra. ¡Alabado sea el Señor! Que los Santos ángeles y arcángeles, junto con toda la corte celestial que siempre te acompañan, iluminen nuestros pasos y nos guíen por tu camino... un camino lleno de fe, amor, paz y bondad.

DEDICATORIA

A Ninfa Leonor Carrera Llanos y a toda mi familia por su paciencia y amor en todos mis proyectos.

Contenido

1. Introducción	10
2. Marco teórico	12
3. Metodología	17
3.1. Método.....	17
3.2. Medida	17
3.3 Participantes.....	19
3.4. Procedimiento	19
3.5. Análisis estadístico:	19
4. Resultados	20
4.1. Variable 1: Edad.....	20
4.2. Variable 2: Genero.....	21
4.3. Variable 3: Educación	22
4.4. Variable 4: Estado civil.....	23
4.5. Variable 5: Juegos tradicionales motores	25
4.6. Subvariables Identificación de los juegos tradicionales motores	25
4.7 Variable: Los juegos tradicionales motores, están desapareciendo: causas	32
4.8. Variable: Juegos tradicionales motores en la actualidad	33
4.9. Resultados: entrevista para la identificación y descripción de los juegos tradicionales motores.....	34
4.10. Resultados de la entrevista en relación a la identificación y descripción de los juegos tradicionales motores:	44
4.10.1. Tserentsere (Trompo)	44
4.10.2. Uchirmatin.....	45
4.10.3. Esenkumtai: Columpio Tregar En Los Bejucos De Un Árbol.....	45
4.10.4. Tashi Tash	46
4.10.5. Uump.....	46
4.10.6. Panka Panka (Sube Y Baja)	46
4.10.7. El tomate (Kapántaku).....	46
4.10.8. El frejol (Jinkiai)	47
4.11. Resultados: video documental Guión	47
5. Discusión.....	48
6. Conclusiones.....	49
Bibliografía.....	51

DOCUMENTAL EDUCOMUNICATIVO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES MOTORES DE LA COMUNIDAD SHUAR

Resumen

En este proyecto se hizo referencia a los juegos tradicionales motores en la comunidad Shuar ubicados en la provincia del Guayas – Naranjal, de nuestro país, la cual quedó registrado en una memoria videografía educomunicativa, con el propósito de dar a conocer cuál es la realidad actual de la comunidad Shuar de Naranjal, en relación a los juegos tradicionales motores, a partir de 75 participantes de la comunidad Shuar en edades comprendidas entre 11 a 64 años, 52 % del género femenino y 48 % masculino, del nivel educativo secundario en un 72 % de estado civil casados en un 34,7 %, solteros 53,3 % y de unión libre 12 %. El objetivo del estudio fue identificar los juegos tradicionales motores de la comunidad de los Shuar del cantón Naranjal-Guayas, Ecuador-2017. La metodología utilizada fue descriptiva de tipo mixta, para la recopilación de la información, se utilizó la entrevista semiestructurada, y la encuesta compuesta por 10 ítems, resultados que fueron registrados en la memoria del video documental. Los resultados demostraron que los juegos tradicionales que más practican es el Palo encebado con el 50.7 %, seguido del burrito de San Andrés 21.3 % y de los zancos con el 10.6 % el resto de juegos tradicionales disminuyen su frecuencia en la actualidad en un 86,7 % debido a la influencia de las redes sociales, internet, teléfonos inteligentes y juegos electrónicos. Entre las conclusiones más relevantes, se estableció que, la población indígena reconoció que actualmente han cambiado muchas de sus costumbres entre ellas el tiempo que dedicaban a la enseñanza de los juegos tradicionales motores autóctonos de su comunidad. No cabe duda que la modernidad, el mestizaje ha influenciado en sus estilos de vida en referencia a sus actividades recreativas, las mismas que son reconocidas por los participantes en este estudio.

Palabra Clave: Juegos motores; Tradición; Comunidad; Video documental

DOCUMENTAL EDUCOMUNICATIVO OF TRADITIONAL GAMES MOTORS OF THE SHUAR COMMUNITY

Abstract

In this project reference was made to the traditional motors games in the Shuar community located in the province of Guayas - Naranjal, in our country, which was recorded in an educative videography memory, with the purpose of making known what is the current reality of the Shuar de Naranjal community, in relation to the traditional motor games, from 75 participants of the Shuar community in ages between 11 to 64 years, 52% of the female and 48% male, of the secondary educational level in a 72 % of marital status married 34.7%, single 53.3% and free union 12%. The objective of the study was to identify the traditional motor games of the Shuar community of the Naranjal-Guayas canton, Ecuador-2017. The methodology used was descriptive of mixed type, for the collection of the information, the semi-structured interview was used, and the survey composed of 10 items, results that were recorded in the memory of the documentary video. The results showed that the traditional games that are most practiced is the Pole greasy with 50.7%, followed by the burrito of San Andrés 21.3% and the stilts with the 10.6% the rest of traditional games decrease their frequency at present in 86, 7% due to the influence of social networks, internet, smart phones and electronic games. Among the most relevant conclusions, it was established that the indigenous population recognized that they have changed many of their customs, including the time they spent teaching traditional autochthonous games of their community. There is no doubt that modernity, miscegenation has influenced their lifestyles in reference to their recreational activities, which are recognized by the participants in this study.

Keyword: Motors games; Tradition; Community; Documentary video

1. Introducción

Los Shuar como uno de los pueblos indígenas con binacionalidad, ubicado en Ecuador y Perú tienen su identidad propia, costumbres y actividades ancestrales que se transmiten de generación en generación. En el Ecuador, se encuentran distribuidas desde las provincias de la Amazonia: Napo, Pastaza, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Sucumbíos y Orellana. En la provincia de Esmeraldas en el cantón Quinindé y en la provincia del Guayas ubicado a 8 km de la vía Panamericana pasando el cantón Naranjal, entrando por la vía de Balao Chico en una posesión legal de un total de 520,8 hectáreas donde existen 24 familias con 104 habitantes shuar nativos del oriente ecuatoriano.

La comunidad Shuar, es considerada como un pueblo guerrero, antiguamente practicaban la reducción de cabezas como un ritual de guerra, por tal motivo se lo conocía como pueblos jibaros o salvajes. Actualmente es un pueblo que se dedica a las actividades socio económicas como la caza, pesca, recolección de frutos, artesanía entre otros, (Ministerio de cultura y patrimonio del Ecuador, 2014). También se incluye las actividades recreativas como los juegos tradicionales motores objeto de estudio de esta investigación, resultados que son importantes y evidenciados a través de un video documental.

El objetivo central de la investigación comprendió en identificar los juegos tradicionales motores de la comunidad Shuar del sector de Naranjal con la utilización de un video documental como medio de comunicación social, para evidenciar los juegos motores tradicionales de los Shuar, como un tratamiento creativo de la realidad. Según (Jablonska, 2015) en la elaboración del documental indígena en México, se evidenció la construcción de la identidad de los pueblos a través de su formas de relacionarse, de la auto representación, el uso de una narrativa audiovisual, el lenguaje utilizado, el discurso, la evaluación del otro que no participa, la organización del montaje, selección de los hechos e ideas es responsabilidad del comunicador o cineasta que dirige el video documental.

La utilización de un video documental permitió dar a conocer la realidad más cercana de los juegos tradicionales motores propia de la cultura Shuar, reflejaron sus conductas en tiempos de ocio, en su diario vivir y en fiestas propias de su cultura de acuerdo a las edades y niveles comunitarios. Se hizo énfasis de la importancia de las actividades recreativas propias de la

cotidianidad y de las que corresponden a fiestas, dando origen a una cosmovisión cultural de los juegos motores de esta comunidad.

Por último, el documental permitió expresar declaraciones, experiencias de vida de las actividades comunitarias en relación a los juegos tradicionales que conservan como patrimonio cultural de los Shuar, a través de la utilización de la entrevista y la recreación de los juegos tradicionales de este sector de la población. Al finalizar este video documental se puede apreciar el aporte de los juegos tradicionales motores en el fortalecimiento de la convivencia comunitaria de los Shuar.

El punto de partida para esta investigación es realizar un documental educomunicativa sobre los juegos motores de la comunidad Shuar, puesto que no existen registros o video gráficos sobre los tradicionales juegos, ni mucho menos se conoce como los elaboran, ni de que materiales se realizan o como lo utilizaban en el juego o actividades recreativas o de ocio. La tecnología es la herramienta que se utilizó en la elaboración del video comunicativo producto que al ser visualizado tiende a que los seres humanos no se olviden de sus juegos tradicionales y con ello también de transmitir estas costumbres a las generaciones futuras.

Por esta razón, se quiso incentivar la recuperación de los valores culturales de manera especial con la aplicación de juegos tradicionales de esta cultura; ya que los juegos tradicionales es un tema desconocido que no se le ha dado importancia, por la cual este proyecto de investigación permitirá fortalecer, mantener en vigencia en la memoria de esta comunidad por medio de un documental educomunicativo.

La recopilación de la información por medio de entrevistas con las personas mayores autóctonas de la comunidad, que cuenten cómo se realizaba y de qué manera se divertían con estos juegos, fue una de las técnicas utilizadas que permitió el desarrollo del video documental. Por último, con los resultados de la investigación se pudo identificar, caracterizar, motivar y expandir las actividades lúdicas y recreativas de los juegos motores utilizados en el diario vivir de la comunidad Shuar.

Se espera que esta investigación, sirva de guía y motivación para investigaciones futuras en estudios relacionados, en las que se utilicen medios de comunicación que perpetúe la información de generación en generación de los pueblos y nacionalidades del Ecuador, de Latinoamérica o porque no de otras comunidades del mundo.

2. Marco teórico

A nivel mundial, al hablar sobre los juegos tradicionales, en ocasiones origina cierta confusión con los juegos de tipos populares, autóctonos y rurales. Por tal motivo se realizó una diferenciación de estas definiciones según (Suari, 2005), quien explica que el Juego tradicional, se caracteriza por la utilización de herramientas y modos propios de una tradición concreta y desarrollado cómo fue típico en épocas pasadas, mantenido actualmente gracias al impulso recuperador de esas formas jugadas, adaptándolas, en muchos casos, sin romper los modelos fijados en el tiempo como imagen de la idiosincrasia de uno o varios pueblos que transmiten conocimientos de una generación a otra.

Por otro lado, el Juego popular, conocido por una concreta población de un modo natural a través de esquemas de difusión oral, ligado a un determinado contexto socio-cultural propio. El Juego rural, reproduce en su desarrollo representativo, al igual que material, las actividades, costumbres y trabajos típicos del ámbito rural de uno o varios pueblos. Y por último el juego autóctono es la actividad recreativa típica de una zona claramente distinta de forma física o cultural, con independencia de que en otros lugares puedan realizarse esquemas de juegos parecidos.

Como señala (Vigne, 2011), el modelo general de los 108 juegos tradicionales del norte de Francia, se expresó según principios recurrentes que aparecieron en cada una de las familias, el estudio mostró una faceta nueva de los juegos tradicionales, permitiendo captar como estas actividades de ocio son testigos y agentes culturales de esta sociedad. Así pues, consideró que en la actualidad las mismas conforman por entero una identidad del patrimonio regional al igual que el dialecto. Esto augura un futuro cierto, tanto para los juegos tradicionales como para la cultura relacionada.

En el país Vasco, los juegos autóctonos o vernáculos son los que se dan en una zona geográfica determinada y se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico. Los juegos populares son las actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población, (Cornejo, 2009).

(Bantulá, 2002), en su análisis referente a los juegos tradicionales en Asia occidental, determinó que al principio el juego era utilizado por los reyes, esta afirmación estuvo basada en evidencias arqueológicas encontradas en las sepulturas de los reyes de Ur como el tablero

de juegos, en la ciudad de Sumeria junto al cauce del bajo Éufrates. También consideraron que están presentes en diversas expresiones artísticas elaboradas durante las distintas dinastías de Egipto. Desde el punto de vista multicultural, estos autores clasificaron el juego por el lugar de procedencia y el país a la que pertenece.

(López, 2008), compilo los juegos y juguetes tradicionales de España en la década de los 90, poniendo énfasis en que estos están todavía presentes en la memoria y recuerdo de sus habitantes. Por otro lado, en Japón los juegos tradicionales se encuentran entre la dualidad de lo antiguo y lo actual, por un lado, los videojuegos, el anime y el manga son ahora las principales fuentes de diversión de las generaciones de los más jóvenes de la casa, por el otro siguen prevaleciendo, una gran variedad de juegos tradicionales a los cuales suele sacársele el polvo a inicio del año. Momento en que es tradición disfrutar de un rato en familia dando uso a estos ancestrales objetos y juegos, (Hirano, 2016).

En China, como afirma el libro Wuzazu escrito por Xie Zhaozhi al final de la era Ming, los guerreros del periodo Han tardío jugaban algo llamado shoushiling, que vendría a ser lo que se conoce como Piedra-Papel-Tijera. En Corea se juega igual que en todo el mundo pero usando palabras del idioma, con las mismas reglas, (Farias, 2016). Lo mismo sucede en los países latinoamericanos como Ecuador.

(Lara, 2013), en su análisis manifestó que los juegos tradicionales han sido desplazados por los juegos y juguetes multimedia. Sin embargo, a lo largo y ancho de este mundo, la supervivencia de los juegos tradicionales queda patente sobre todo en fechas especiales y durante algunos eventos y festivales. Ecuador no es ninguna excepción. Durante la celebración de fechas tradicionales, principalmente en los parques y frente a los antiguos palacios, se organizan diferentes eventos en los que pueden utilizar trajes típicos, expresiones, juegos y otras actividades tradicionales. En algunos países de la Unión soviética, actualmente los niños se entretienen con juegos informáticos o bien pasan el tiempo libre en clubes infantiles pensados especialmente para ellos. Pero los niños soviéticos antiguamente jugaban en la calle, había toda una cultura de juegos colectivos muy elaborados, pedagógicos y divertidos, (Potchiótova, 2014).

Como señala (Lenearts, Manejo económico, político y simbólico del conocimiento tradicional. La construcción de lo propio en un mundo globalizado, 2011), en su estudio referente al manejo económico, político y simbólico de las costumbres indígenas de los países

de la amazonia en relación a las tradiciones pueden ser modificadas por los criterios de los mismos indígenas y las manifestaciones externas de un mundo globalizado. Los aspectos relacionales, el pensamiento polivalente y las practicas del hablar, pensar y del hacer, son constantes más fuertes que los elementos emblemáticos de las etnias.

