

Juegos ashaninka

ISPP «LORETO»

AIDSEP

PROGRAMA DE FORMACIÓN DE MAESTROS BILINGÜES DE LA AMAZONÍA PERUANA

ÍNDICE

<i>Presentación</i>	5
<i>Introducción</i>	7
<i>Estímulos para el desarrollo sensoriomotor de los niños y niñas, desde que nacen hasta los dos años</i>	9
<i>Juegos de niños y niñas mayores de tres años</i>	23
<i>Juegos y juguetes de niños y niñas mayores de tres años</i>	41
<i>Glosario</i>	59
<i>Bibliografía</i>	61



PRESENTACIÓN

Durante los últimos años, muchos maestros han comprendido la necesidad de incorporar los conocimientos, técnicas y valores de su pueblo en su trabajo educativo como un medio de afirmar la identidad de los niños y niñas y facilitar sus procesos de aprendizaje. Si bien existen algunas evidencias de su trabajo en este sentido, se observa que este podría ser enriquecido si se apelara más a la actividad predilecta de los niños y niñas: el juego.

El propósito de esta recopilación es apoyar a los educadores ashaninka de inicial y primaria a realizar ese trabajo y a promover su uso en los espacios familiares. Para ello se ofrece una pequeña muestra de los juegos practicados en su pueblo y de algunos de los instrumentos que utilizan los padres para estimular el desarrollo sensomotor de los niños y niñas desde que nacen hasta los dos años.

Confiamos en este estudio inicial realizado por alumnos del Programa de Formación de Maestros Bilingües de la Amazonía Peruana (FORMABIAP) los motive a identificar otros juegos y a incorporarlos en su trabajo. Igualmente esperamos que este documento impulse a los maestros de otros pueblos y tradiciones culturales a incorporar los juegos propios del contexto cultural en el que trabajan y que les ofrezca suficientes elementos para enseñar los juegos de los Ashaninka a sus alumnos, como parte de una práctica orientada a favorecer el conocimiento de nuestra diversidad cultural.

La mayoría de los juegos que presentamos en este módulo fueron recopilados por alumnos y alumnas del FORMABIAP en diferentes comunidades de las cuencas de los ríos Pichis y Perené durante el ciclo no escolarizado de segundo año (1991). Su trabajo fue enriquecido con el aporte del especialista Eusebio Laos Ríos y de otros docentes y alumnos ashaninka del Programa.

INTRODUCCIÓN

A inicios de la década de 1990 la Fundación Bernard Van Leer y el Ministerio de Educación patrocinaron un estudio en el sur andino, con el fin de indagar sobre la influencia del juego en la socialización de los niños y niñas y ofrecer algunas pistas sobre cómo ser incorporado en la educación intercultural bilingüe (EIB) (Sánchez Garrafa et al 1994).

No conocemos ningún estudio similar en el área amazónica. Sin embargo, sabemos que algunos docentes indígenas, formados en la especialidad de EIB, están tratando de incorporar los juegos de sus pueblos en la educación escolar. Dichos educadores han comprendido dos cosas fundamentales: la importancia del juego en la formación integral del niño, y el valor pedagógico y político de incorporar los saberes indígenas en su práctica educativa. Es más, algunos docentes han enriquecido su repertorio de juegos con los de otros pueblos y, en este proceso, han experimentado que el juego es un medio divertido para aproximarse al conocimiento de los otros.

Diversas investigaciones han demostrado que el juego tiene un papel fundamental en el proceso de formación integral de los niños y niñas. A través del juego desarrollan un conjunto de habilidades motoras y capacidades de percepción y utilizan su raciocinio lógico. Al jugar los niños enriquecen sus capacidades de comunicación y expresión. Cuando realizan juegos en los que representan roles sociales o imitan animales, plantas u objetos dan rienda suelta a su creatividad e imaginación al momento de idear los escenarios y de crear los personajes y las escenas. Por otro lado, los juegos también cumplen un papel fundamental en el proceso de integración del niño a su grupo social, en la medida que lo introducen al mundo de las normas y de las reglas y lo enfrentan a un conjunto de experiencias en las cuales aprende a controlar sus emociones y a desarrollar la confianza en sí mismo.

Esta apretada síntesis de algunos de los aportes del juego al proceso de formación del niño nos permite cuestionar la idea común de que el

juego es una pérdida de tiempo. Si además consideramos que tiene la ventaja singular de ser lo que más les gusta hacer a los niños, obligadamente debemos pensar en cómo aprovechar.

Este módulo está dividido en tres secciones. En la primera presentamos un conjunto de instrumentos-juguete que los Ashaninka utilizan para tranquilizar a los niños y mantenerlos contentos y para desarrollar un conjunto de destrezas motoras y capacidades de percepción. Ponemos hincapié en el término instrumento-juguete dado que los Ashaninka tiene además otros instrumentos (partes de diferentes plantas y animales) que aplican a través de baños o frotaciones sobre el cuerpo del niño y la niña, con el fin de estimular el desarrollo de determinadas capacidades.

La segunda sección incluye un conjunto de juegos motrices, cognitivos (mayormente verbales y de percepción) y de simulacros. La tercera comprende a los juegos que requieren del uso de juguetes. Como se verá estos pueden ser recursos que ofrece el medio y otros especialmente fabricados para jugar.

ESTÍMULOS PARA EL DESARROLLO
SENSOMOTOR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DESDE QUE NACEN
HASTA LOS DOS AÑOS



En este espacio encontraremos una serie de instrumentos que los Ashaninka utilizan para tranquilizar al bebé cuando está inquieto y para promover el desarrollo de un conjunto de habilidades motoras y capacidades sensoriales (visuales, auditivas y táctiles).

Estudios recientes demuestran que los estados afectivos vividos por el niño y la niña quedan grabados por siempre en sus músculos e influyen en su postura, en su capacidad expresiva y en su relación con otros. Por ello, evitar que el niño llore no es solo un recurso cómodo y práctico utilizado por los padres y hermanos mayores, sino una manera positiva de establecer relación con él.

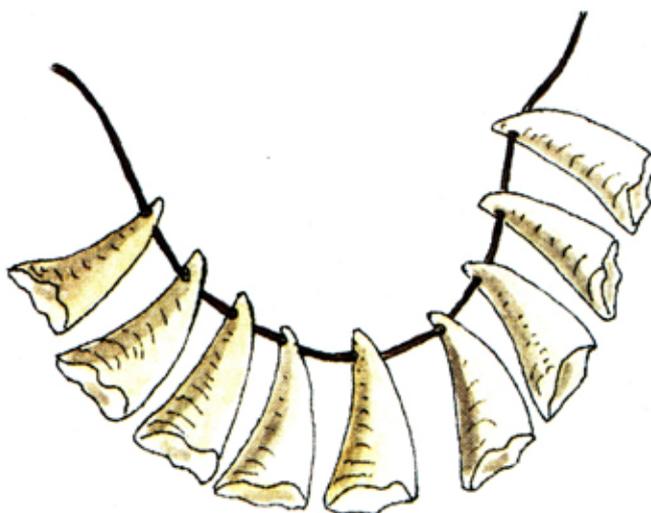
1 Sonaja de uñas de venado

MATERIAL

Pezuñas de venado e hilo

CONDUCTA
ESPERADA

Que el niño no llore



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

La fábrica el padre o el abuelo del niño o de la niña.

Se consiguen unas diez pezuñas de venado y se les hace unos huequitos en la parte posterior; luego se raspan las pezuñas con el cuchillo hasta que estén bien negritas. Entonces se pasa la sogá hecha de algodón hilado por los huequitos y se amarras los extremos.

También se pueden usar pezuñas de otros animales, como sajino y huangana.

Cuando el niño está llorando, su hermano o hermana mayor amarra la pita con la sonaja encima moviéndola de un lado a otro para que la pueda ver. Cuando la ve y escucha su sonido el niño deja de llorar.

Adriano Rosas Aco, San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

2 Sonaja de totiroki

MATERIAL

Caparazón del totiroki y
soga

CONDUCTA
ESPERADA

Que el niño deje de llorar



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

Cuando los padres recolectan caracoles del monte guardan unos 10 o 15 caparazones de diferentes tamaños y colores para hacer esta sonaja. Una vez que los caparazones pierden su olor, el padre o el abuelo los lavan y les hacen unos huequitos por donde pasa el hilo.

Los hermanitos mueven la sonaja para que el niño escuche su sonido. Cuando quieren que juegue solo, lo amarran en el travesaño de la casa cerca de donde está el niño. Cuando está en la hamaca la amarran en el hilo que la atraviesa.

José Daniel Caballero, Nevati, río Pichis

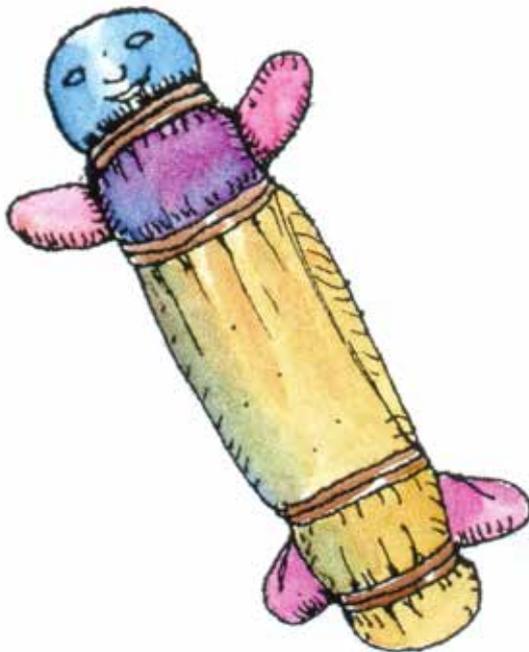
3 Muñeca de trapo

MATERIAL

Tela, algodón de topa u
hojas de plátano seco

CONDUCTA
ESPERADA

Que la niña juegue y no
llore

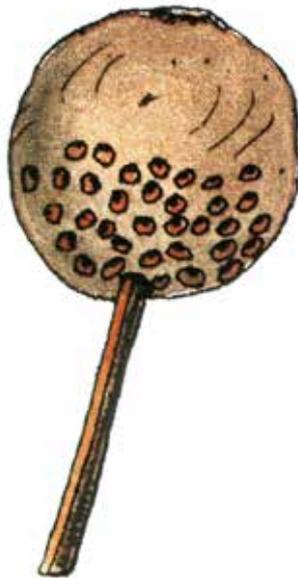


Preparación del instrumento y forma de usarlo:

La muñeca es fabricada por la madre con copos de algodón envueltos en una tela y amarrados con hilo. Cuando no dispone de tela utiliza hojas secas de plátano. La niña la pone en su pecho y la trata como si fuera su bebida.

Lucía Rosas Aco, San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

4 Sonaja de semillas



MATERIAL

Pate, palito, semillas de rosario o achira

CONDUCTA ESPERADA

Que el niño deje de llorar y juegue

Preparación del instrumento y forma de usarlo:

La fabrica el hermano mayor, el papá o el abuelo.

Se hace un huequito en la parte superior delantera del pate sacándole el botón de donde se prende. Se botan todas sus semillas y luego se pasa por fuego para que quede duro y amarillo. Después se prepara un palito para prenderlo en el hueco que se hizo anteriormente. Luego de llenarlo con semillas de rosario o achira se cierra con el palito. La sonaja se mueve con la mano cuando el niño llora haciéndola sonar chikichiki, chiki, chiki.

Luego se la deja en la mano del niño para que la mueva y pueda escuchar su sonido.

Lucía Rosas Aco, San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

5 Collar de huayruro

MATERIAL

Semillas de huayruro, rosario y achira, hilos y aguja.

CONDUCTA
ESPERADA

Que el niño no llore y se quede tranquilo al observar los colores.



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

Lo fabrica el padre, la madre, la abuela o el abuelo.

Las semillas de huayruro se cosechan cuando aún están suaves. Se perforan con una aguja y luego se les pasa un hilo alternando semillas de huayruro, achira y rosario para que tenga colores variados y sea más bonita.

Se pueden fabricar bandas con diseños de shushupe para que atraiga al niño con sus lindos colores y la forma de la culebra, y así este deje de llorar.

Lucía Rosas Aco, San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

6 Canasta de luciérnagas

MATERIAL

Tamshi, luciérnagas y
soga

CONDUCTA
ESPERADA

Que el niño no llore
cuando su mamá trabaja



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

Cuando abundan las luciérnagas y vuelan alrededor de la casa al atardecer, los niños las persiguen y las atrapan. Luego, llenan con ellas una canasta o bolsa que entregan a su mamá. Ella fabrica una canasta de tamshi en forma de nido de paucar en la que pone todas las luciérnagas. Amarra la canasta en un poste encima del niño para que este la mire de noche y procure agarrarla. El niño deja de llorar cuando ve las lucecillas.

Cuando la noche es oscura esta canasta con luciérnagas también sirve para alumbrar.

Lucía Rosas Aco, San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

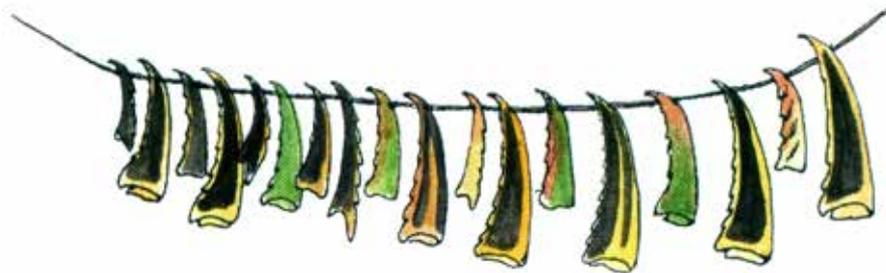
7 Picos de tucán

MATERIAL

Picos de tucán, hilo y cuchillo

CONDUCTA ESPERADA

Que el niño duerma y no llore cuando lo dejan en su cama



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

El padre guarda los picos de diferentes tucanes cazados. Cuando tiene unos 7 u 8 perfora sus bases y pasa un hilo de algodón por los agujeros formando una sarta.

Una vez listo, un adulto o el hermano mayor roza la fila de picos de diferentes tamaños con un palito para que el niño pueda escuchar el sonido que producen: «**kan, kan, kan, kan, kan, kon, kon, kon, kon, trararararara**».

El niño luego tratará de imitarlo con su propio palito.

Manasés López Soto, Santa Isidora, río Pichis

8 Sonaja de lata

MATERIAL

Latas, semillas de rosario o achira

CONDUCTA
ESPERADA

Que el niño no llore



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

La hermana mayor construye esta sonaja con latas de leche recién usadas. Luego de lavarlas bien introduce en ellas semillas de rosario o achira.

El niño ve a sus hermanitos mayores mover la lata y trata de imitarlos.

Lucía Rosas Aco, San Pablo-Tres Undos, río Pichis

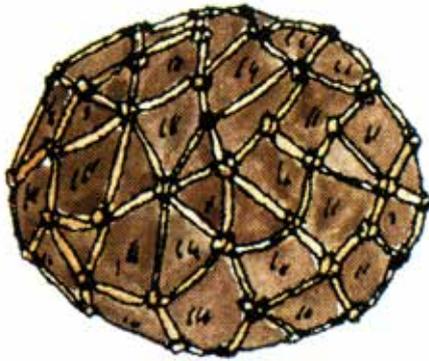
9 Pelota de hojas de plátano seco

MATERIAL

Hojas secas de plátano y
soga

CONDUCTA
ESPERADA

Que el niño no llore
cuando su mamá trabaja



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

La fabrica el hermano mayor.

Corta hojas secas de plátano y luego de quitarle las fibras las envuelve de tal manera que asemejen una pelota. Luego las amarra con fuerza para que no se rompan fácilmente. Cuando ha terminado de armar una bola de hojas, trenza las fibras de plátano para formar una especie de malla en la cual introduce la bola.