A la hora de describir, mantener y rescatar los juegos tradicionales de los pueblos indígenas, estos criterios, se deben considerar para el estudio de los juegos tradicionales motores en la comunidad Shuar de Ecuador. Por otro lado, (Lenearts, Etnobotánica ashéninka , entre la “tradicción” y la “modernidad”:, 2011), afirmó que la tradición está íntimamente afectada por la modernidad casi en todas las prácticas de los indígenas amazónicos, situación que amenaza a la perdida de la divulgación de las costumbres ancestrales entre ellos los juegos autóctonos de estos pueblos.

Desde el punto de vista de (Gárces, 2002), el mestizaje es otra de las connotaciones que hay que considerar a la hora de analizar a las comunidades indígenas en el Ecuador, por un lado considera que es una estrategia discursiva de tipo político desde el campo social, estos se encuentran en las comunidades indígenas, influenciando en sus costumbre con una clara tendencia a la modernidad que conlleva a una identidad negativa que promueve cambios en los hábitos de vida, en la vida cotidiana de las comunidades como son los juegos ancestrales que actualmente han sido sustituidos por los juegos interactivos a través de las redes sociales, internet o por medio del uso de las tecnología como celulares inteligentes entre otros.

A juicio de (Davy, 2011), el contexto indígena se encuentra influenciado por la modernidad las mismas que inducen a cambios de las costumbres y estilos de vida en la época actual y entre ellos también se incluye la práctica de los juegos tradicionales indígenas. Como consecuencia de ello, algunas costumbres han desaparecido o no se practican, otros persisten hasta la actualidad como por ejemplo el aumento de las artesanías indígenas producción artesanal que alimenta la autenticidad e identidad étnica, por tanto, la valorización de la costumbre tradicional y ancestral debe ser primordial para mantener las tradiciones de los pueblos latinoamericanos.

En Centro América, como señala, (Membreno, 2014) los juegos tradicionales hondureños se resisten a desaparecer tras haber marcado la infancia de la mayoría de adultos que en más de una ocasión jugaron a la llanta con palo, al ron-ron con chapa o al teléfono con vaso. En los pueblos del interior del país todavía es común observar niños jugando a la rayuela.

De acuerdo con (Rentería, 2015) en su estudio referente a los aspectos comunicacionales en procesos de desarrollo e inclusión social en comunidades amazónicas. Ucayali-Perú, la comunicación intercultural y comunitaria de los pueblos indígenas amazónicos, se debe preservar los elementos culturales propios de cada pueblo amazónico, desde sus distintas actuaciones, costumbres, juegos y arte considerando la relevancia que tienen en el desarrollo e inclusión social desde la interculturalidad en la región del país. Manifestó que los procesos de comunicación interna permiten afianzar las relaciones entre sus miembros, la comunicación comunitaria empodera a la minoría, mientras que la comunicación intercultural permite la participación equitativa de grupos mayoritarios, manteniendo la armonía moral y social de las comunidades indígenas amazónicas, entre ellos los Shuar.

Según el Análisis estadístico sociodemográfico de las poblaciones indígenas del Ecuador descrito por (Chisaguano, 2006), elaborado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos del Ecuador INEC, hizo referencia a que las nacionalidades indígenas del Ecuador tienen una organización, estructuración y representación propia, sujeta a normativas legales con criterio de identidad en la población indígena como idioma, cultura y viven en un territorio determinado con una organización social, económica, jurídica, política y autoridad propia como es el caso de los Shuar.

(Senplades, 2014), el Ecuador es considerado como el territorio de las artes y creatividad en su informe establece una síntesis de los diferentes pueblos y nacionalidades repartidas en 9 zonas de planificación del país, donde describió la situación actual de los pueblos y nacionalidades que la integran, características generales de la población, educación, sistema sociocultural, entre ellos a la nacionalidad Shuar cuyo lenguaje es el Shuar-Chicham con una población de 110.000 habitantes distribuida en 668 comunidades repartidas en varias zonas del Ecuador. (Karsten, 2000), desde el punto de vista etnográfico, sostuvo que la vida y costumbre de los Shuar, dependía de las interpretaciones indígenas de sus costumbres y actividades ancestrales con prácticas mágicas y religiosas (Shaman). (Pacheco, 2009).

En el Ecuador, como expresa (Rojas, 2015) los juegos tradicionales permiten abrir espacios de participación social, cultural, histórica, deportiva y recreativa, promoviendo el cumplimiento del principio de derecho y necesidad de las personas sin ningún tipo de discriminación y con perspectiva de género. Las actividades recreativas desde los orígenes del ser humano han formado parte de su cultura, identidad y contexto social de los pueblos y

comunidades del Ecuador para la utilización del tiempo libre, convivencia familiar-social y deportiva. (Paladines, 2018)

El mismo autor recalcó que, con el propósito de fomentar la integralidad de los pueblos y nacionalidades del Ecuador, se celebró hasta el 2013 los juegos ancestrales, autóctonos, populares y tradicionales como una manifestación de la expresión de la idiosincrasia de cada uno de las comunidades o grupos étnicos resaltando sus juegos deportivos, recreativos y sociales propios de cada pueblo. La intencionalidad fue la de propender la interculturalidad y el rescate de los juegos ancestrales de cada uno de los pueblos y nacionalidades participantes entre ellos los Shuar, (Orgaz, 2014).

(Pujapat, 2012), en su informe referente elaboración de juegos tradicionales infantiles de la cultura Shuar en la provincia de Morona Santiago, afirma que esta cultura es rica en su cosmovisión, sabiduría, conocimiento y prácticas de expresiones culturales como son los juegos tradicionales especialmente para niños que potencian su aprendizaje desde el desarrollo motriz fino y grueso con la utilización de la creatividad emocional de los niños de la comunidad Shuar. La nacionalidad Shuar con su identidad cultural marcada, se identifica por su vestimenta, vivienda, gastronomía y sobre todo la parte de la lengua que se habla y los juegos tradicionales que conservan y practican en las diferentes provincias de la Amazonía Ecuatoriana.

Para obtener resultados positivos comunicacionales se definió la metodología y la técnica a utilizar como es la realización del video documental educomunicativo de los juegos tradicionales motores en la comunidad Shuar de Ecuador, cuya elaboración permitió expresar y divulgar los juegos tradicionales motrices de la comunidad Shuar, con el objetivo de permanecer en la memoria de la comunidad y de la internacionalidad propia del Ecuador. Trabajo que permitió además de difundir las actividades recreativas, validar las tradiciones culturales de los pueblos ancestrales, fomentar y fortalecer acciones de campo educativo, económico, político y social en dichas comunidades.

Según el documental de Juegos Tradicionales de (Garcia, 2016), cada pueblo ha ido desarrollando características, que lo han identificado así por ejemplo, en la ciudad de Guayaquil, a mediados del Siglo 20 los parques tenían como atributo reunir a los niños y miembros de la comunidad a jugar todo tipo de juegos, utilizando la imaginación y creatividad, permitiendo el desarrollo social y cognoscitivo, entre los juegos más comunes

estuvieron las rondas, las escondidas, el pepo la rayuela, palo encebado, la cometa, la cuerda, ensacados entre otros especialmente los juegos populares infantiles, (Leiva, 2014),

La nacionalidad Shuar considera a los juegos tradicionales como la expresión práctica de la actividad individual del niño a través de juegos propios de su cultura, donde el niño es protagonista del espíritu, Shamán, luchador, con dominio de la naturaleza y representante de la supervivencia y tradición ancestral mágica religiosa, expresada en el juego, artesanía, Los juegos tradicionales en la cultura Shuar, fueron inventados por los mayores utilizando diferentes objetos como: madera, bejucos, hojas, entre otros, lo cual fue transformando día tras días hasta el presente; en la actualidad estos materiales sirven como materiales educativos para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños preescolares, (Pujutat, 2012).

3. Metodología

3.1.Método

Se trata de una investigación mixta, con un alcance descriptivo, con diseño de corte transversal, aplicada con criterios de inclusión, los involucrados deben pertenecer a la comunidad Shuar de la provincia del Guayas – Ecuador, quedó excluidos los sujetos que no pertenecen a la comunidad Shuar. El método utilizado fue el inductivo-deductivo, analítico y sintético. En el diseño de investigación se realizó primero un análisis secuencial y luego entre las variables intervinientes. Para el proceso de generación de la información se utilizó las unidades de análisis de operacionalización de las variables y los indicadores o sub variables como edad, genero, instrucción y estado civil, para realizar el procesamiento de la información y obtener los resultados esperados de acuerdo a los objetivos planteados.

3.2.Medida

Dentro de la técnica de recolección de datos se utilizó la entrevista a los dirigentes de la comunidad Shuar con el propósito de obtener información referente a las condiciones ancestrales y actuales de los juegos motores que han conservado hasta la actualidad. La característica de la entrevista fue semi-estructurada y abierta para facilitar la participación flexible del informante para obtener información a profundidad en el tema para aclarar las variables intervinientes en el proceso de investigación, (Vargas, 2012). Se preparó un banco de preguntas semi-abiertas donde los entrevistados pudieron expresar sus opiniones referentes a las actividades lúdicas que se practican en la comunidad Shuar. Una de las preguntas

consistió en: ¿Cree usted que los juegos tradicionales motores están desapareciendo en la actualidad? Ver anexo 1.

Por otro lado, se utilizó la encuesta (Jasen, 2012), con 11 ítems, con opción múltiple, las mismas que tuvo el propósito de esclarecer la información obtenida en la entrevista y correlacionar los datos y obtener resultados próximos a la realidad de las actividades lúdicas motores tradicionales de este sector de la comunidad Shuar. Por ejemplo: ¿Cuándo usted era niño(a) participó en juegos tradicionales en su comunidad? las opciones fueron desde siempre, casi siempre, rara vez y nunca. ¿En su familia se transmiten la enseñanza de juegos tradicionales? Con las opciones totalmente de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

Estos ítems permitieron obtener información referente a la identificación y descripción de los juegos motores que practican esta comunidad indígena del sector de la provincia del Guayas. Los ítems estuvieron distribuidos en 1, 2, 4, 5, para medir la variable de la identificación de los juegos tradicionales de la comunidad; los ítems 3 y 3.1 permitieron establecer si estos están desapareciendo y por qué. Los ítems 6, 7, 8, 9, 10, mide la variable de la identificación de los juegos motores que practican en la comunidad y el ítem 11 la frecuencia de los juegos tradicionales motores que han jugado en la comunidad hasta la fecha.

Además, se utilizó la técnica informática para la elaboración del instrumento comunicacional o video documental edu-comunicativo de los juegos tradicionales motores en la comunidad Shuar de Ecuador, medio audio visual cuyo propósito fue la transmisión de información con mensajes de tipo comunicacional referente a los juegos autóctonos de este pueblo indígena del Ecuador. Este video documental de tipo educocomunicativo sirvió como medio de difusión para el conocimiento ancestral, ampliación, conservación y aprendizaje de las características de los juegos motores de manera ordenada y secuencial respetando la línea del tiempo, por tanto, este instrumento comunicacional sirvió como recurso en la investigación para la divulgación de la información, instrumento motivador del conocimiento específico de los juegos tradicionales de este sector de la población.

Por último, se realizó el video documental en tres sesiones con el propósito de plasmar lo relevante de la entrevista y de los juegos motores tradicionales de la comunidad Shuar del sector de Naranjal, este video documental sirvió como medio de exposición de los juegos motores tradicionales que se han jugado y se juegan en la actualidad. Anexo 2. El contenido audiovisual, puede ser utilizado por la comunidad en general como fuente de aprendizaje de

los estilos de juegos basados en la imaginación y creatividad de sus habitantes, (Ramos, 1996).

3.3.Participantes

Según el (Plan de Ordenamiento Territorial de la provincia del guayas, 2013), los participantes en esta investigación son los comuneros Shuar del Centro de Aguas termales ubicado a 8 km de la vía Panamericana pasando el cantón Naranjal, entrando por la vía de Balao Chico en una posesión legal de un total de 520,8 hectáreas donde existen 24 familias con 54 habitantes shuar nativos y 50 cruzados o mestizos, con un total de 104 habitantes, los mismos que se dedican en un 70 % a propender el centro turístico cuyas aguas termales sirven como medicina para enfermedades reumáticas entre otras, el 20 % se dedica a estudiar en los niveles primario, secundario y superior y un 10 % campesinos que se dedican a la agricultura. Los primeros habitantes llegaron desde hace 44 años desde el oriente ecuatoriano trayendo consigo sus costumbres y ritos indígenas.

3.4.Procedimiento

Para proceder a realizar la entrevista, las encuestas y el video documental a los participantes se realizó un primer acercamiento para informar a los directivos de la comunidad el motivo de la investigación y la importancia de su aceptación por medio de un consentimiento informado, (Anexo 3) posteriormente coordinar fechas para la entrevista, la aplicación de la encuesta, en dos visitas y coordinar la preproducción y la producción del video documental.

3.5.Análisis estadístico:

El análisis estadístico se realizó por medio del programa Statistical Package for the Social Sciences SPSS 2012 versión 21.0.0.0 que es un programa estadístico que nos permitió obtener datos exactos desde el análisis descriptivo de frecuencias de tipo predictivo, permitiendo realizar correlaciones bivariada y la prueba no paramétrica con cuadro de diálogos de chi-cuadrado para una comprensión de los datos ingresados en relación a los objetivos de la investigación.

4. Resultados

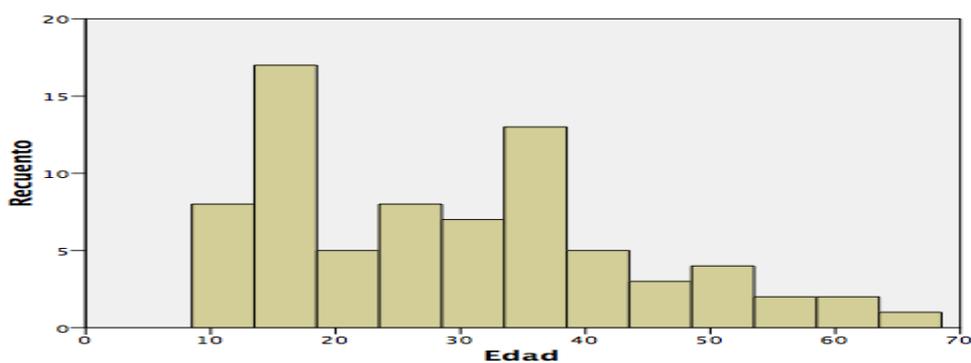
4.1.Variable 1: Edad

Tabla 1: Edad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
11	2	2,7	2,7	2,7
12	4	5,3	5,3	8,0
13	2	2,7	2,7	10,7
14	1	1,3	1,3	12,0
15	1	1,3	1,3	13,3
16	7	9,3	9,3	22,7
17	2	2,7	2,7	25,3
18	6	8,0	8,0	33,3
20	1	1,3	1,3	34,7
21	2	2,7	2,7	37,3
22	2	2,7	2,7	40,0
24	3	4,0	4,0	44,0
25	1	1,3	1,3	45,3
26	2	2,7	2,7	48,0
27	2	2,7	2,7	50,7
29	2	2,7	2,7	53,3
30	3	4,0	4,0	57,3
33	2	2,7	2,7	60,0
34	4	5,3	5,3	65,3
35	2	2,7	2,7	68,0
36	5	6,7	6,7	74,7
37	2	2,7	2,7	77,3
40	1	1,3	1,3	78,7
41	1	1,3	1,3	80,0
42	1	1,3	1,3	81,3
43	2	2,7	2,7	84,0
45	2	2,7	2,7	86,7
47	1	1,3	1,3	88,0
49	1	1,3	1,3	89,3
50	1	1,3	1,3	90,7
51	1	1,3	1,3	92,0
53	1	1,3	1,3	93,3
54	1	1,3	1,3	94,7
57	1	1,3	1,3	96,0
60	2	2,7	2,7	98,7
64	1	1,3	1,3	100,0
Total	75	100,0	100,0	

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Gráfico 1



Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Desde los cuadros de frecuencia se encontró que la edad de la comunidad participante se encontró entre los 11 a 64 años, distribuidos en mayor frecuencia entre los 16 a 18 años con un 17,3 %, entre los 34 a 36 años un 12 %. Es necesario recalcar que el 4 % apenas corresponde a los participantes de 60 a 64 años, datos observados en la tabla y gráfico 1.

4.2.Variable 2: Genero

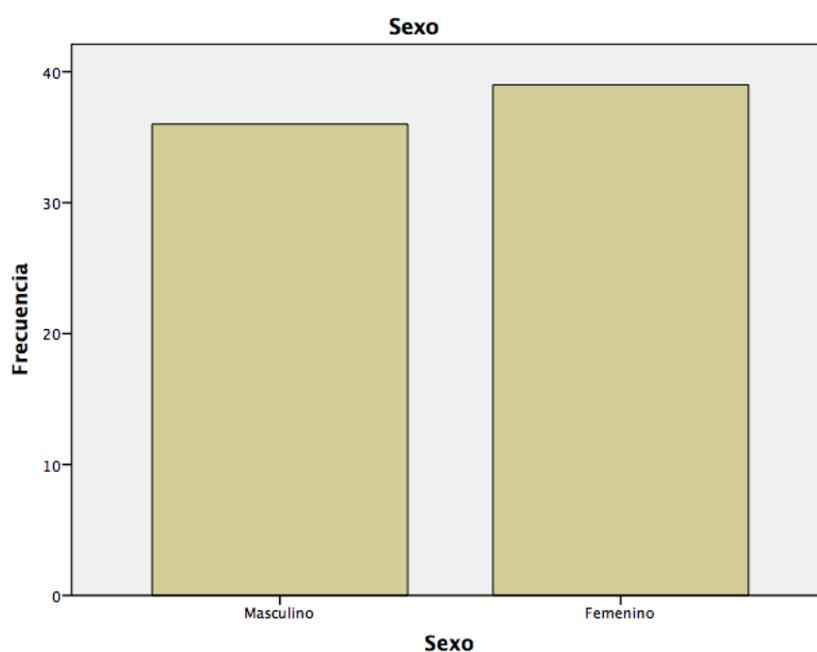
Tabla 2

Características del género de los participantes

Indicadores		Frecuencia N observados	Porcentaje válido
Válidos	Masculino	36	48,0
	Femenino	39	52,0
	Total	75	100,0

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Gráfico 2



Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

En el análisis de datos desde la prueba de frecuencia con cuadro de diálogos de valores observados, se encontró que el género estuvo distribuido con una frecuencia de 39 participantes femenino que corresponde al 52 % y con 36 participantes masculino que corresponde al 48 %, concluyendo que existió un mínimo de diferencia entre los participantes con una tendencia central del género femenino, datos representados en la tabla y gráfico 2.

4.3.Variable 3: Educación

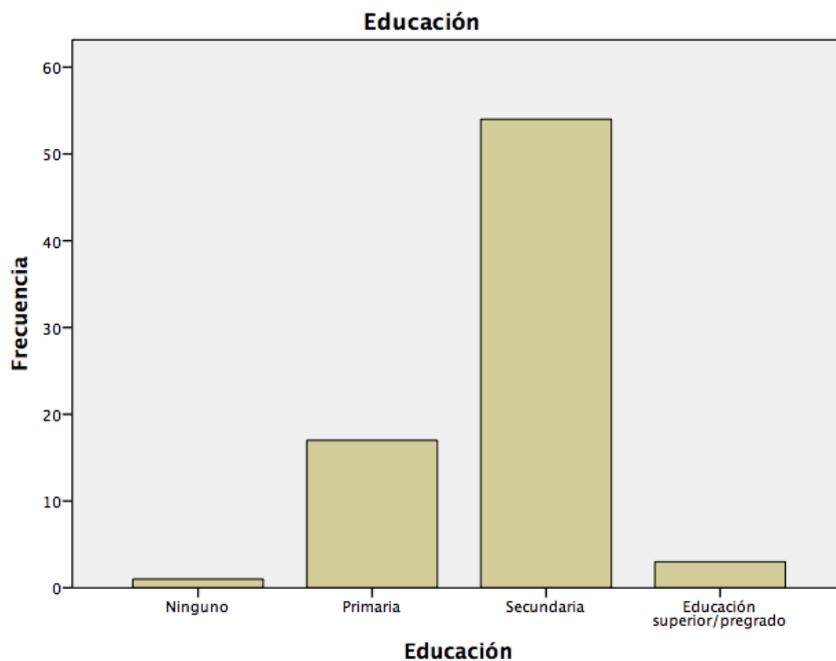
Tabla 3

Características del nivel educativo de los participantes

	Frecuencia	Porcentaje válido
Ninguno	1	1,3
Primaria	17	22,7
Secundaria	54	72,0
Educación superior/pregrado	3	4,0
Total	75	100,0

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Gráfico 3



Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

En el análisis de datos desde la prueba de frecuencia con cuadro de diálogos descriptivos se encontró que el nivel educativo de los participantes de la comunidad Shuar estuvo distribuido con una frecuencia de 54 participantes en el nivel secundario, que corresponde al 72 % y con 17 participantes que corresponde al 22.7 % en el nivel educativo de primaria; concluyendo que existió a penas una frecuencia de 3 participantes que correspondió al 4 % en el nivel de educación superior, datos representados en la tabla y gráfico 3.

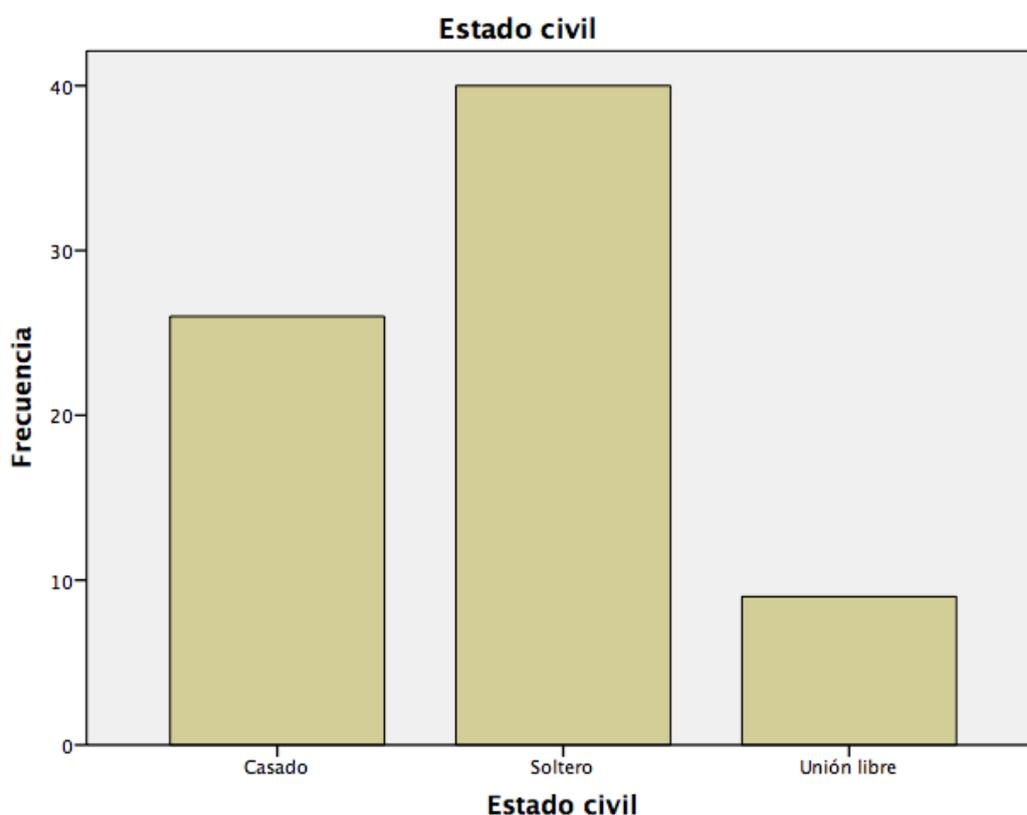
4.4.Variable 4: Estado civil

Tabla 4
Características del estado civil de los participantes

	Frecuencia	Porcentaje válido
Casado	26	34,7
Soltero	40	53,3
Unión libre	9	12,0
Válidos Total	75	100,0

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Gráfico 4



Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

De acuerdo al análisis de los datos observados desde los cuadros descriptivo y de frecuencia, se encontró que el estado civil estuvo distribuido con una frecuencia de 40 participantes que correspondió al 53.3 % solteros y con 26 participantes con 34.7 % con estado civil casados y el 12 % se concentró en la unión libre concluyendo que existió mayor número de participantes con estado civil soltero los mismos que fluctuaron entre los 11 a 40 años datos explícitos en la tabla y gráfico 4.

Tabla 5

Correlación y descripción de variables edad, sexo, educación y estado civil

		Edad	Sexo	Educación	Estado civil
Edad	Correlación de Pearson	1	,013	-,391**	-,110
	Sig. (bilateral)		,909	,001	,345
	N	75	75	75	75
Sexo	Correlación de Pearson	,013	1	-,086	-,101
	Sig. (bilateral)	,909		,465	,389
	N	75	75	75	75
Educación	Correlación de Pearson	-,391**	-,086	1	,132
	Sig. (bilateral)	,001	,465		,258
	N	75	75	75	75
Estado civil	Correlación de Pearson	-,110	-,101	,132	1
	Sig. (bilateral)	,345	,389	,258	
	N	75	75	75	75

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Edad: M 29,41; Med 27,00; moda 16; des. tip 13,776; var. 189,786; asimt,624; curtosis -,447; min 11; máx. 64

Sexo: M 1,52; Med 2,00; moda 2; des. tip,503; varianza ,253; asimet -,082; curtosis -,227; min 1; máx. 2; P 2

Educación: M 1,79; Med 2,00; moda 2; des. Tip ,527; varianza,278; asimetría -,766; curtosis 1,289; P 2.

Estado civil: M 2,01; Med 2,00; moda 2; des. Tip 1,202; varianza1,446; asimetría 1,699; curtosis 2,088; P 2.

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Se determinó en el análisis correlacional entre las variables edad, sexo, educación y estado civil una correlación significativa al nivel 0,01 bilateral, donde se pudo observar la relación recíproca entre variables sexo y edad a una correspondencia positiva de ,013, educación una correspondencia negativa de -,391** significativa al nivel 0,01 y -,110 en estado civil. Por otro lado, se verificó dicha correlación con los datos descriptivos de los sujetos en estudio y se determinó en la edad una Media de 29,41, Mediana de 27,00; Moda 16; Desviación típica de 13,776; Varianza de 189,786; Asimetría 624; Curtosis -,447; con un puntaje mínimo de 11 a un máximo de 64 años. En relación al Sexo la Media fue de 1,52; Mediana 2,00; Moda 2; Desviación típica 503; Varianza ,253; Asimetría -,082; Curtosis -,227; min 1; máx. 2; Percentil 50/2. En educación: la Media fue de 1,79; Mediana 2,00; Moda 2; Desviación Típica ,527; Varianza ,278; Asimetría -,766; Curtosis 1,289; Percentil 50/2. Por último, se representó en el cuadro del análisis correlacional los datos descriptivos del Estado civil: como Media 2,01; Mediana 2,00; Moda 2; Desviación Tip 1,202; Varianza 1,446; Asimetría 1,699; Curtosis 2,088; Percentil 50/2. Estos datos evidenciaron que existe correspondencia entre los datos observados y los registrados en el proceso de investigación.

4.5.Variable 5: Juegos tradicionales motores

Subvariables Identificación de los juegos tradicionales motores

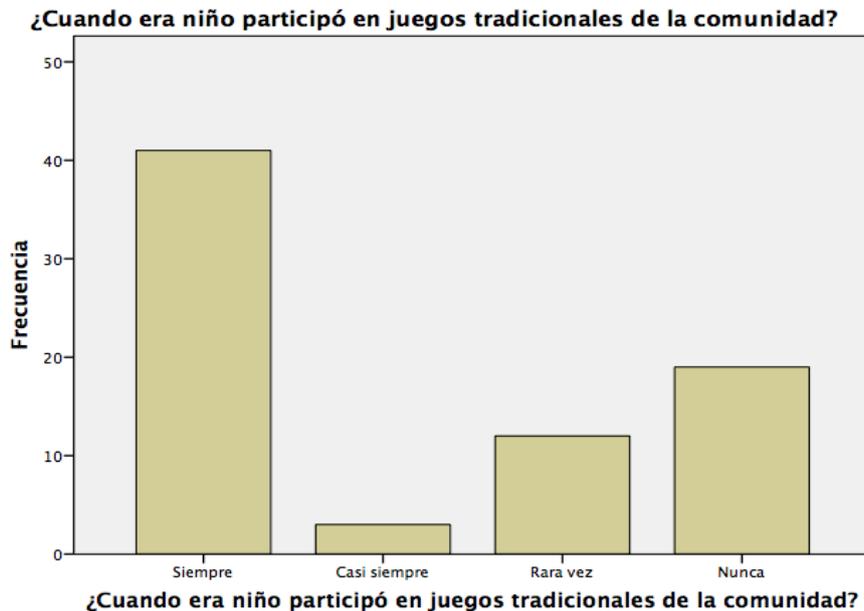
Tabla 6

Ítem 1 ¿Cuándo era niño participó en juegos tradicionales de la comunidad?