Los hermanos mayores juegan con sus hermanitos haciendo rodar la pelota. Cuando los pequeños crecen, los mayores la patean para que éstos los imiten.

Lucía Rosas Aco, San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

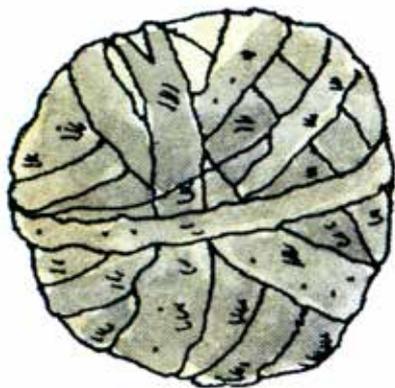
10 Pelota de shiringa

MATERIAL

Shiringa, arcilla y palito,
o shiringa y ácido

CONDUCTA
ESPERADA

Que el niño sea ágil y que
no lllore



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

La fabrica el padre o el hermano mayor.

Existen tres formas de prepararla:

1. Se moldea arcilla en forma de una pelota. Se introduce en ella un palito y se la baña con leche de shiringa o leche de santonga de manera sucesiva. Una vez que el látex está un poco grueso, se saca el palito y la arcilla y queda una bolsa de jebe. Se infla como un globo y se amarra. Luego se pasa el globo por una tabla con shiringa para que quede todo cubierto de jebe.
2. Se sacan los restos de jebe que han quedado en el árbol de shiringa seco, se juntan y se envuelven formando una pelotita.
3. Se cuaja la leche de shiringa con ácido hasta que tenga la consistencia del queso. Cuando todavía está suave se le da forma de pelota.

Al igual que con la pelota de hojas de plátano, los hermanitos mayores la hacen rodar para que el más pequeño la reciba o la patean para que los imite.

11 Sonaja de shibatyaki

MATERIAL

Cuchillo, algodón, hilado y conchas del caracol shibatyaki

CONDUCTA
ESPERADA

Que el niño sea ágil y que no llore



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

La madre recolecta las conchas y el padre escoge las más grandes. Luego hace un huequito en cada una y las ensarta con un hilo de algodón.

Los padres o los hermanos mayores mueven la banda de conchas para que el niño escuche su sonido y los imite.

Manasés López Soto, Santa Isidora, río Pichis

12 Plumas de pinsha

MATERIAL

Cuchillo, sogá del monte, algodón hilado y plumas de pinsha

CONDUCTA
ESPERADA

Que el niño desarrolle su visión y se concentre



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

El padre caza pinshas u otras aves de vistosos colores y les saca las pieles de la cabeza. Luego pasa un machete caliente por las pieles y las deja al sol hasta que se sequen. Después cose las pieles con un hilo de algodón y las coloca encima de la hamaca del niño para que se entretenga con sus colores.

Alzayda Calderón Martínez, Nevati, río Pichis

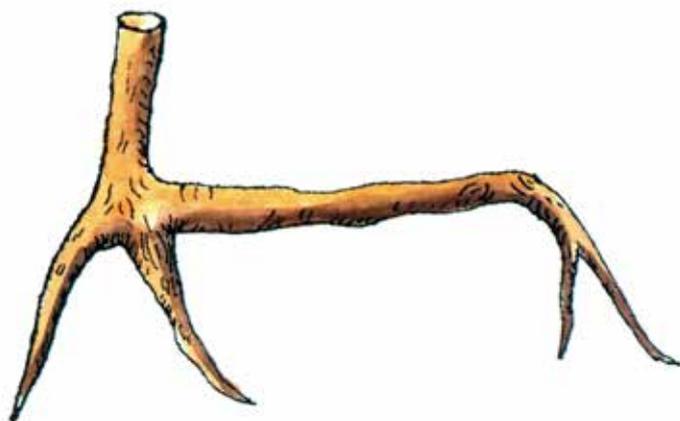
13 Caballitos de palo

MATERIAL

Raíz o rama

CONDUCTA
ESPERADA

Que el niño sea ágil



Preparación del instrumento y forma de usarlo:

Los niños de dos años crean este juego. Consiguen las raíces y montan sobre ellas agarrándose de la parte superior con las manos. Luego empiezan a correr levantándolas. Muchas veces hacen competencias.

Lucía Rosas Aco, San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

JUEGOS DE NIÑOS Y NIÑAS MAYORES DE TRES AÑOS



El contacto permanente con sus padres y su participación en las actividades sociales y productivas ofrece a los niños y niñas un conjunto de experiencias que ellos luego imitan como juegos. A través de estos juegos, que llamamos de simulacro, los niños reproducen las acciones de los adultos e imitan sus conductas y actitudes. Además revelan su conocimiento acerca del comportamiento y los hábitos de diferentes animales y de las características y usos de ciertas plantas y objetos.

Si bien los juegos de simulacro realizados por niños y niñas de tres a cinco años ocupan la mayor parte de esta sección, en ella también encontramos algunos juegos cognoscitivos y verbales en los que participan niños de diferentes edades.

1

Cocina

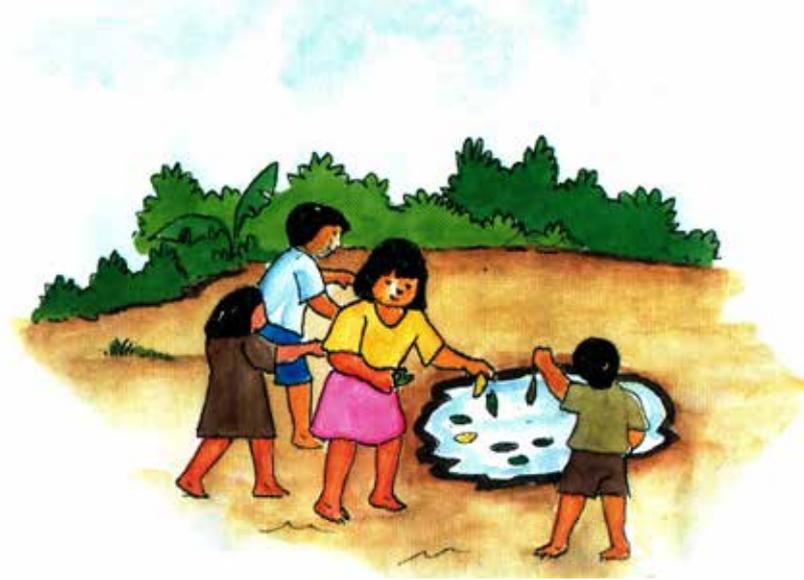


Dos hermanitos, una niña y un niño, llegaron a su casa. La niña mandó a su hermanito a traer agua en una taza, pero como el hermanito no sabía todavía cómo hacer las cosas no le hizo caso. Entonces la niña se fue contra el niño y le pegó en la cabeza. El niño se puso a llorar. La misma lo hizo reír y se calló. Entonces la niña se puso a cantar las canciones que ha aprendido en la iglesia, y el niño caminaba por la casa. Cuando la niña acabó de cantar llamó a su hermanito para hacer su cocinita. Los dos hicieron su candelita y juntaron las leñas pequeñas para prender bien el fuego.

Mientras estaban haciendo el fuego, el niño pisó un tizón de candela y se quemó el pie. El niño lloró fuertemente. El hermano mayor, al escucharlo, se fue a verlo. Su hermanita le contó lo que había pasado y el hermano mayor le dijo que no siga jugando con la candela. La niña le hizo caso, se fue a su casa, entró a la cocina, agarró un cuchillo y se puso a pelear yuca para que esté lista cuando llegue su mamá de la chacra. En ese momento llegó su mamá cargando plátanos en la canasta. La niña y su hermanito se fueron corriendo a alcanzarla.

2

La pesca



Los niños estaban cavando la tierra para hacer un pocito que luego llenaron de agua, como si fuese el río.