	Frecuencia N/observados	N esperado	Residual	Porcentaje válido
Válidos				
Siempre	41	18,8	22,3	54,7
Casi siempre	3	18,8	-15,8	4,0
Rara vez	12	18,8	-6,8	16,0
Nunca	19	18,8	,3	25,3
Total	75	100,0	100,0	

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Gráfico 5



Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

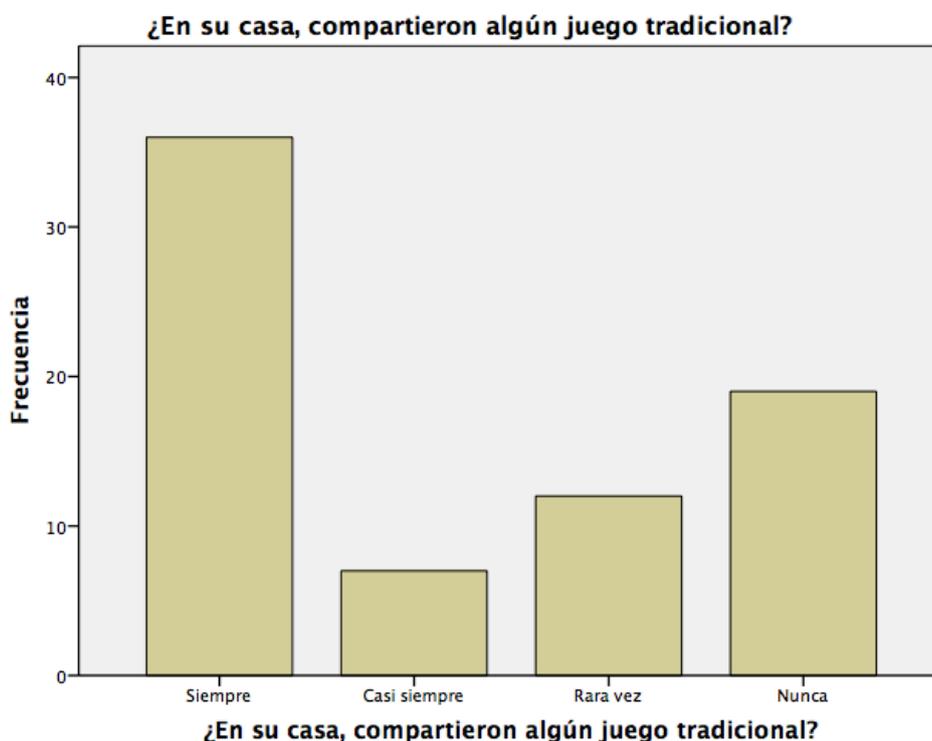
Los estadísticos de frecuencia y los no paramétricos como el chi- cuadrado nos permitió analizar los datos observados y la frecuencia de los mismos para determinar los esperados y residuales de las respuestas dadas por los participantes así frente a la pregunta ¿Cuándo era niño participó en juegos tradicionales de la comunidad? El valor observado de 41 se localizó en el indicador siempre, el valor esperado fue 18.8 y el valor residual de 22.3, de acuerdo al análisis de frecuencia corresponde al 54,7 % y nunca el 25,3 %, datos reales que permitió determinar la diferencia con aquellos sujetos que nunca participaron en los juegos tradicionales motores cuando eran niños. Se pudo establecer que la frecuencia fue mayor de los que participaron de los que nunca participaron.

Tabla 7
Ítem 2 ¿En su casa, compartieron algún juego tradicional?

	Frecuencia N/observados	N esperado	Residual	Porcentaje válido
Válidos				
Siempre	37	18,5	17,5	49,3
Casi siempre	7	18,5	-11,5	9,3
Rara vez	12	18,5	-6,5	16,0
Nunca	19	18,5	,5	25,3
Total	75	100,0	100,0	100,0

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Gráfico 6



Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Los estadísticos de frecuencia y los no paramétricos como el chi- cuadrado nos permitió analizar los datos observados y la frecuencia de los mismos para determinar los esperados y residuales de las respuestas dadas por los participantes así frente a la pregunta ¿En su casa, compartieron algún juego tradicional?, el valor observado de 37 se localizó en el indicador siempre, el valor esperado fue 18.5 y el valor residual de 17.5, de acuerdo al análisis de frecuencia corresponde al 49,3 % y nunca el 25,3 %, datos reales que permitió determinar la diferencia con aquellos sujetos que en su casa, nunca compartieron algún juego tradicional motores cuando eran niños. Se pudo establecer que la frecuencia fue mayor de los que participaron de los que nunca participaron.

Tabla 8

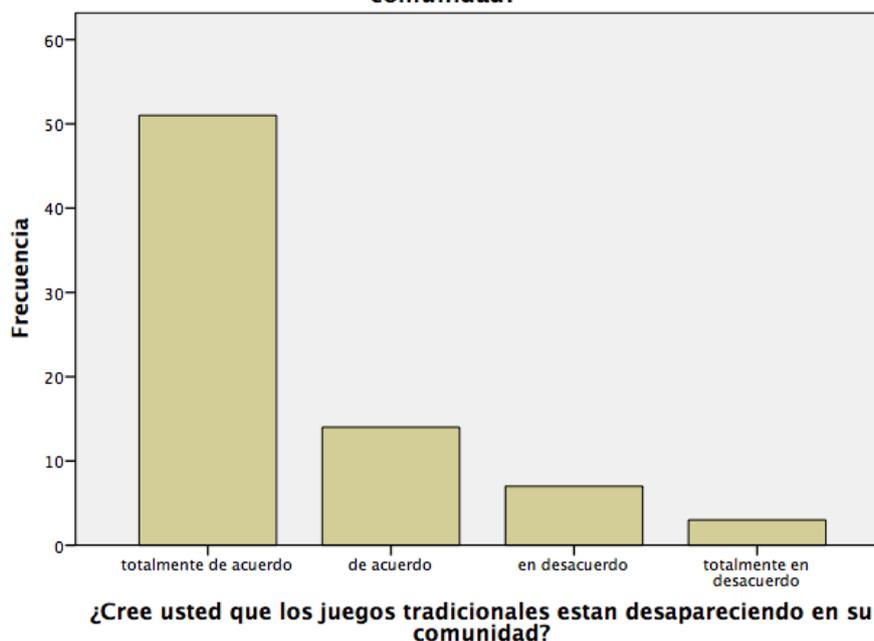
Ítem 3 ¿Cree usted, que los juegos tradicionales están desapareciendo en su comunidad?

	Frecuencia N/observados	N esperado	Residual	Porcentaje válido
Total/de acuerdo	51	18,8	32,3	68,0
De acuerdo	14	18,8	-4,8	18,7
Válidos En desacuerdo	7	18,8	-11,8	9,3
Totalmente en desac.	3	18,8	-15,8	4,0
Total	75	100,0	100,0	100,0

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Gráfico 7

¿Cree usted que los juegos tradicionales estan desapareciendo en su comunidad?



Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

En la tabla 8 y gráfico 7, el procesamiento estadístico descriptivo y no paramétrico permitió analizar los datos observados y la frecuencia de manera cuantitativa y cualitativa, se determinó los resultados esperados y residuales de las respuestas dadas por los participantes así frente a la pregunta ¿Cree usted, que los juegos tradicionales están desapareciendo en su comunidad?, el valor observado de 51 se localizó en el indicador totalmente de acuerdo, el valor esperado fue 18.8 y el valor residual de 32.3, de acuerdo al análisis de frecuencia corresponde al 68,0 % y de acuerdo 18,7 %, datos reales que permitió determinar la suma de estos dos indicadores dando un 86.7 % de sujetos que coinciden con que los juegos tradicionales motores están desapareciendo en su comunidad por una serie de factores propios de la modernidad que se describieron luego en la tabla 8 y gráfico 7.

Tabla 9

Ítem 3.1 ¿Por qué cree que están desapareciendo los juegos tradicionales?

	Frecuencia N/observados	N esperado	Residual	Porcentaje válido	
Válidos	Internet	25	10,2	7,8	30,5
	Teléfonos/celulares	25	10,2	7,8	30,5
	Juegos electrónicos	15	10,2	4,8	22,6
	Redes sociales	2	10,2	-8,2	3,3
	Televisión	7	10,2	-3,2	11,5
	Futbol	1	10,2	-9,2	1,6
	Total	75			100,0

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Gráfico 8



Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

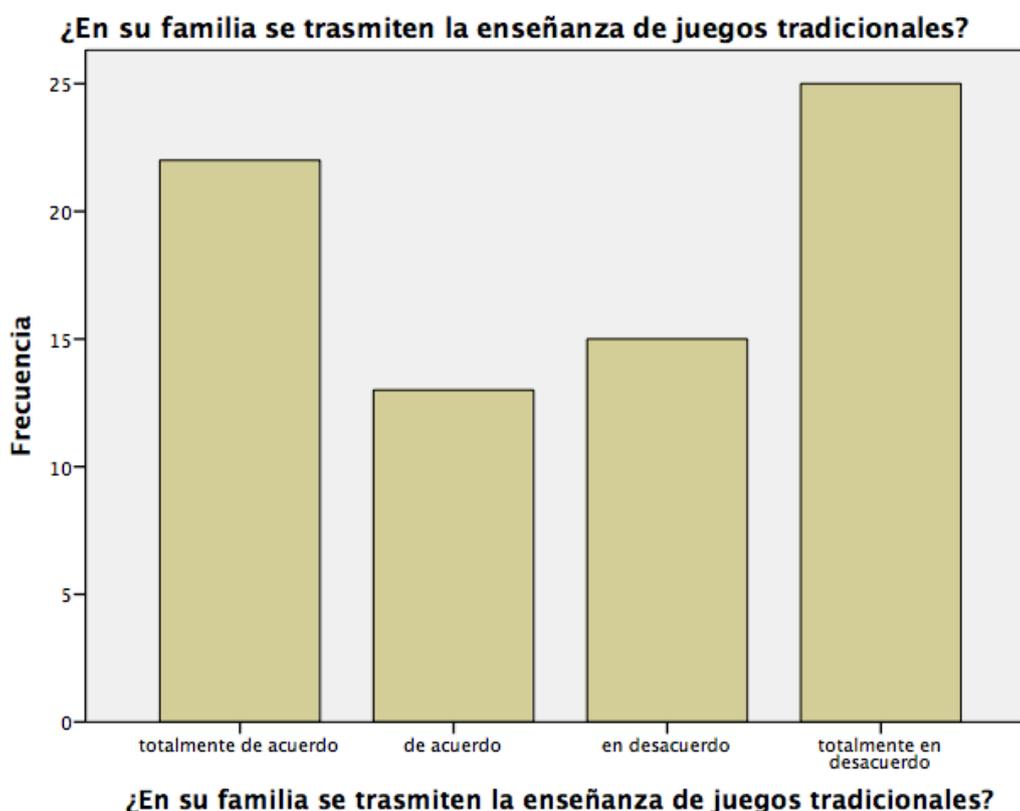
Los factores que influyeron en la desaparición paulatina de los juegos tradicionales fueron el internet 30,5 % y los teléfonos o celulares inteligentes en 30,5 %, juegos electrónicos 22,0 % donde los niños, adolescentes y adultos se entretienen, dejando a un lado las actividades lúdicas tradicionales en un total del 83,6 %; datos expresados en la tabla 9 y grafico 8.

Tabla 10

Ítem 4 ¿Cree usted, que los juegos tradicionales están desapareciendo en su comunidad?

	Frecuencia N/observados	N esperado	Residual	Porcentaje válido
Total/de acuerdo	22	18,8	3,3	29,3
De acuerdo	13	18,8	-5,8	17,3
Válidos En desacuerdo	15	18,8	-3,8	20,0
Totalmente en desac.	25	18,8	6,3	33,3
Total	75	100,0	100,0	100,0

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Gráfico 9

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Según los estadísticos 22 miembros de las familias de la comunidad Shuar han transmitido estas enseñanzas en un 29,3 % mientras que 25 participantes no lo hicieron motivo por el cual el 46,6 % creen en la desaparición paulatina de los juegos tradicionales debido a que no han transmitido las enseñanzas de los juegos tradicionales a los niños de su comunidad, dejando a un lado las actividades lúdicas tradicionales datos expresados en la tabla 10 y gráfico 9.

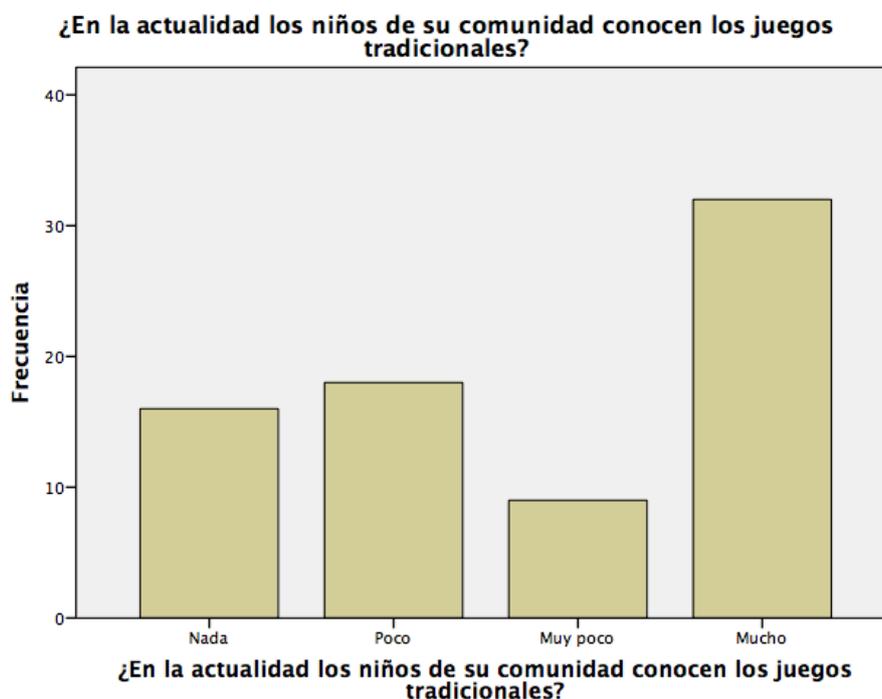
Tabla 11

Ítem 5 ¿En la actualidad en su comunidad, los niños conocer de los juegos tradicionales motores?

	Frecuencia N/observados	N esperado	Residual	Porcentaje válido
Válidos				
Nada	16	18,8	-2,8	21,3
Poco	18	18,8	-,8	24,0
Muy poco	9	18,8	-9,8	12,0
Mucho	32	18,8	13,3	42,7
Total	75	100,0	100,0	100,0

Fuente: 75 participantes comunidad Shuar de Naranjal-Guayas, Ecuador-2017

Gráfico 10



Según los estadísticos 32 miembros de las familias de la comunidad Shuar están seguros que estos están desapareciendo actualmente en un 42,7 % apenas el 21,3 % mantienen que no están desapareciendo, además existió un 24 % que consideró que poco a poco están desapareciendo en la totalidad se puede decir que el 66,7 % consideró que los juegos tradicionales si están desapareciendo y según el ítems anterior fue debido a que no han transmitido las enseñanzas de los juegos tradicionales a los niños de su comunidad, dejando a un lado las actividades lúdicas tradicionales datos expresados en la tabla 11 y grafico 10.

Tabla 12

Correlaciones de los indicadores para la identificación de los juegos tradicionales motores

Indicadores de identificación		1	2	3	3.1	4	5
¿Cuándo era niño participó en juegos tradicionales de la comunidad?	Correlación de Pearson	1	,745**	-,316**	,281*	,491**	,533**
	Sig. (bilateral)		,000	,006	,029	,000	,000
	N	75	75	75	61	75	75
¿En su casa, compartieron algún juego tradicional?	Correlación	,745**	1	-,178	,267*	,495**	,538**
	Sig	,000		1,30	,039	,000	,000
	N	74	74	74	60	74	74
¿Cree usted que los juegos tradicionales están desapareciendo en su comunidad?	Correlación de Pearson	-,316**	-,178	1	-,081	-,334**	-,377**
	Sig. (bilateral)	,006	,130		,535	,003	,001
	N	75	74	75	61	75	75
¿Porque cree que están desapareciendo?	Correlación de Pearson	,281*	,267*	-,081	1	,299*	,399**
	Sig. (bilateral)	,029	,39	,535		,019	,001
	N	61	60	61	61	61	61
¿En su familia se transmiten la enseñanza de juegos tradicionales?	Correlación de Pearson	,491**	,495**	-,334**	,299*	1	,480**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,003	,019		,000
	N	75	74	75	61	75	75
¿En la actualidad los niños de su comunidad conocen los juegos tradicionales?	Correlación de Pearson	,533**	,538**	-,377**	,399**	,480**	1
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,001	,001	,000	
	N						
Estadísticos de contraste	chi-cuadrado	42,067 ^a	26,000 ^b	77,267 ^a	30,180 ^c	5,160 ^a	14,867 ^a
	gl.	3	3	3	5	3	3
	sig. Asintót.	,000	,000	,000	,000	,160	,002

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

a. 0 casillas (0,0%) tienen frecuencias esperadas menores que 5. La frecuencia de casilla esperada mínima es 18,8.

b. 0 casillas (0,0%) tienen frecuencias esperadas menores que 5. La frecuencia de casilla esperada mínima es 18,5.

c. 0 casillas (0,0%) tienen frecuencias esperadas menores que 5. La frecuencia de casilla esperada mínima es 10,2.

De acuerdo al análisis correlacional de Pearson entre los ítems 1, 2, 3, 3.1, 4, 5, permitió determinar las características de la comunidad en relación a los juegos tradicionales motores, donde se encontró que el coeficiente de correlación fue significativa al nivel 0,01 bilateral y significativa al nivel 0,05 bilateral. Además dentro de los estadísticos de contraste se observó que los datos no paramétricos están relacionados con los valores expresados en las tablas anteriores donde se afirmó que el 54,7 % si participó en los juegos tradicionales de su comunidad cuando eran niños equivalentes al nivel 0,01 (bilateral), según datos de los ítems involucrados el 86,7 % concuerdan en que están desapareciendo por los juegos interactivos del 83,6 equivalente al 0.03, reafirmando dichos resultados con el ítem 4, 5 referente a que en la actualidad los niños no conocen los juegos tradicionales, valores significativos al 0.01.

4.6.Variable: Los juegos tradicionales motores, están desapareciendo: causas

Tabla 13
indicadores de desaparición de los juegos tradicionales y causas

Ítems 3 ¿Cree usted que los juegos tradicionales están desapareciendo en su comunidad?			Ítems 3,1 ¿Porque cree que están desapareciendo?		
Indicadores	Frec.	%	Indicadores	Frec.	%
Totalmente/acuerdo	51	68,0	internet	18	24,0
De acuerdo	14	18,7	teléfonos	18	24,0
En desacuerdo	7	9,3	juegos electrónicos	15	20,0
Totalmente/desacuerdo	3	4,0	redes sociales	2	2,7
			Televisión	7	9,3
			Futbol	1	1,3
			Otros	14	18,7
Total	75	100,0			
Correlaciones			Pearson	1	2
¿Cree usted que los juegos tradicionales están desapareciendo en su comunidad?			Correlación de Pearson	1	-,081
			Sig. (bilateral)		,535
¿Porque cree que están desapareciendo?			Correlación de Pearson	-,081	1
			Sig. (bilateral)	,535	

De acuerdo al análisis de frecuencia y correlacional, los participantes expresaron en una frecuencia de 51 equivalente al 68 % que si están desapareciendo, más aún en la entrevista manifestaron que los niños actualmente no participan de los juegos tradicionales, sino más bien se encuentran sumergidos en el internet, en un 24 %, en los teléfonos (chat, WhatsApp, juegos), otro 24 %, en los juegos electrónicos en un 20 % situación que se agrava ya que se dedican a otras actividades de juegos 18.7 % en menores porcentajes se dedican a la televisión y el futbol. Tanto los datos descriptivos de frecuencia como los datos de las correlaciones de los dos ítems correlacionados se encuentran expresados en la Tabla 5.

Por otro lado, en los registros del video documental se ratifica los resultados analizados en esta variable, de igual manera en los registros observados en la entrevista, donde se realizó la ampliación de los motivos por la cuales actualmente los niños no practican los juegos tradicionales que va desde la falta de compartencia de los padres con sus hijos hasta la desviación de los intereses de los niños por los juegos electrónicos, las redes sociales, el uso indiscriminado del internet, los teléfonos inteligentes donde los niños navegan con facilidad y ocupan la mayor parte del tiempo que antes eran para compartir los juegos tradicionales motores de la comunidad Shuar.

4.7.Variable: Juegos tradicionales motores en la actualidad

Subvariables: Índice de juegos tradicionales motores que practicaban cuando eran niños y en la actualidad

Tabla 14

Juegos tradicionales motores que practican en la actualidad			
1.1. ¿Como por ejemplo en que juego participó?	Frecuencia	Porcentaje	
Válidos	Palo encebado	38	50,7
	Los Zancos	06	8.2
	Pan quemado	16	21.3
	Burrito de San Andrés	07	10.6
	Trompo	03	4.0
	Zapatito/cochinito	01	1.3
	Las cogidas y culebrita	01	1.3
	Parame la mano/Cuchara de huevo	01	1.3
	El tomate y el frejol	01	1.3

Ítems 6-11 Juegos	Frecuencia/porcentaje					
	Siempre %		Rara vez %		Nunca %	
Tumank/arco musical	4	5.3	10	13.4	61	81.3
Kachuampakai	3	4.0	4	5.3	68	90.7
Wesham/zumbador de cascara de cedro	5	6.7	4	5.3	66	88.0
Nanku/pito de caña	1	1.3	3	4.0	71	94.7
Chinkiaian	2	2.6	1	1.3	72	95.0

De acuerdo al análisis descriptivo de frecuencia los juegos tradicionales motores que practican en la actualidad son el palo encebado con una frecuencia de 38 participantes que corresponde al 50.7 %, el pan quemado con una frecuencia de 16 participantes que equivale al 21.3 % seguido del burrito de San Andrés 10.6 % y de los zancos con el 8.2 %, el resto de juegos tradicionales disminuyen su frecuencia en la actualidad.

Además en los estadísticos se pudo apreciar que la mayoría de los participantes no practican los juegos tradicionales, los mismos que se evidencian en la mayor cantidad de porcentajes en el indicador de que nunca lo han practicado fluctuando entre el 81.3 % a 95 % índice muy altos en relación a los que siempre practican como el zumbador de cascara de cedro con el 6.7 % seguido del arco musical con el 5.3 %. Datos expresados en la tabla 14 del estudio.

4.8.Resultados: entrevista para la identificación y descripción de los juegos tradicionales motores:

Al compartir de las experiencias vividas por parte de los entrevistados nos damos cuenta de la riqueza cultural de la comunidad Shuar, nuestra entrevista fue esencial para poder conocer de los distintos juegos que ellos recuerdan de su infancia.

¿Cuál es su nombre y cargo dentro de la comunidad?

Muy buenos días, mi nombre es Marco Leiqui, yo soy guía nativo de la comunidad Shuar y de todo lo que concierne al cantón Naranjal.

Nosotros aquí en la comunidad Shuar, vivimos ya 40 años de vida jurídica, 44 años ya ubicados por temas de posicionamiento, en la época de cuando esto era una tierra baldía, llegaron nuestros ancestros de la amazonia en busca de nuevas tierras pero no lo hicieron exactamente aquí en este lugar, sino en otra parte dentro de la provincia del guayas, los primeros hombres que llegaron en 1830 de la amazonia por su puesto fueron Yakumnasi y Etsa; Yakumnasi fue el padre de Etsa, los motivos o las causas fueron porque vivían en guerras, en muchas contiendas de guerras entre comarcas, entre sectores se podría decir, ¿porque? Por límites de tierra, por Dioses, por esposas, por mínimas cosas y el que triunfaba era el último sobrevivía.

La historia nos cuenta que Yakum iba perdiendo a su gente, a su generación entonces él inteligentemente, bueno gracias a la ayahuasca que nosotros tomamos esa planta medicinal, nuestra planta nativa, gracias a la ayahuasca y el maito, él tuvo que salir a la montaña para ver a donde me va a llevar, entonces él en el sueño había visto unas tierras buenas, tierras espectaculares por eso él salió de ese lugar y vino sin rumbo alguno, sin saber que iba a llegar a la costa justamente, él simplemente quiso sacar a su pueblo de tanta guerra, de tanta matanza y buscar la paz en otro lugar.

Cuénteme sobre las tradiciones que todavía se viven aquí, ¿todavía mantienen algún tipo de tradición? Sus bailes, sus juegos.

Bueno nosotros últimamente ya las tradiciones autóctonas se han dejado, sean ido olvidando, la masticación de la chicha, por ejemplo, ya nuestras mujercitas hoy en día ocupan la licuadora, lo masajean, pero ya no mastican a la chicha, no sé cuáles serán las causas, será que las mujeres no reciben la iniciativa, no ponen de parte, hay muchas cosas más que se han

estado perdiendo asunto del matrimonio, asuntos de la cacería, asunto de la pesca, todas esas cosas se han ido perdiendo pero lo si nosotros, una parte de esta familia que vivimos aquí en la comunidad Shuar Tsuer Entsa si mantenemos un 30% de nuestra cultura todavía, en el uso por ejemplo de los maitos, en el ayampaco, en el caldo de carne de la montaña, si lo hacemos todavía, o en el caldo natural de los pescados, pero en otras cosas ya lo hemos dejado o sea se han ido quedando atrás y eso es que a nosotros nos preocupa, quererlos recuperar no sé si habrá alguna institución o entidad que nos ayude hacer conocer lo bueno que se está perdiendo hoy en día.

Vamos a recordar un poco cuando usted era niño, ¿recuerda usted los juegos tradicionales de cuando vivía con sus padres, cuál de ellos usted más recuerda?

Bueno la verdad yo hasta el momento tengo ya mis 43 años, el único juego tradicional que yo puedo acordarme fue cuando un hermano mío un hijo se le había cogido algo entonces el cómo juego y más de eso un castigo para que el niño no vuelva hacer esas cosas, lo hizo subir a una mata de papaya que estaba alto, engañándolo a que suba a coger una fruta que estaba madura, pero en la mente del papá estaba en castigarlo entonces cuando el niño ya estaba encima del árbol, el papá lo tumbo y los dos cayeron abajo, una manera de castigar al niño para que no vuelva a coger cosas de nadie, pero era un juego para los que estábamos viendo alrededor.

Se acuerda usted dentro de los juegos, ¿cómo lo identifica usted al tumanc? O vamos primero al pinkiui.

Bueno el pinkiui, es un instrumento musical autóctono ya sea del shuar, ashuar, incluyendo incluso a los guauranies, pero ellos los usan de otra manera, se lo usa para deleitar con música a la gente para hacer baile, entonces el anciano o la persona que entonaba el pinkiu tenía que conocer las cosas o cómo manejarlo, eso produce música a base de viento, se lo hacía en competencia, el anciano decía tócame en pinkiui a los jóvenes aspirantes de una chica el que tocaba mejor el pinkiui y daba la mejor armonía se llevaba a la chica, era un tipo de competencia de arriesgo, y de esa manera lo hacían, y era una noche de fiesta solamente con el pinkiui, el tambor y el tumanc.

¿Cuándo usted era niño a que jugaba?

Honestamente mi estimado cuando yo era niño solamente me dedicaba al río, a la pesca.

¿Que jugaban sus primos, sus hermanos?

Bueno mis hermanos, mis sobrinos podría decir yo, que jugaban a las piedras al quien canta mejor, como nosotros antes teníamos un grupo que se llamaba ayumpul, entonces a nosotros nos gustaba esa música, mis mayores tocaban esa música, entonces nosotros intentábamos imitar esa música, nosotros decíamos con mis sobrinos, mis primos cuando ellos fallezcan nosotros teníamos que quedar como ellos, entonces nos íbamos al río en unas piedras grandes y nos poníamos a tocar como ellos, ya los que tocaban fallecieron y ya mis primos cada quien ha tomado su camino y ya quedo a la nada.

¿Cuándo son niños les inducen a ustedes que les guste la cacería? ¿Juegan ustedes a la cacería?

Bueno la cacería a mí me gusto por una simple razón de que yo tenía que sobresalir con mis propias cuentas, con mis propios medios y mantener a mi familia que estaba a mi alrededor, bueno en mi casa se podría decir, nuestra casa. Porque yo cuando me quede huérfano de padre me quede a los 9 años de edad y yo era el único varón que estaba en la casa y mi madre lo único que me decía tu eres el jefe o sea ahora tu eres el hombre de la casa, pero yo decía que ¿voy hacer a esa edad? ¿Qué voy hacer yo si no puedo trabajar porque estudiaba, entonces ya cuando fui creciendo y ya tuve 10 o 11 años mi madre me compro una escopeta de chimenea, entonces tienes que dedicarte hacer cacería porque tenía que traer la comida para la casa, entonces eso era lo que me decía y oiga desde ahí me gustó la cacería y nunca me gustaba ir a los bailes y no me gustaba salir a la ciudad más que todo, entonces yo más me he acostumbrado a vivir aquí en el campo, me gusta este medio, me gusta este pequeño y bello paraíso, un bello jardín que Dios nos ha dado.

Algo más me hablaba de un producto de la sal

El producto de la sal de piedra se llama wishamcain.