Cuando terminaron de llenar el pozo con agua, los niños comenzaron a traer palos y hojas que pusieron en el pozo como si fuesen peces. También sacaron raíces para que sean su cube.

Después comenzaron a machacar el cube y nombraron a uno que iba a dirigir la pesca. El niño tomó la palabra diciendo:

– Al momento de echar el cube al río tienen que esperar hasta que yo diga «ahora recojan los peces», recién entonces pueden meterse al agua para recoger los peces.

También dijo:

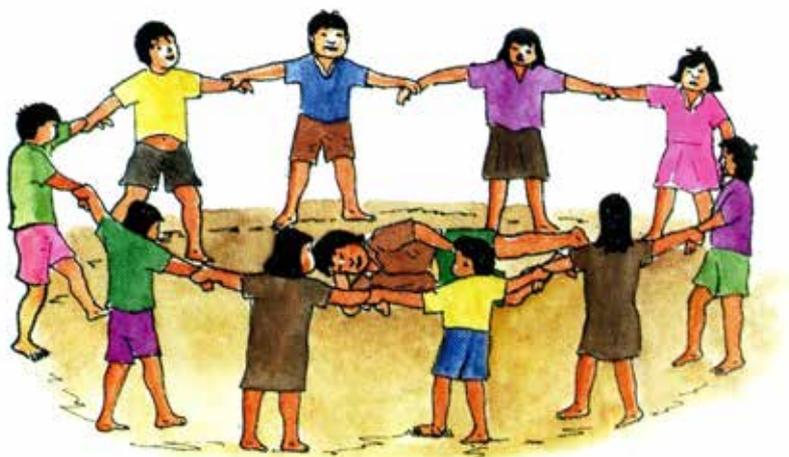
– Las mujeres embarazadas tienen que chupar piedras y botarlas al río para que mueran los peces.

Entonces dio la orden para que pesquen y las mujeres agarraron su canasta y los hombres sus flechas.

Observado por Lucía Rosas Aco, en San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

3

Shitibari – gallinazo



Los niños y jóvenes se forman en una ronda. Una persona que aparenta estar muerta echa dentro del círculo y todos dan vuelta alrededor de ella cantando en lengua yine:

«Jiinakren goochirotee,
poosereten, poosereten
chiyotintin paatika,
yoochiroten goochiroten».

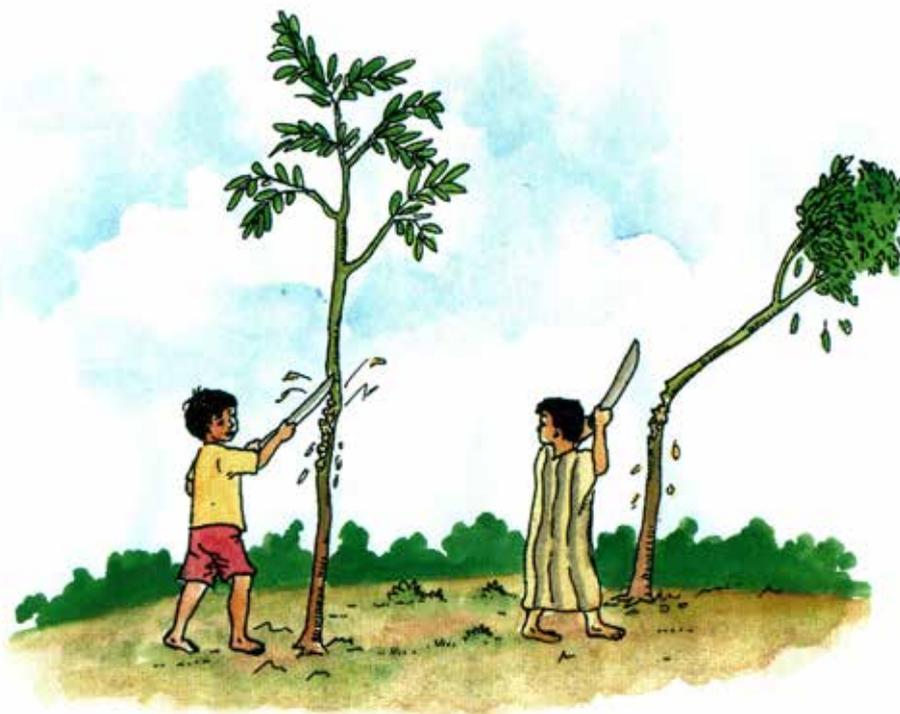
Traducido al castellano, dice:

«Trae tu cuchillo
traélo, tráelo
para cortar mi apestoso
tu cuchillo
tu cuchillo».

Después uno de la ronda se va a oler al muerto. Al regresar avisa a los demás que todavía no apesta. Cada vez que terminan de dar una vuelta cantando, sale otra persona para olerlo, y así sucesivamente hasta que uno dice que el muerto ya está apestando a muerto. Entonces todos salen para picotearlo imitando al gallinazo.

4

Tumba



Los niños buscan primero un patio donde existan árboles pequeños.

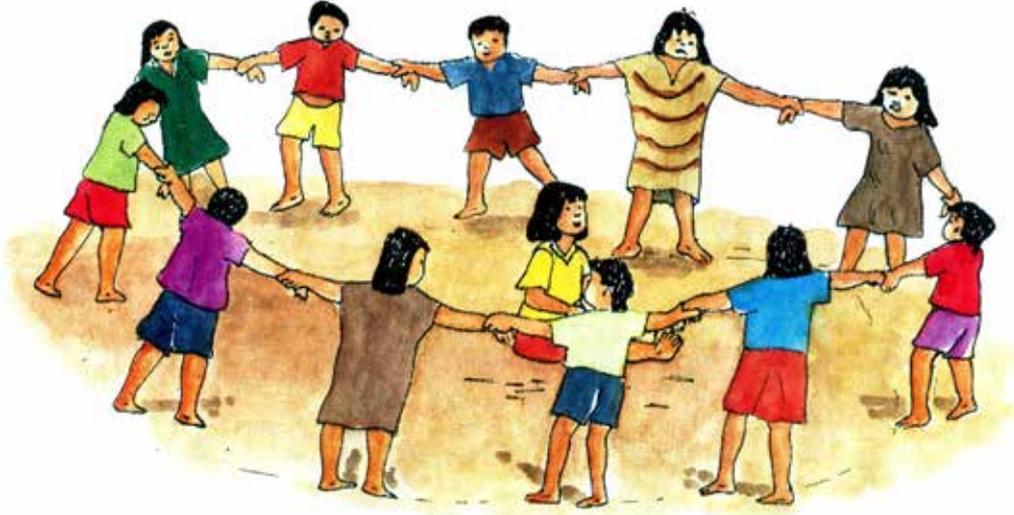
Luego de elegir al que será el dueño de la chacra agarran un machete y comienzan a tumbar los árboles y a icarar imitando las palabras que han escuchado de sus padres. Cuando el arbolito está por caer se preocupan de avisar a sus compañeros para que se cuiden.

Mientras tanto, las niñas cocinan el almuerzo y una lleva masato. Cuando termina la actividad los niños recogen los árboles y los botan al barranco.

Observado por Lucía Rosas Aco, en San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

5

Sapecho



Los niños y las niñas forman una ronda y una de las niñas se pone al centro. Ella será Sapecho, que es el hombre de cualquier ave de lindos colores.

Los niños hacen la ronda cantando «Sapecho, Sapecho obashire Sapecho», que significa que Sapecho está triste.

Uno de los niños de la ronda se adelanta y le pregunta por qué está triste, y ella le explica la razón. Puede ser porque no tengo marido o porque no tengo qué comer o porque no tengo ropa. El niño le dice: «yo me casaré contigo.»

Si ella lo acepta todos dan una vuelta y cantan «Sapecho, Sapecho okimos-hire Sapecho», que significa que Sapecho está contenta. Si no acepta todos se ríen y entra otro.

Testimonio de Eusebio Laos Ríos, San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

6

Cultivo



Para realizar esta actividad las niñas buscan primero un lugar donde crece un poco de hierba que puedan cultivar.

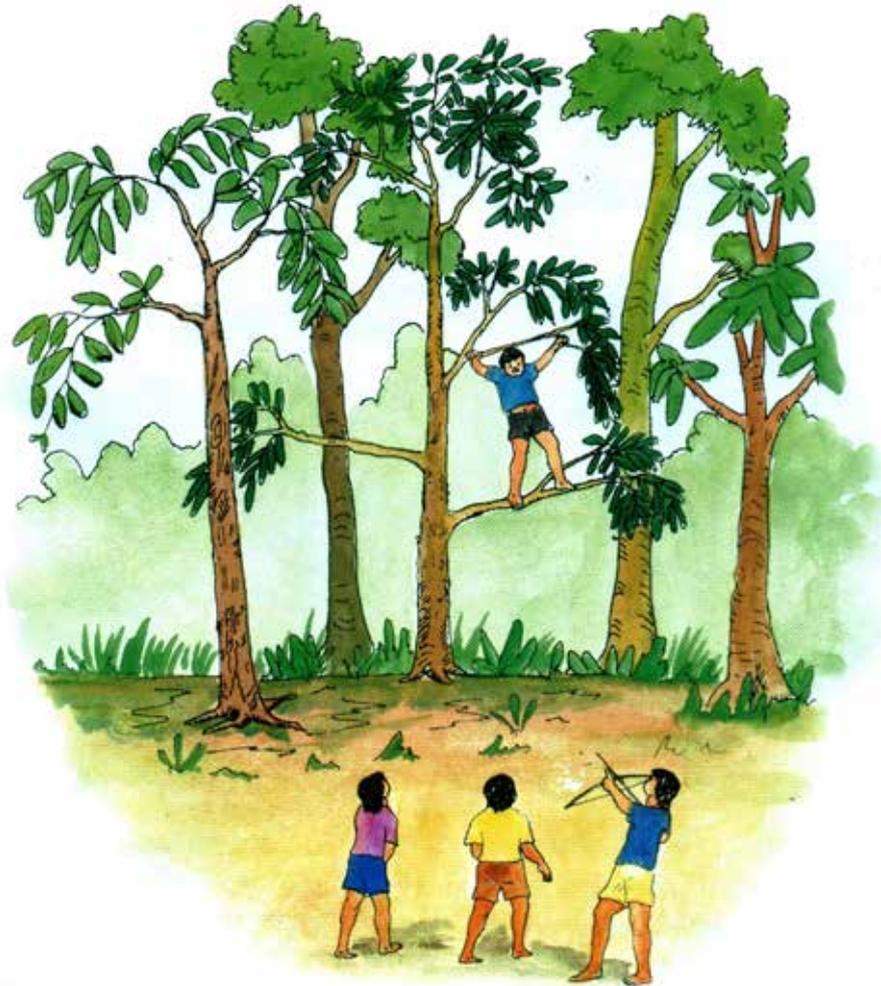
Llevan un tronco de leña para hacer fuego y comienzan a cultivar. Al encontrar hierbas malas las queman. Entre ellas se dicen: «Hay que quemar las hierbas para que no crezcan nuevamente; siquiera que dure unos días».

Todas tenían su piedra y su lima para afilar su machete. Al momento de terminar de cultivar una niña le dijo a las demás: «Vamos a mi casa a tomar masato».

Observado por Lucía Rosas Aco, en San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

7

Caza de mono



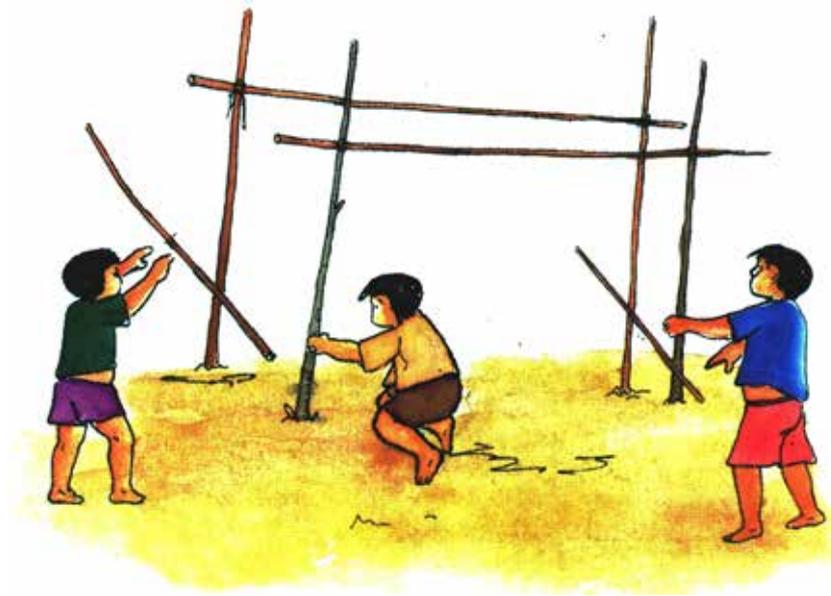
Los niños nombran primero a los personajes que van a representar. Luego buscan un lugar donde hay árboles fáciles de trepar, como guaba, uvilla o guayaba.

Cuando los niños ven que ya no les falta nada comienza la actividad. El niño que hace de mono, que tiene como ocho años, comienza a gritar imitándolos; algunos niños lo siguen ladrando como perros, mientras otros agarran su flecha para picarle. El niño mono sube rápidamente al árbol y desde allí molesta a los demás.

Observado por Lucía Rosas Aco, en San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

8

Construcción de una casa



Al momento de construir la casa los niños nombran a su jefe para que dirija el trabajo. El jefe divide a su gente diciendo: «Uno hará el hueco, uno que saque poste, palos. Cuando está todo armado, recién entonces se va a traer las hojas». Mientras tanto algunas mujeres preparan el almuerzo y otras traen el masato. Luego los niños regresan trayendo hojas para el techo. Cuando terminan la construcción hacen la fiesta.

Observado por José Daniel Caballero, en Nevatti, río Pichis

9

La siembra

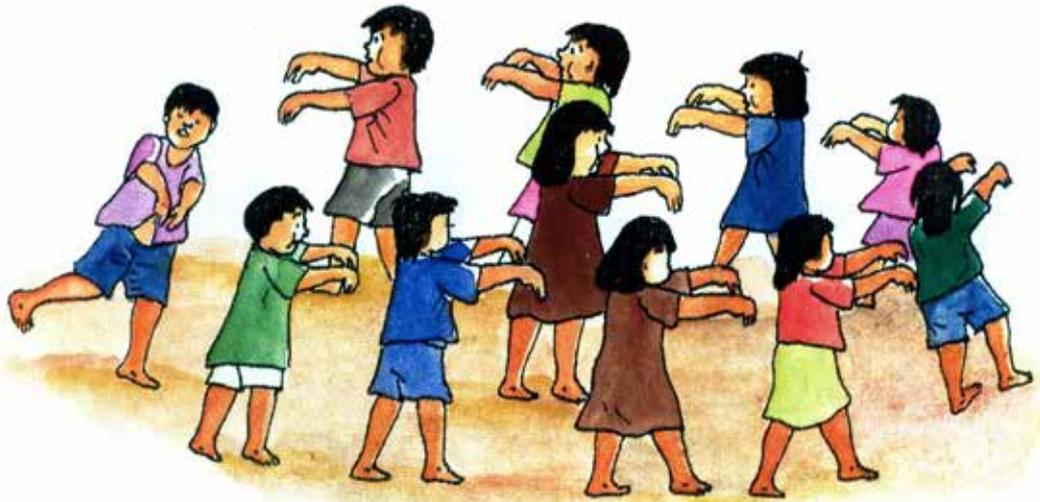


Primero los niños buscan un lugar libre. Después juntan palos como si fueran tallos de yuca. Cuando ven que hay regular cantidad de palos comienzan a hacer los pozos para sembrar. Cuando terminan siembran la yuca en cada pozo. Mientras tanto el resto siembra arroz detrás de la yuca. Para ello usan arena como si fuera semilla de arroz. Cuando terminan de sembrar los niños conversan entre ellos para ir a tomar masato.