Wishamcain significa wi sal, sham es un producto elaborado, quien lo ideo fue un hombre acompañado de una mujer llamada Nunkui donde elaboraron la sal de piedra fue en la parte amazónica bueno eso fue en la amazonia desde ese entonces el wishiam no se quedó atrás, bueno nuestros ancestros venían preparando la sal de piedra hasta la actualidad una parte de la amazonia si hacen la sal de piedra, pero ya no viene con ese nombre porque simplemente ya viene con nombre de wi y sham se queda atrás claro porque fue elaborado por aquella persona pero no es difundido de esa manera.

¿Usted tiene hijos?

Si tengo hijos

¿Cuántos hijos tiene?

Bueno tengo 5

¿Usted les ha enseñado o les ha inculcado a ellos algún juego ancestral o alguna costumbre de su tierra?

La única costumbre que yo si le he enseñado a mis hijos varones es la pesca, si les he enseñado como deben de pescar, la cacería no les enseñé todavía porque yo no quiero que mis hijos tengan la misma suerte que yo tuve porque yo quisiera que mis hijos sean profesionales que no tengan como le digo la mala suerte como tiene mucha gente de que quieren hacer algo pero no tienen los medios necesarios para poder ser para poder llegar a su objetivo pero entonces hoy en día hay tantos padres shuar y no shuar que tienen un pensamiento igual en decir bueno yo en mis tiempos camine con mis pies descalzos y así viví y así tengo que criarlos a mis hijos ese pensamiento no va conmigo, yo tuve esa mala suerte o esa suerte y mis hijos tienen que ser diferentes, entonces lo que yo ahorita me anhelo es que lleguen hacer alguien en la vida, estudio más que todo por esa razón, no les he enseñado ciertas costumbres, porque eso se necesita tiempo, por ejemplo en fabricar el wesham, que es una trampa para los pescados que se coloca en el río que para que los pescados en la noche que están surcando ellos se quedan en la trampa y en la mañanita uno va con un bolsito a recoger los peces nada más. Pero eso se hace en época de verano.

¿Cómo se hace el wesham?

Se hace con tronquitos de paja toquilla y se lo va tejiendo con hilo o cabuyitas de monte mismo y se lo deja en el río donde haya correntada, así es, hay muchas costumbres por ejemplo trampas para aves también ya esas cosas se han dejado, entonces ya nuestros hijos ya no hacen esas cosas, yo por lo menos a mis hijos les inculco más es al negocio, nada más.

¿Cómo llegar al centro Shuar?

Bueno para llegar a la comunidad Shuar de aquí de naranjal desde Guayaquil estamos a 105 kilómetros hasta un punto llamado Jaime Roldos Aguilera de este hay un punto llamado balao chico conocido con ese nombre tiene 7km y medio hasta la comunidad Shuar desde Machala

igualmente estamos a 103km hasta la Roldos y hay rutas directamente desde Guayaquil hasta la comunidad shuar como se puede decir la cooperativa de transporte Sam la occidental que viene de la ciudad de Cuenca y muchas rutas que van desde Guayaquil a San Carlos la 16 de junio y se quedan en la Roldos, esa es la manera en que podemos llegar o pueden llegar a Naranjal y nosotros tenemos un transporte mixto que es de la comunidad Shuar mismo que trae a los turistas de Naranjal a la comunidad Shuar y viceversa.

¿Cuántos miembros viven aquí?

En la actualidad nosotros somos 104 habitantes conformados en 24 familias, que es el 100% de los habitantes de nuestra comunidad el 70% se dedica todos los días a la actividad turística, el 20% son estudiantes de escuela, colegio y universidad y el 10% son campesinos que se dedican a la agricultura, a la siembra.

¿La persona mayor de aquí como se llama?

El mayor tiene el nombre de Arturo Guajae él es el cacique

¿Dónde lo podemos ubicar?

Él está en la parte de acá dentro, él también se encuentra trabajando, cuando estamos en feriado él también está en sus labores diarias. Él es el shaman, él es nuestro yacha él es el médico, en otras palabras, el cirujano de aquí de la comunidad shuar, pero él lo puede atender en temas de cesaría, la mordedura de serpiente, en tema de quebradura de hueso ahí si ya no puede va directo al hospital.

¿Él ayuda en la parte espiritual?

Espiritual eso sí, las curaciones por eso es que las personas que llegan hasta aquí vienen es porque el lugar donde vivimos es sanidad desde que entra de la puerta para acá ya se siente el sulfuro del agua porque esta es un agua volcánica, entonces ya la gente comienza a sentirse de otra manera y mucho mejor incluyendo cuando ya se meten a las piscinas y si se hacen pasar por las hierbas curativas que nosotros tenemos ya está mejor solo que cada una de estas actividades tienen un costo nada más.

¿Qué ofrecen ustedes en cuanto a gastronomía?

Bueno nuestra gastronomía autóctona es el maito de tilapia o el ayampaco en castellano que en nuestra lengua se dice yuncura, consiste en cocinar el pescado envuelto en dos hojas de

bijao y ponerlo en el carbón o en la braza y se cocina solamente al vapor y todos los nutrientes de la carne se quedan dentro de la envoltura o la hoja ya no sale, por eso es tan beneficioso tanto el bijao como la carne o el pescado que son nutrientes curativos todos nos alimentamos de eso acompañado de la yuca, el verde, el orito, la papa china y porque no una jarra de chicha.

¿Cuántos niños viven aproximadamente aquí?

Aproximadamente son 52 niños hasta de unos 14 años

¿Las costumbres ancestrales que quisiera rescatar cual sería?

Yo lo que quisiera rescatar es que nuestros jóvenes empiecen a tomar la chicha y el ayahuasca. Hoy en día nuestros jóvenes no quieren tomar la ayahuasca, no quieren tomar el guanto, ni inhalar el tabaco, no quieren les tienen miedo. Yo le tengo miedo a la ayahuasca porque la he tomado algunas veces, ya conozco como es pero quisiera que los jóvenes también.

¿Tienen alguna fecha especial de fiesta aquí?

Claro nuestra fecha especial aquí es el 21 de diciembre que es nuestro aniversario, nuestra fiesta esa es la fecha especial de nosotros. Bueno ahí viene otra fecha más pero ya no tiene mucho sentido y en la amazonia en cambio es el 30 de agosto que es la fecha de la fiesta de la chonta, eso es allá, aquí como no producimos mucho la chonta no podemos hacer ese tipo de fiesta, otra fiesta sí.

Entrevista 2

¿Cuál es su nombre?

Marcia Leiquim

¿Cuánto tiempo lleva viviendo aquí?

Yo ya tengo 45 años viviendo aquí

Sra. Marcia, ¿qué jugaba cuando era niña, cómo se distraía usted?

Cuando era niña mi mamá se iba a la huerta a sacar yuca para hacer chicha y nosotras como niñas nos llevaban también a que aprendamos a sembrar y a pelarla para hacer chicha. Cuando nos cansábamos con mi hermanita nos íbamos a jugar a la chocita, donde yo era la mamá y ella mi hija y tenía un bebecito, al bebecito lo hacíamos cogiendo hojitas envuelto en un trapo lo cargábamos en la espalda. Aunque no lo podíamos cargar porque éramos pequeñas, pero igual tratábamos.

¿Con qué hacían el juego?

Con hojas, palos, paño, chalina, mi mamá siempre nos llevaba cargando en la espalda, entonces yo también quise criar a mis hijos cargando en mi espalda.

¿Usted jugar a la casita?

Si

¿Cómo se llamaba ese juego en su idioma?

Nacura tauchi nacura tai, para sentirnos contentos, nosotros lo hacíamos imaginando a los adultos, porque ese era nuestro juego, íbamos al río igual hacíamos que pescábamos, por haciendo travesuras, entre hermanos lo único, no permitía mi mamá ni mi abuelita que estemos con los varones solo con niñas, porque las mujeres son delicadas.

¿Qué jugaban los varones?

Jugaban con un palo como que era una lanza para ir a matar a un animal y ellos según traían matando al animal y nosotras teníamos que preparar y darles chicha cuando venían y así jugaban los varoncitos; nuestros juegos eran imitar a los adultos.

¿Cree usted que en la actualidad dentro de la comunidad Shuar, los padres enseñan a sus hijos juegos tradicionales?

Yo no he enseñado a mis hijos juegos shuar, porque a mis dos hijas mayores si les enseñe a cargar al guagua en la espalda. Pero ellas cuando tuvieron a sus hijos nunca cargaron al guagua en la espalda, en este tiempo ya hay el coche, el andador, las muñecas. Lo que enseñe es coger un pañito coger al guagua y cargarlo en la espalda para que ellos sientan la temperatura de la madre y se sientan abrigados, no lloren, no cojan basura, todo eso.

¿Usted extraña esas costumbres que tenían antes?

Yo si extraño mi costumbre porque después de mi ya no va a ver nadie, yo crie así a mis hijos en la espalda

¿A usted le gustaría que la juventud, sus sobrinos, sus hijos, sus familiares, que ellos practiquen juegos que ustedes tenían?

No sé si sería bueno o malo, pero ya ahora ni piensan en jugar así porque ya hay muchas cosas de juguetes, antes nosotros le cantábamos a las guaguas cuando lloraban para que se duerman.

¿Usted recuerda alguna de esas canciones?

Si

¿Qué canción? ¿Me puede cantar algo?

Dice: tunchi, tunchi, tunchi... tunchi, tunchi, tunchi... canarta tunchi udgue, tunchi udgue.

Significa: niño duerme que el tunchi viene o sino el tunchi te va a llevar, duerme no llores, que tu mamá ya viene, duerme no llores. Tunchi es un espíritu bueno, es un angelito, mi mamá y mi abuela nos enseñaban.

También cantábamos: canarta udgues ahahahah y hacíamos dormir a los bebés.

¿Usted considera importante estos juegos tradicionales?

Sí, yo si considero importante porque es un juego moderado, porque los niños llevan un ritmo de cómo deben ser cuando sea adulto, como deben defenderse también la niña, aprender a cocinar, a cuidar a los bebés, pero los juguetes de ahora no me gustan porque salen esas pistolas y eso no es bueno para los niños. Para mi es malo los juguetes que hay y a los niños les gusta y lo veo con mis nietos, tengo 12 nietos y extraño mi costumbre y lo veo mal porque ya mis hijos no van hacer eso como lo hacíamos antes. Como que mi mamá iba a sacar yuca y yo me iba atrás de mi mamá, pelábamos la yuca hacíamos chicha, luego jugábamos y tomábamos chicha que era sana, con eso nos alimentaba, nos daban de comer mi mamá, mi papá. Así como las aves dan de comer a sus hijos con el piquito, igualmente nosotros hemos sido acostumbrados.

¿Usted cree que estos juegos son parte fundamental de su cultura y es necesario que no desaparezcan?

Si este juego es parte de la cultura también porque al imaginar que esto se está perdiendo, mis hijos ya no le cantan al bebe como era el canto que se les hacía a los bebes, mi hija le pone un celular a lado del bebe para que lo escuche, esa nueva tecnología es la que le perjudica porque los niños desde que nacen, nacen con un espíritu bueno y cuando le contaminan, encaminamos mal a nuestros hijos en su crecimiento, los hijos están perdiendo las costumbres porque dicen que eso era en tiempos de antes y eso queda atrás. Y ahora me pongo a pensar que esto se está perdiendo, pero en la palabra de Dios dice que ya todo está escrito y que todo va a seguir avanzando más y más. Ya por ejemplo la chicha no se hace, nuestros alimentos, todo se está cambiando, ya no es como la comida de antes, ahora nos perjudica la alimentación, ya nuestra sangre está contaminada porque antes nosotros no comíamos grasa, ni azúcar, ni aceite, por eso es que ahora sufrimos de colesterol.

¿Usted cree que aprendió de su cultura, de su gente al jugar de esta manera?

Yo realmente no he pensado, como ahora ya estamos dejando todo lo de nuestra costumbre atrás, ahora yo pienso que volviendo a jugar mis hijos dirían que son cosas de locos ya esto ya no llega ser así, como voy a jugar si yo quiero mi muñeca, yo quiero esto y yo quiero el otro, no van a poder volver.

¿Piensa usted qué se pueden aprender sobre su cultura con sus juegos tradicionales en la actualidad?

Claro con los juegos tradicionales, porque en la hoja de bijao, en los palos que se cortan, en las hojas, en los árboles que se cortan para el techo nosotros hemos analizado que cada planta tiene su energía, y nosotros al tocar la planta hacemos una conexión y nos hemos estado llenando más de energías de espíritus. Lo hacíamos jugando más no por querer tener algún contacto con los espíritus. Mi papá cuando yo tenía 11 años me dijo: Marcia vámonos a la montaña para darte a tomar remedio para que tú cojas tu propio espíritu, para que tu veas tu futuro y no sufras cuando tú seas un adulto, tengas tus hijos y nunca seas una mala madre. Y le dije bueno tu eres mi padre. Fuimos, tome el remedio y dormimos en la montaña. Nunca tuvimos miedo eso no aprendimos. Íbamos a oscuras a la montaña, esa noche vi mi futuro al recibí mi espíritu, vi a mis hijos a mi vida que vivo ahora con mi esposo, yo si les he dicho a mis hijos que hagamos estas costumbres, pero se desaniman, no quieren, con esta nueva época nuestros hijos son tremendos, no quieren hacer lo que uno ha hecho, buscan otro ritmo, ellos dicen cosas de viejos o de atrasados o algo así que nos llaman, pero aun así nosotros nos

hemos mantenido sanos, mi abuelo murió a los 300 años, mi abuela se murió de 200 años, ahora mi mamá va a tener 90 años.

Si se difundiera estos juegos tradicionales en su comunidad, ¿usted cómo se sentiría?

Yo me sentiría contenta y otra pensaría de qué forma o como, o sea de volver a ver lo que antes se hacía, sería algo admirable, sorprendente, no me lo imaginaria que estuviese pasando eso, no solo para mí, también para mi mamá y hermanos mayores.

¿Podría hacer un saludo o un mensaje shuar que usted diga o que en su comunidad lo digan?

Shuar iruntra morantcacara gusteint

Significa que todos unidos podemos ser fuertes

Entrevista 3

¿Cuál es su nombre y que actividad realiza?

Mi nombre es Edison Kitiar como lo dice en mi camiseta, yo vivo aquí más de 35 años, mi función aquí es mantener y transmitir nuestra cultura, valorando lo que somos sabiendo de dónde venimos y así inculcando a todos mis hermanos, mis sobrinos, mis primos y seguir manteniendo nuestra cultura, es organizar y coordinar lo que es la danza cultural para poder seguir haciendo las presentaciones culturales para ir recordando nuestros ancestros nuestros mayores como lo hacían, para más acertamiento nosotros lo hacemos los días de feriado y los domingos, somos dos personas autorizadas para ejercer estas funciones.