Observado por Lucía Rosas Aco, en San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

10

Tsirotyonki



Los niños y las niñas forman un círculo sin agarrarse las manos. Uno se pone en el centro y canta:

Nopirapiratarí tsirotyonki tyoonki
tsirotyonki tyoonki.

Cuando lo hace todos imitan al chibillo, que es tsirotyonki, luego cantan:

Nopirapiratarí mokiyo-chikiteje

y todos imitan al pihuicho.

Finalmente cantan:

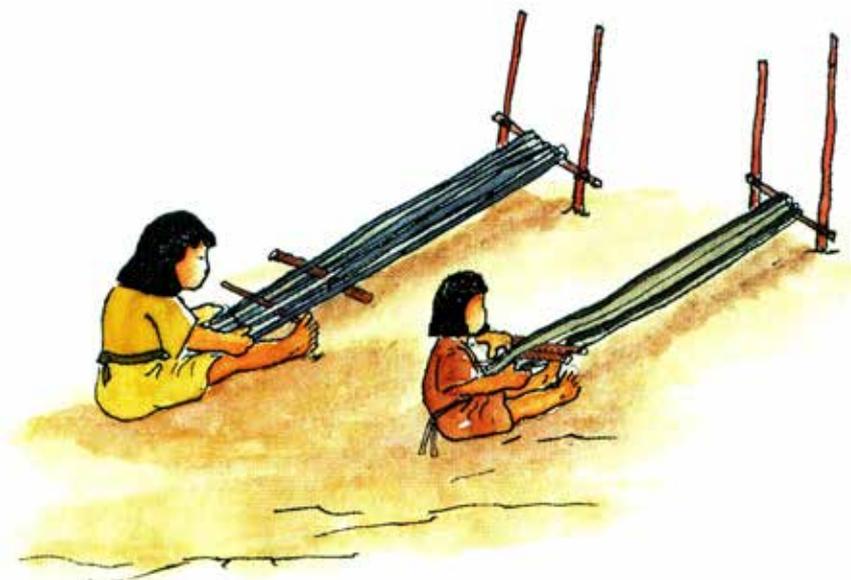
Nopirapiratarí kamarachokietari

y todos imitan al gavián.

Testimonio de Eusebio Laos Ríos, San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

11

Confección de un morral



Las niñas realizan esta actividad. Ellas primero sacan bastante hilo de una colcha vieja. Cuando ya tienen bastante hilo recogen algunos palos y empiezan a imitar la manera como su abuela y su mamá hacen un morral.

Las niñas lo hacen de juego, por eso salen buenas tejedoras de morral o cushma.

Observado por Lucía Rosas Aco, en San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

12

Confección de una estera



Vi a unas niñas realizar este juego. Primero buscaron cualquier hoja larga. Como no las encontraron cerca de su casa se fueron a la chacra donde han sembrado humiro y sacaron sus hojas. Cuando no encuentran humiro sacan tallos de piripiri.

Con las hojas fabricaron esteras de distintos diseños que habían aprendido de sus abuelitas. Las que sabían les enseñaban a las otras.

Cuando terminaron de tejer algunas llevaron sus esteras a su casa y otras las botaron donde pasa el añuje para que sigan tejiendo bien.

Observado por Lucía Rosas Aco, en San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

13

Fabricación de una canoa



Los niños tienen que sacar cualquier árbol. Llevan machete y hacha de piedra y caminan hasta encontrar el árbol. Algunos empiezan a cultivar alrededor del árbol y otros empiezan a tumbarlo. Todos empiezan a trabajar haciendo la canoa para terminar rápido, y como lo hacen de juego, terminan de inmediato y la arrastran hasta el río.

Observado por Lucía Rosas Aco, en San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

14

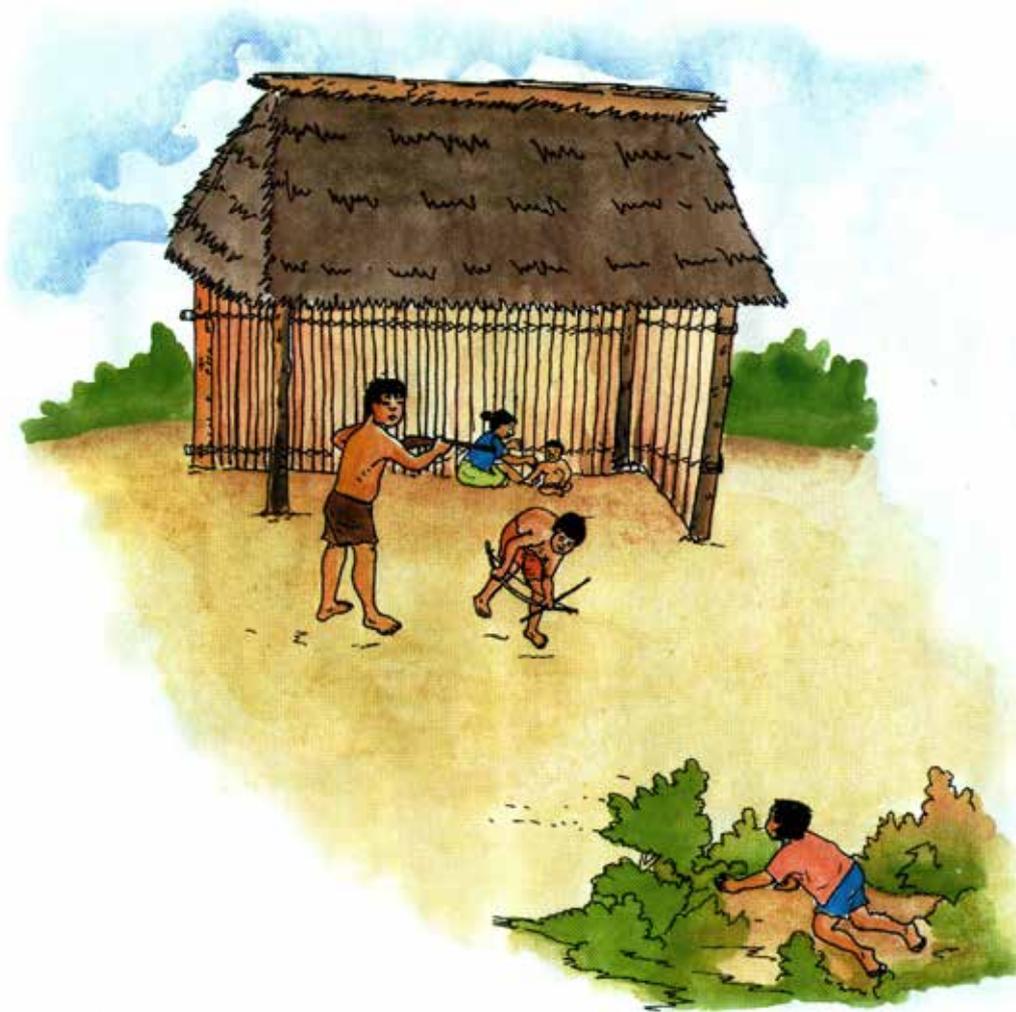
Balear al tigre



Esta actividad la realizaron cerca de ocho niños de ambos sexos. Dos niños hicieron de tigres y, el resto, de personas. Buscaron un árbol pequeño con varias ramas donde podían subirse para que no los coma el tigre. Cada uno de los niños que estaba en el árbol tenía un palo que le servía como arma para dispararle al tigre cuando subiera. Cuando logran balear al tigre termina el juego, sino siguen jugando hasta que el tigre consiga atrapar a uno de ellos. No deben dejarse topar el pie en ningún momento por los tigres, porque si los tocan ya están muertos. Cuando eso sucedió, el niño que hacía de tigre imitó el rugido del tigre y dijo: «ya lo he comido»; entonces el niño topado bajó despacio y cayó al suelo. Los demás tigres vinieron a comérselo y de nuevo se subieron al árbol. En ese instante uno de los niños disparó imitando la escopeta y logró balear a uno de los tigres. Entonces este cayó al suelo y el otro tigre escapó. Todos los niños se bajaron a mirar de cerca al tigre muerto y comenzaron a agarrarlo para llevarlo a su casa. Así terminó el juego.

15

Simulacro de tigre



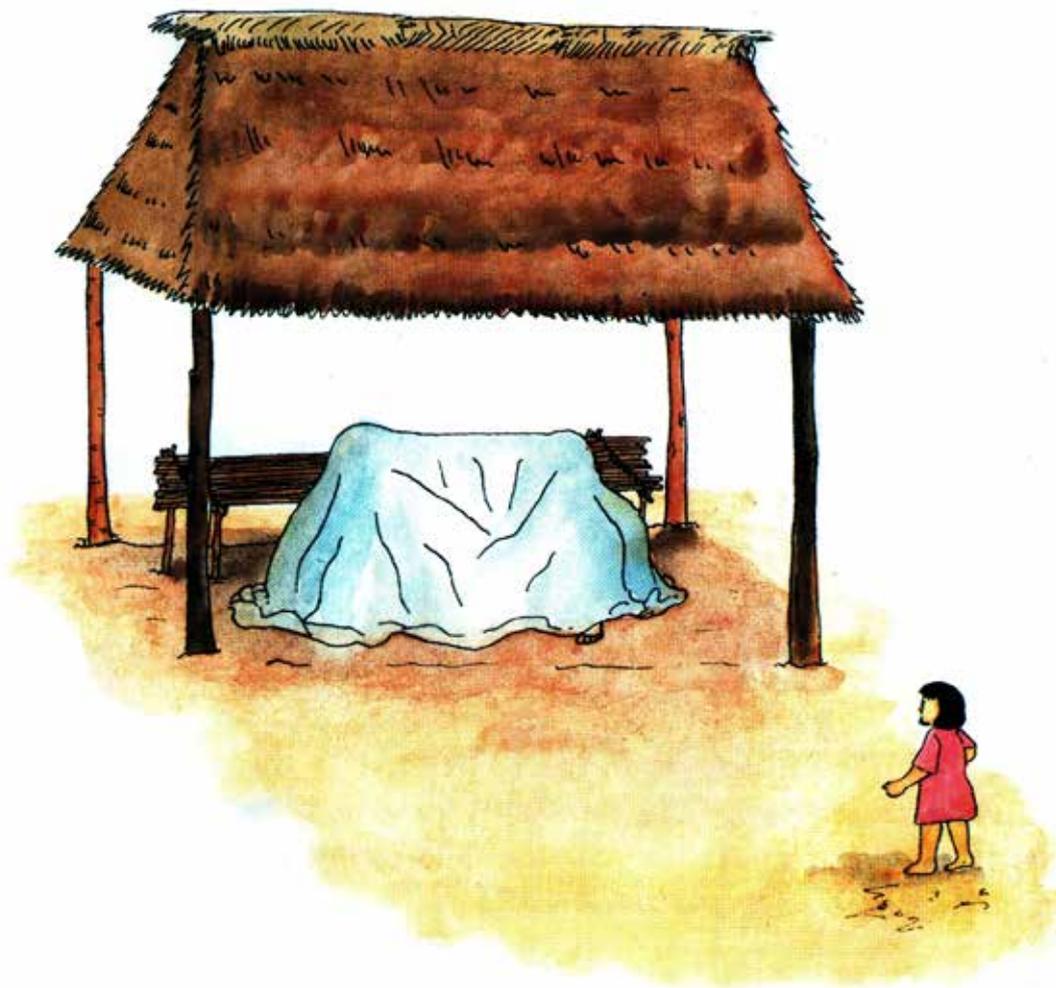
Un niño se escondió en el monte. Otros se fueron a cazar aves, y unos cuantos se quedaron en la casa.

De repente se escuchó un ruido y vieron que venían corriendo los que se habían ido a cazar. Ellos avisaron a los que estaban en la casa que un tigre los estaba siguiendo. Los que estaban en la casa sacaron sus flechas y escopetas. El que hacía de animal apareció rugiendo terriblemente. Todos los niños gritaron de miedo y empezaron a disparar. Algunos fueron atrapados por la fiera. Al ver los demás que este animal era tan fuerte que era capaz de trozarlos a todos, se fueron corriendo y dejaron sus flechas y escopetas.

Observado por Delfín Pongo Ignacio, en Inkariado, río Perené.

16

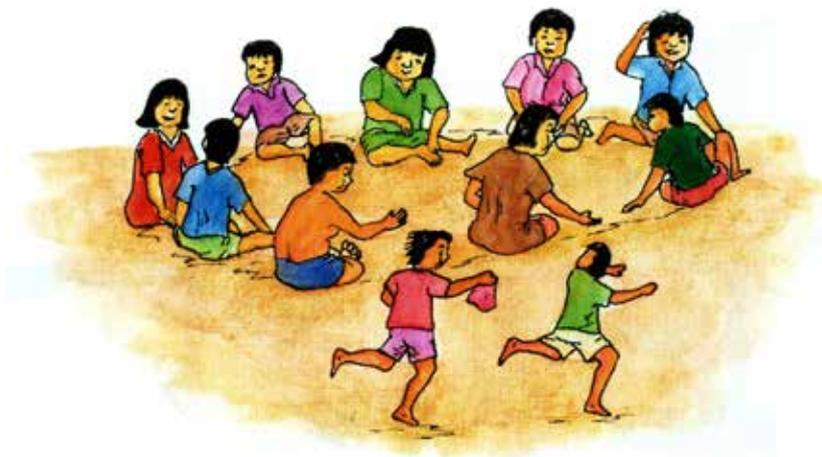
La escondida



Dos niñas agarran una sábana y se tapan con ella. Una tercera niña que está fuera de la casa grita «jo» mientras entra corriendo y muerde a la que se está moviendo. Tiene que adivinar quién es. Si acierta pasa a esconderse y la otra sale de la casa. Así todas las niñas van saliendo de manera sucesiva.

Observado por Alzayda Calderón Martínez, en Nevati, río Pichis.

¿A dónde fuiste?



Los niños eligen el jefe de grupo y se sientan en el patio formando un círculo. El jefe de juego se ubica al centro del círculo con un niño voluntario a quien le entrega un trozo de tela o pañuelo.

El niño voluntario (niño 2) sale del círculo y camina alrededor del círculo. Coloca el pañuelo a un niño o niña que está sentado (niño 1) y sale corriendo. El niño coge la tela y en forma lenta persigue al niño que se la dejó, mientras le va preguntando:

- | | | |
|---------|---------------------------------|--------------------------|
| Niño 1: | -¿Jaoka pijaitiri? | -¿A dónde fuiste? |
| Niño 2: | -Nojaiti ishaki | -Fui donde mi abuela. |
| Niño 1: | -¿Paita pobaitari? | -¿Qué comiste? |
| Niño 2: | -Nobaita maniro | -Comí venado |
| Niño 1: | -¿Paita pobakenari nari? | -¿Qué guardaste para mí? |
| Niño 2: | -Itonki | -Su hueso |
| Niño 1: | -¿Nakama otsiti? | -¿Acaso soy perro? |
| Niño 2: | -Abirotake | -Sí, tú lo eres |
| Niño 1: | -Iroñaaka noyaami. | -Ahora te como. |

Una vez pronunciada la última frase el niño que va detrás corre más rápido tratando de alcanzar al de adelante y golpearlo con la tela. Gana cuando lo logra y así se inicia el juego nuevamente. Pierde cuando el niño que le dejó la tela vuelve a sentarse en el lugar donde él había estado antes.

JUEGOS Y JUGUETES DE NIÑOS Y NIÑAS MAYORES DE TRES AÑOS



En esta sección incluimos un conjunto de juegos que requieren del uso de juguetes. Algunos de estos son recursos del medio que se utilizan en el mismo estado en el que los ofrece la naturaleza; otros son artefactos, es decir, recursos transformados por el niño o el adulto para darles ciertas características particulares en función del juego que se quiere realizar.