¿Cuándo era niño con que juegos usted se divertía?

Nuestros juegos eran ver como nuestros padres se iban de cacería a la montaña, utilizaban lo que ahora lo conocemos como la bodoquera es una herramienta larga que dentro de ella le metíamos una flecha y cuando nuestros padres veían un ave; como ellos vivían de la cacería y pesca, cuando veían un ave le soplaban y el pajarito como estaba ahí le atinaba la flecha y ya era víctima para nosotros poder consumir y de eso nosotros practicábamos así mismo, nuestros padres también utilizaban flechas para atinar al ave y animales más grandes. O lanzar las lanzas a las matas de guineo y esa era nuestra diversión. Porque nuestros padres contaban

la historia de que ellos más antes que eran cazadores, cazaban animales con una lanza y por eso nosotros lo practicamos desde muy tierna edad.

¿Actualmente aun juegan siguen manteniendo los juegos en la comunidad?

Ya no, ahorita el juego ya se dejó, nuestros hijos ya no practican esa clase de juego, es que en ese tiempo nosotros no conocíamos lo que es ahorita el deporte, la cancha, no en ese tiempo no había ni luz, ni electricidad. Nuestro juego era de noche.

¿Usted cree que si se recordara o si se enseñase los juegos que usted practicaba cuando era niño a los jóvenes, a sus sobrinos a sus primos, serviría para continuar las costumbres Shuar?

Sí, es muy importante por eso tratamos de recordar, de recibir las historias de nuestros ancestros.

¿Cree entonces que para continuar o mantener la comunidad shuar si es necesario estos juegos?

Si, si son necesarios porque por ellos podemos demostrar lo que somos y a nosotros nos gustan, tengo ciertos primos míos que, si les gusta esos juegos, como los mayores que hacían el baile de Makish es un baile de solo hombres y el que resistía hasta el último movimiento ese hombre era el más fuerte con mayor físico y era nombrado asique, por eso es que es válido recordar esos juegos porque por medio de ellos si nos haría valorarnos y mantenernos, ya que se están perdiendo por medio del mestizaje, mis hermanas se casaron con mestizos y ya se está perdiendo la sangre pura.

4.9.Resultados de la entrevista en relación a la identificación y descripción de los juegos tradicionales motores:

A partir de las entrevistas podemos destacar algunos juegos tradicionales motores de la comunidad Shuar, aunque muchos ya no se practican permanecen en la memoria de los habitantes mayores y que recuerdan con mucha alegría y nostalgia.

Cabe señal que aunque no todos los comuneros Shuar quisieron ser grabados si accedieron a conversar para contarnos sobre sus juegos y de cómo estaban estructurados.

Juego de la mamá y el papá

Este es uno de los juegos que más recuerdan ya que les gustaba imitar a los mayores, se imaginaban que eran grandes y que tenían familia y una casa que cuidar, cabe señalar que este juego no les permitían jugar ya que no se podían mezclar los niños y las niñas puesto que tenían la creencia los adultos que ellos estaban deparando como sería su futuro si jugaban a esto.

La choza

Construían un espacio con palos, piedras, plantas y hojas secas que les servía como refugio o también para jugar a la familia.

Tserentsere (Trompo)

Este tipo de juguete se elabora con las pepas de árbol “tserentseren” u ojo de venado que se le denomina comúnmente, se perfora las pepas con huecos a los dos lados y luego se le introduce un palo delgado que sea resistente específicamente de saeta de caña guadua, que será sujeta con será de miel de abeja de esta manera queda como un trompo listo para ser utilizado.

Uchirmatin

En este juego solamente integraban a las niñas considerándose que una era la mamá y otra la tía, la sobrina, la cuñada, o con las que contaba en la familia, consiste en simular tener un bebe que era un cogollo de plátano “Wapuchi”, trapo, palo u mazorca de maíz, la misma que se ubicaba en un lugar determinado, al finalizar el juego las niñas sienten ser las futuras madres.

Esenkumtai: Columpio trepar en los bejucos de un árbol

Para poder practicar este juego primero el niño Shuar solía colgar o encontrar bejucos gruesos o delgados resistentes en los árboles coposos que tenía una tendencia de arriba hacia el suelo y seguros para no correr el riesgo de sufrir algún accidente. Para complementar la seguridad amarraban un palito delgado y corto pero resistente al peso de la persona para luego proceder al juego, y dentro de esto se sentaban en la cual permitía balancear con facilidad. Paso siguiente el niño debía trepar en el árbol utilizando los pies y las manos en los bejucos se balanceaba hasta alcanzar una determinada altura, este juego era practicado por los varones

El Makish.

Este era un juego de resistencia que lo media bailando, este juego solo lo practicaban varones, ya que el que ganaba era el jefe o ganador en el juego

Tashi Tash

El juego consistía en apuntar a unos pajaritos, pero en realidad lo hacían apuntando a los grillos, moscas, abejas y mariposas o también simulaban jugando la guerra entre niños, amigos, al mismo tiempo aprendía ser el futuro cazador a igual que sus padres. Este juego el niño elabora con cañutos de Karis (carrizo) o chinkian en la que el niño utilizando un cuchillo recorta dejando su abertura por donde saldrá las pepas o piedras y el otro lado cerrado, y luego en los dos orificios de encima colocaba un palo o corteza delgada y flexible de esta manera se convierte en un arma natural comparando actualmente con una escopeta o carabina que esta lista para su utilización.

Uump

El juego consiste de tomar una cerbatana (uump) pequeña que el niño Shuar suele apuntar a través de un soplo utilizando las flechas, a cualquier objeto, insecto, o mariposa para finalmente llegar a cazar aves pequeñas y grandes, para ello utilizando la cerbatana y en varios ejercicios desarrolla, la precisión y puntería a una distancia determinada, comúnmente es practicada por los varones desde temprana edad. Es deber del padre enseñar a sus hijos y dejar que participe en la elaboración de una cerbatana corta especialmente para el niño, la misma que le servirá en la práctica diaria de su convivir.

Panka Panka (Sube Y Baja)

Este juego consiste en cortar un palo resistente aproximado de 3 metros y se coloca sobre un tronco grueso de árbol o de un árbol caído, luego juegan niños o niñas de la misma edad o peso para equilibrarse y luego se practica el juego de panká- panká. es decir sube y baja demostrando la habilidad motora y la coordinación de cada uno de sus movimientos, manteniendo el equilibrio y el mayor tiempo equilibrándose en el tronco.

El tomate (Kapántaku)

Consistía en un juego de mujeres, en la que participaban familiares y amigas, seleccionaban un tomate y lo colocaban en la frente entre dos participantes al ritmo de la canción tradicional, luego debían bailar sin hacer caer el tomate, la pareja que mantenía en la frente el tomate hasta que terminaba la canción ganaba, así continuaban divirtiéndose entre ellas.

El frejol (Jinkiai)

Esta actividad lúdica consistía en jugar entre amigos y familiares con las pepas de frijol, los mismos que debían ser lanzados dentro de un círculo dibujado con una caña en el suelo, el juego consistía que el que lanzaba a fuera del círculo perdía y le ponían una penitencia y sino cumplía quedaba eliminado del juego, los participantes se divertían realizando estos juegos ancestrales.

4.10. Resultados: video documental.

En este video pudimos rescatar las costumbres, tradiciones y juegos Shuar donde fueron los protagonistas al contar sus experiencias y vivencias al halar de su infancia y de los que hoy ya se ha perdido.

Las imágenes del video son en su totalidad desde el centro Tsuer Entsa por la apertura que tuvimos por parte de los directivos de la comunidad para realizar nuestra investigación. El primer entrevistado en aparecer en el video es Marcos Leiqui, es el guía del centro quien nos contó la historia de cómo llegó la comunidad a este sector y también de algunos juegos de su infancia.

En orden de aparición en el video Marcia Leiqui recuerda su infancia y nos cuenta su juego favorito cuando era niña, aunque ella inculco a sus hijas muchas costumbres de su cultura Shuar la modernidad le ha ganado la jugada y sus hijos, en muchas ocasiones, no quieren saber nada de los antiguos.

Edison Kitiar nos ayudó contándonos su experiencia desde la comunidad ya que el nació en este sector donde están asentados actualmente, es el más joven de los entrevistados y recuerda que cuando era niños se divertía jugando viendo e imitando a sus mayores, aunque todo ha cambiado el trata de que estas costumbres no se pierdan aunque en ocasiones lo vea imposible.

5. Discusión

De acuerdo a los objetivos planteados en la investigación como es identificar los juegos autóctonos de la comunidad Shuar del sector de Naranjal y cuales practican en la actualidad y porque motivos estos, están desapareciendo y documentándolo en un video como medio de comunicación social, para evidenciar los juegos motores tradicionales de los Shuar, como un tratamiento creativo de la realidad, de acuerdo a (Jablonska, 2015), se consideró como variables intervinientes a la edad, genero, estado civil e instrucción o nivel educativo de los participantes obteniendo que la frecuencia de edad se encontró entre los 11 a 64 años distribuidos en mayor frecuencia entre los 16 a 18 años con un 17.3 %, con el 52 % mujeres y 48 %, hombres con un nivel de instrucción secundaria con el 72 % y el estado civil se encontró el 53.3 % con participantes solteros, 34.7 % casados y el 12 % correspondió a unión libre.

Desacuerdo al primer objetivo específico, referente a la identificación de los juegos tradicionales motores de la comunidad Shuar del sector de Naranjal, el 54.7 % si participó en los juegos tradicionales de su comunidad cuando eran niños en contraste con la actualidad donde el 81 al 95 % no practican los juegos tradicionales motores. Por lo tanto, en estos últimos 30 años en la comunidad Shuar de Naranjal tiene la tendencia a desaparecer estas costumbres ancestrales tal como lo confirmó (Davy, 2011), en su estudio referente al contexto indígena y la influencia de la modernidad, las mismas que inducen a cambios de las costumbres y estilos de vida en la época actual e incluye en la práctica de los juegos tradicionales indígenas. Así el 68 % de los mismos indígenas de las comunas aceptan que están desapareciendo, el 80 % se dedica actualmente a los juegos electrónicos por internet, teléfono inteligente, redes sociales y televisión entre otros.

Como consecuencia de ello, algunas costumbres de juegos tradicionales han desaparecido o no se practican, otros persisten hasta la actualidad como por ejemplo el Tumank/arco musical, Kachuampakai y el Wesham/zumbador de cascara de cedro. Por tanto, la valorización de la costumbre tradicional y ancestral debe ser primordial para mantener las tradiciones de los pueblos Shuar de nuestro país. Es preocupante esta situación ya que, según las fuentes de la entrevista explícita en el video documental, para mantener las tradiciones el jefe de la comunidad contrata a los danzantes de los Shuar de la amazonia para realizar los bailes o juegos tradicionales en Naranjal.

Según (Pujutat, 2012), en la actualidad hay que fomentar la utilización de las herramientas para la construcción de los instrumentos utilizados en los juegos tradicionales motores para mantener las costumbres ancestrales a través de la práctica y elaboración de estos materiales que pueden servir al mismo tiempo como materiales educativos para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños preescolares,

Entre los resultados más sobresalientes también cabe destacar que los miembros de la comunidad Shuar añoran recuperar sus juegos, tradiciones y costumbres de la infancia, ya que muchos de estos fueron aprendidos cuando veían a sus padres en la caza, pesca, crianza de los hijos, cabe señalar que les estaba prohibido jugar varones y mujeres de forma mezclada, ya que sus mayores tenían la creencia de que así sería su futuro, se divertían sin necesidad de un juguete o aparato digital y por sobre todo estaban en contacto con la naturaleza adquiriendo la energía de la misma mientras se divertían.

Por último es necesario resaltar la elaboración del video documental donde quedó plasmado la realidad actual de la comunidad Shuar de este sector del país, se espera que por medio de este material las futuras generaciones conozcan de sus juegos tradicionales y sepan cómo se divertían y aprendían sus padres, ya que también aprendemos jugando.

6. Conclusiones

En cuanto a la recolección de datos se pudo obtener la información directamente de los nativos de la comunidad Shuar por medio de entrevistas, encuestas directas, plasmados en el video documental donde se evidenció los criterios metodológicos, técnicos, estratégicos y operativos que se utilizaron para el estudio con la comunidad en un tiempo y en un lugar muy aproximado a su realidad como es en la misma comunidad Shuar, donde la persona fue reconociendo que era parte de los grupo étnico del país, también evidenciaron indirectamente sus actividades socioeconómicas que están concentradas en el desarrollo del Centro turístico que ellos administran.

Esta población indígena reconoció que actualmente han cambiado muchas de sus costumbres entre ellas el tiempo que dedicaban a la enseñanza de los juegos tradicionales motores autóctonos de su comunidad. No cabe duda que la modernidad, el mestizaje ha influenciado en sus estilos de vida en referencia a sus actividades recreativas, las mismas que son reconocidas por los participantes en este estudio. Resultados que fueron comparados con otros

estudios que refuerzan la comprensión de las condiciones actuales de la comunidad en relación a los juegos motores tradicionales.

La actividad recreativa de la comunidad Shuar, se ha visto afectada por la influencia del mestizaje y con ello de la modernidad, los niños y jóvenes se dedican a jugar en los teléfonos inteligentes, en juegos interactivo a través de las redes sociales con el uso del internet esto es parte de la vida actual de los nativos shuar de Naranjal.

Otra situación es que la mayor parte de los jóvenes y adultos shuar se dedican a la actividad comercial del turismo en el Centro Shuar Tsuer Entsa, por tanto, no tienen tiempo para compartir las actividades recreativas con sus hijos y enseñarles los juegos tradicionales motores autóctonos de su comunidad.

Al comparar los resultados con datos de otras investigaciones coinciden en que la vida de las comunidades se encuentra influenciada por el desarrollo tecnológico y el mal uso afecta directamente en la trasmisión del conocimiento ancestral,

Por último, se espera que el video documental sirva de motivación para recuperar las actividades lúdicas de las comunidades y que a pesar del desarrollo estas puedan conservar sus costumbres, transmitir las de generación en generación los juegos tradicionales motores como parte del patrimonio nacional de la cultura Shuar.

Bibliografía

- Cabezas, O. A. (2015). un pensador latinoamericano del. *De raíz diversa*, 91-120.
- Lara, G. (Mayo de 22 de 2013). *Revista ñ corea*. Recuperado el 26 de Diciembre de 2017, de www.revistancorea.com/cultura-y-sociedad/folclore/juegos-tradicionales-coreanos/
- Leiva, M. (24 de octubre de 2014). Juegos y juguetes de ayer hoy y siempre. Quito, Chimborazo, Ecuador: Chimborazo.
- Lenearts, M. (2011). Etnobotánica ashéninka , entre la “tra dición” y la “modernidad”:. *Mundo Amazónico*, 67-94.
- Lenearts, M. (2011). Manejo económico, politico y simbólico del conocimiento tradicional. La construcción de lo propio en un mundo globalizado. *Mundo Amazónico*, 7-11.
- Chisaguano, S. (2006). *Análisis Estadístico sociodemográfico de las poblaciones indígenas del Ecuador*. Quito: INEC.
- Cornejo, E. G. (2009). Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física. *EFDEPORTES*.
- Luis, B. (1996). video educativo. *comunica*, 100-105.
- López, S. (2008). *Juegos y juguetes tradicionales*. Málaga: Arguval.
- Bantulá, J. y. (2002). *Juegos Multiculturales 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- Davy, D. (2011). Comercialización de artesanía indígena y noción de tradición. *Mundo amazonico* , 43-66.
- Farias, S. (28 de Agosto de 2016). *xiahpop*. Recuperado el 26 de Diciembre de 2017, de <http://xiahpop.com/juegos-coreanos-populares>
- Gárces, E. K. (2002). *Identidad, mestizaje, hibridación: su usos ambiguos*. Chile: Proposiciones 34 ediciones.
- García, B. (2016). *Juegos tradicionales* . Guayaquil.
- Hirano, T. (12 de Enero de 2016). *Espai wabi-Sabi*. Recuperado el 26 de Diciembre de 2017, de www.espaiwabisabi.com/los-juguetes-tradicionales-japoneses/
- Jablonska, A. (2015). La construcción de las identidades en el “documental. *Raíz diversa*, 63-89.
- Jasen, H. (2012). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. *Paradigmas*, 39-72.
- Karsten, R. (2000). *La vida y la cultura de los shuar*. Quito Ecuador: Abya - Yala.

- Membreno, P. (7 de Abril de 2014). *El Herald* . Recuperado el 27 de Diciembre de 2017, de <http://www.elheraldo.hn/alfrente/565966-209/juegos-tradicionales-no-quedaran-en-el-olvido>
- Ministerio de cultura y patrimonio del Ecuador. (2014). *ECUADOR*,. Quito -Ecuador.
- Orgaz, F. (2014). Turismo y cooperación al desarrollo: un análisis de los beneficios del ecoturismo para los destinos. *El periplo Sustentable*, (26) 47-66.
- Plan de Ordenamiento Territorial de la provincia del guayas. (2013). *Ecuador. Gobierno provincial del Guayas*. Guayaquil: Gobierno provincial.
- Paladines, D. (23 de febrero de 2018). <http://www.geologiaecuador.com>. Obtenido de aguas-termales-minerales-y-naturales-de.html: <http://www.geologiaecuador.com>
- Pacheco, O. S. (2009). *Donde la vida fluye a raudales, temas de Papayacta*. Quito- Ecuador: Cosas.
- Potchiótova, E. (14 de Mayo de 2014). *Russia Beyond*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2017, de https://es.rbth.com/cultura/2014/05/14/5_juegos_infantiles_de_la_epoca_sovietica_40063
- Pujapat, S. C. (2012). *ELABORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE LA CULTURA SHUAR PARA NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA ESCUELA "CIUDAD DE MACAS" DE LA COMUNIDAD GUADALUPE, 2012*. Cuenca: Universidad Politecnica Saieciana.
- Pujutat, S. C. (2012). *Elaboración de los juegos tradicionales infantiles de la sultura shuar para niños de primer año de educación básica, de la escuela ciudad de macas de la comunidad guadalupe* . Morona Santiago.
- ramos, J. L. (1996). video educativo. *comunica*, 100-105.
- Ramos, J. L. (1996). Video educativo. *comunica*, 100-105.
- Renteria, C. S. (2015). *Aspectos comunicacionales en procesos de desarrollo e*. Perú: Universidad Católica de Peru.
- Rojas, F. (2015). Los juegos ancestrales, autoctonos, populñares y tradicionales del Ecuador parte vital de nuestra cultura. *En contexto*, 1-13.
- Senplades. (2014). Ecuador, territorio de las artes y la creatividad. *Ministerio de cultura*, 13-25.
- Suari, C. (2005). *JUEGOS TRADICIONALES: DEL CURRÍCULUM LA CLASE*. Sevilla: WANCEULEN EDITORIAL.
- Vargas. (2012). Entrevista en investigación cualitativa. *investigación*, 1-5.
- Vigne, M. (2011). Las actividades tradicionales de ocio como reflejo de una sociedad. *ACCIONMOTRIZ*, 73-75.

ANEXOS



GUÍA DE ENTREVISTA PARA EL TRABAJO FINAL DE MÁSTER PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN COMUNICACIÓN COMUNITARIA Y MEDIOS PÚBLICOS

Estimado(a) señor(a), la presente guía de entrevista tiene como propósito conocer cuál es su opinión acerca de los Juegos Tradicionales Motores de la Comunidad Shuar, sus respuestas proporcionaran datos importantes para el desarrollo del trabajo final de máster, por lo cual se garantiza su absoluta reserva y la información proporcionada será usada únicamente para fines académicos, por lo que solicito su colaboración para la entrevista.

A. DATOS DEL INFORMANTE

Nombre del informante: _____ Género _____
 Edad del informante: _____

1. Indique su nivel de instrucción

Ninguna	
Primaria	
Secundaria	
Superior	
Post grado	
Otros ¿Cuál?	

2. Indique su estado civil

Casado/a	
Soltero/a	
Divorciado/a	
Viudo/a	
Unión libre	

B. Guía de entrevista

1. Cuando usted era niño(a) participó en juegos tradicionales en su comunidad.

2. En su casa, sus padres o familiares compartieron con usted algún juego tradicional.

3. Cree usted que los juegos tradicionales en su comunidad están desapareciendo.

4. En su familia se transmiten la enseñanza de juegos tradicionales.

5. En la actualidad en su comunidad los niños conocen de juegos tradicionales.

6. Ha jugado usted el juego de pinkiui.

7. Ha jugado usted el juego de tumank.

8. Ha jugado usted el juego de kachuampakai

9. Ha jugado usted el juego de wesham

10.Cuál de estos juegos tradicionales usted conoce y ha jugado, los puede describir por favor:

EL PALO ENCEBADO	
SAN BENDITO	
LOS ZANCOS	
JUEGO DE CHINKIAN	
PAN QUEMADO	
EL BURRITO DE SAN ANDRÉS	
JUEGO DE TSERENTSRE	
LAS COGIDAS	
JUEGO DE NANKU	
ZAPATITO COCHINITO	



**ENCUESTA PARA EL TRABAJO FINAL DE MÁSTER PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE MAGISTER EN COMUNICACIÓN COMUNITARIA Y MEDIOS PÚBLICOS**

Estimado(a) señor(a), la presente encuesta tiene como propósito conocer cuál es su opinión acerca de los Juegos Tradicionales Motores de la Comunidad Shuar, sus respuestas proporcionaran datos importantes para el desarrollo del trabajo final de máster, por lo cual se garantiza su absoluta reserva y la información proporcionada será usada únicamente para fines académicos, por lo que solicito su colaboración para la entrevista.

A. DATOS DEL INFORMANTE

Nombre del informante: _____ Género _____
Edad del informante: _____

1. Indique su nivel de instrucción

Ninguna	
Primaria	
Secundaria	
Superior	
Post grado	
Otros ¿Cuál?	

2. Indique su estado civil

Casado/a	
Soltero/a	
Divorciado/a	
Viudo/a	
Unión libre	

B. Encuesta

SEÑALE CON UNA (X) EL LITERAL QUE SELECCIONE

1. Cuando usted era niño(a) participó en juegos tradicionales en su comunidad.

SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
RARA VEZ	
NUNCA	

1.1. Por ejemplo en cuales

EL PALO ENCEBADO		EL BURRITO DE SAN ANDRÉS	
SAN BENDITO		JUEGO DE TSERENTSRE	
LOS ZANCOS		LAS COGIDAS	
JUEGO DE CHINKIAN		JUEGO DE NANKU	
PAN QUEMADO		ZAPATITO COCHINITO	

2. EN SU CASA, SUS PADRES O FAMILIARES COMPARTIERON CON USTED ALGÚN JUEGO TRADICIONAL.

SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
RARA VEZ	
NUNCA	

3. CREE USTED QUE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN SU COMUNIDAD ESTÁN DESAPARECIENDO

TOTALMENTE DE ACUERDO	
DE ACUERDO	
EN DESACUERDO	
TOTALMENTE EN DESACUERDO	

3.1. POR QUE CREE QUE ESTAN DESAPARECIENDO LOS JUEGOS TRADICIONALES

USO DE INTERNET	
TELEFONOS/CELULARES INTELIGENTES	
Juegos electrónicos	
Redes sociales	
Televisión	
Futbol	

4. EN SU FAMILIA SE TRANSMITEN LA ENSEÑANZA DE JUEGOS TRADICIONALES

TOTALMENTE DE ACUERDO	
DE ACUERDO	
EN DESACUERDO	
TOTALMENTE EN DESACUERDO	

5. EN LA ACTUALIDAD EN SU COMUNIDAD LOS NIÑOS CONOCEN DE JUEGOS TRADICIONALES

TOTALMENTE DE ACUERDO	
DE ACUERDO	
EN DESACUERDO	
TOTALMENTE EN DESACUERDO	

6. HA JUGADO USTED EL JUEGO DE PINKIUI

SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
RARA VEZ	
NUNCA	

7. HA JUGADO USTED EL JUEGO DE TUMANK

SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
RARA VEZ	
NUNCA	

8. HA JUGADO USTED EL JUEGO DE KACHUAMPAKAI

SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
RARA VEZ	
NUNCA	

9. HA JUGADO USTED EL JUEGO DE WESHAM

SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
RARA VEZ	
NUNCA	

10. CUÁL DE ESTOS JUEGOS TRADICIONALES USTED CONOCE Y HA JUGADO

EL PALO ENCEBADO		EL BURRITO DE SAN ANDRÉS	
SAN BENDITO		JUEGO DE TSERENTSRE	
LOS ZANCOS		LAS COGIDAS	
JUEGO DE CHINKIAN		JUEGO DE NANKU	
PAN QUEMADO		ZAPATITO COCHINITO	

GUIÓN TÉCNICO.

TOMA	DESCRIPCIÓN	CARACTERÍSTICAS	Audio en OFF	TIEMPO
1	Plano Medio	Entrevistado 1 habla sobre la importancia y necesidad de rescatar sus costumbres.		60 seg
2	Se muestra la entrada a la ciudad de Naranjal.	Naranjal una ciudad turística ubicada en el sureste del cantón Guayas.	Presentador	25 seg
3	Imágenes de distintos planos de la avenida principal de negocios y - entrada del lugar turístico	Impulsado por el desarrollo de su gente a través de emprendimientos. Conocido por su popular festival de cangrejo, y por su comunidad Shuar.	Presentador	30seg
4	Plano medio de la una Shuar cantando una canción tradicional	<i>Canta Shuar</i>		45seg
	Sobre impresión	TITULO DOCUMENTAL		
5	Tomas generales de los lugareños	En el Ecuador se encuentra la comunidad Shuar... Comunidad formada por 24 familias que viven del turismo.	Presentador	15 seg.
6	Plano medio del entrevistado y tomas referenciales de lo que habla.	Entrevista a la señora refiriéndose sobre los juegos que tenían antes.		60 seg
7	Planos medios de la gente vendiendo en sus puestos. Tomas referenciales.	entrevista al señor : refiriéndose de las costumbres de su comunidad. Y haciendo como jugaba ella de niña		3 minutos
8	Plano medio del entrevistado y tomas referenciales de lo que habla.	Entrevistada habla sobre los recuerdos que tiene cuando era niña.		60 seg
9	Plano general y panorámicos	<i>Hace 44 años migraron en busca de nuevas tierras y expandir sus conocimientos y tradiciones.</i>	Presentador	25seg.

10	Plano Medio	<i>Niño o adolescente diciendo que es lo que más le gusta jugar. Que hace por divertirse en juego. Se le pregunta si conoce o juega algo tradicional de los Shuar.</i>		45 seg

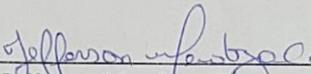
TOMA	DESCRIPCIÓN	CARACTERÍSTICAS	AUDIO EN OFF	TIEMPO
11	Plano Medio	Entrevistada hablando sobre sus costumbres que se están perdiendo entre ellas el juego.		3 minutos
12	Plano Medio.	Entrevistada hablando sobre la importancia de los juegos tradicionales Shuar.		45seg
13	Planos Medio y Primer Plano	Entrevistada Habla sobre cuanto extraña sus costumbres.		60 seg.
14	Plano Medio	Entrevista al señor refiriéndose sobre los juegos que tenían antes y su importancia.		40 seg
15	Plano medio	Entrevistada canta		60seg
16	Planos medios	Entrevistada a corta importancia sobre el valor de tener un proyecto que rescate sus tradiciones.		30 seg.

INFORMACIÓN PARA CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Luis Vladimir Iza Chalco

La presente es para informarle del desarrollo de un estudio de investigación que se llevará a cabo previo a la obtención del título de Master Profesional en comunicación cuyo tema es DOCUMENTAL EDUCOMUNICATIVO DE LOS JUEGOS MOROTES DE LA COMUNIDAD SHUAR

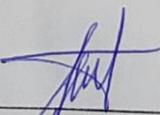
Por tal motivo se necesita de su consentimiento para la aplicación de encuestas y entrevistas. La información obtenida será confidencial además usted será beneficiado con la entrega de un video documental, que se realicen con el propósito de permitir que el resto de la ciudadanía conozcan de los juegos ancestrales de la Comunidad Shuar. De antemano gracias por su aprobación.


Jefferson Mendoza Carrera.
INVESTIGADOR

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Luis Vladimir Iza Chalco cédula # 17119159-6 luego de leer la información otorgada por el investigador Jefferson Mendoza Carrera y esclarecer todas mis inquietudes, doy mi consentimiento para que se aplique las ENCUESTAS Y ENTREVISTAS para que pueda obtener la información requerida y además acepto ser beneficiario de una copia del DOCUMENTAL que ofrece el investigador como producto final de su investigación. Ya que considero importante que la ciudadanía conozca de los juegos ancestrales de nuestra comunidad Shuar, lo cual beneficia a mi comunidad

Naranjal, 10 de febrero de 2018


REPRESENTANTE COMUNITARIO



Entrevista al representante de la comunidad Shuar-Naranjal



Realizando las tomas para el video documental con representante de la comunidad Shuar



Entrevista a Marcia Leiquim miembro de la comunidad Shuar-Naranjal



Realizando tomas para el video documental cuando a Marcia Leiquim explica uno de los juegos.