1

Caballitos de palo



LUGAR

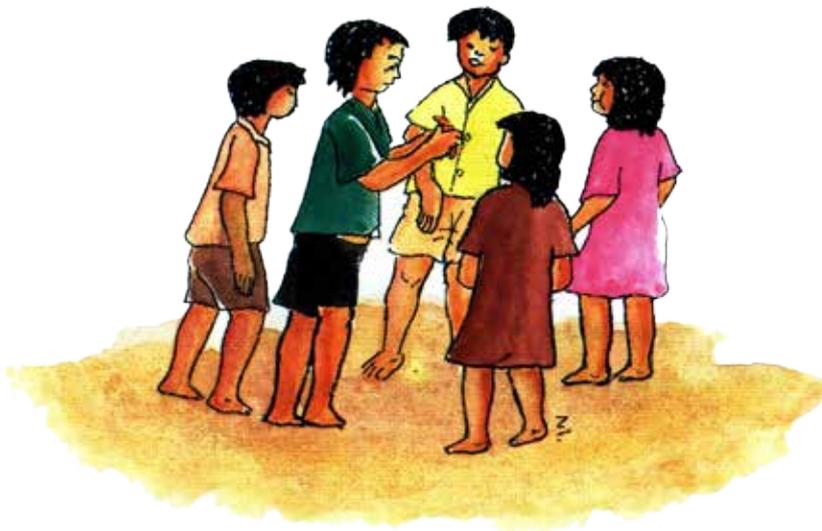
En la chacra

MATERIALES

Gusano koria

PARTICIPANTES

3 o más niños



Forma de jugar:

Esta actividad la realizan los niños y las niñas. Esto les entretiene cuando están en el yucal de los padres. Cuando la madre consigue el gusano koria, que come las hojas de yuca, lo entrega a sus hijos, y ellos se ponen a jugar. El juego consiste en que cada niño pregunta al gusano dónde queda cada una de sus chacras, y el gusano se voltea en una u otra dirección.

Observado por Vicelia Alomías Simón, en Juan Santos Atahualpa, Satipo

2

Kentaberontsiki – Juego con flechas



LUGAR	En el patio o cualquier lugar amplio y despejado
MATERIALES	Flechas de carrizo con punta y arco de ramas flexibles
PARTICIPANTES	Varios niños de 6 años o más

**Preparación del juguete y forma de jugar:**

Esta actividad la realizan solamente los niños. Para ello utilizan flechas de carrizo y arcos de ramas flexibles hechos por ellos mismos. Hacen competencia de puntería disparando a troncos de plátano prendidos en el suelo.

Observado por José Daniel Caballero, en Nevati, río Pichis

3

Caza de añuje



LUGAR

En el patio

MATERIALES

Arcos, flechas de carrizo

PARTICIPANTES

Varios niños, mínimo cinco

**Forma de jugar:**

Los niños realizan este juego cuando son varios.

Se juega en el patio, donde hay flores y plantas, para que el añuje pueda esconderse.

Primero escogen quién va a ser el añuje y quién va a ser el perro. El resto fabrica sus flechas de carrizo.

El que dirige ordena a sus compañeros que estén en sus puestos para que puedan cazar al animal. Los demás comienzan a perseguir al añuje con el perro. Algunos agarran palos para que lo puedan golpear.

Los niños hacen este juego imitando lo que hacen sus padres en el monte cuando van a cazar añuje.

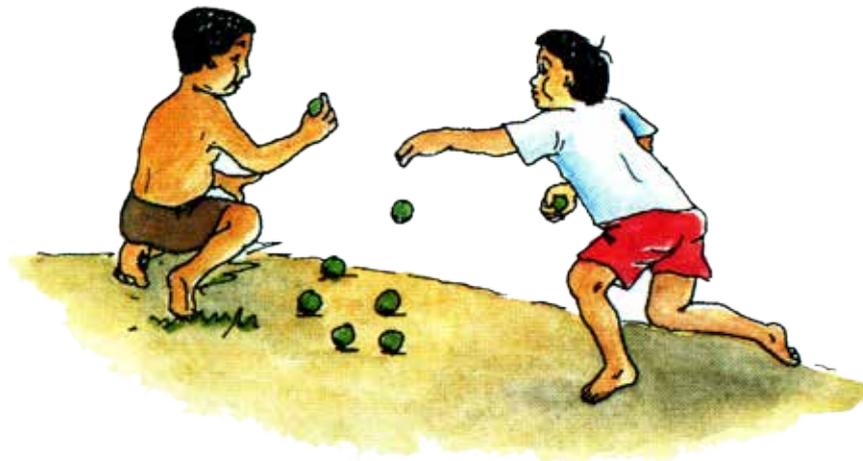
Observado por Lucía Rosa Aco, en San Pablo-Tre Unidos, río Pichis

4

Boliches



LUGAR	En el patio
MATERIALES	Frutos verdes de guayaba
PARTICIPANTES	De 3 a 5 niños

**Forma de jugar:**

Se reparten las bolitas en igual cantidad y se hace un hoyito en el piso. Deciden si van a jugar sucio o limpio, y empiezan a jugar. Uno de los niños inicia el tiro a una distancia de 3 metros del hoyito. Luego todos tienen su turno.

Una vez que todos han tenido una oportunidad, reinicia el juego el que está más cerca al hoyito. Él tiene que meter primero la bolita al hoyito para después hacer chocar otras bolitas con la suya.

Los que han sido chocados ya no juegan hasta que todos hayan terminado el juego. Si el primero falla el tiro, continúa el juego el siguiente niño hasta que todos hayan participado. Los niños cuyas bolitas fueron chocadas las darán como pago al ejecutor del tiro.

Observado por Alzayda Calderón Martínez, en Nevati, río Pichis.

5

Ronrón



LUGAR

En cualquier lugar

MATERIALES

Pita, semillas de paye-roki o pintotoki («ojo de llama»)

PARTICIPANTES

Niños y niñas de 6 años en adelante

**Preparación del juguete y forma de jugar:**

Cuando el padre decide fabricar este instrumento busca semillas de paye-rooki o pitontoki.

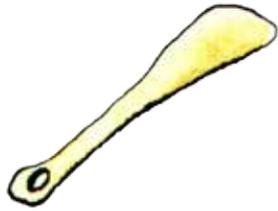
Se saca la pulpa de la semilla por un hueco pequeño que se perfora en cada lado con la punta de un cuchillo. Luego se ensarta con un hilo de algodón y se amarran las puntas. Los extremos del hilo se sujetan en los pulgares y se da vueltas al hilo y a la semilla hasta que el hilo quede bien torcido. Después jala despacio y suena «**rooon roon roon**».

Los hermanos mayores le muestran a los menores cómo se mueve y suena el juguete.

Testimonio de Aliaga Quinchore, Kimiriki, río Perené

6

Adivinanzas con huesos



LUGAR	En cualquier lugar
MATERIALES	Huesos que tengan formas conocidas, como por ejemplo uno de hualo que tiene la forma de una cucharita
PARTICIPANTES	Varios niños, de 8 años en adelante

**Forma de jugar:**

Un niño pasa adelante y muestra el hueso a los participantes para que ellos reconozcan de qué animal es.

El niño que acierta gana.

Testimonio de Antonio Francisco Virochi, Chinchihuaqui, río Pichis

7

Juego con hilos



LUGAR

En cualquier lugar

MATERIALES

Hilos de diferentes colores

PARTICIPANTES

Varios niños y niñas de 7 años en adelante

**Preparación del juguete y forma de jugar:**

Para empezar el juego tienen que amarrar sus hilos punta con punta. Enseguida se ponen a formar figuras con el hilo. Todos los niños están bien concentrados y entrelazan los hilos en los dedos de sus manos hasta formar figuras que pueden tener distintas formas. Al terminar cada niño muestra la figura que hizo.

Observado por Vicelia Alomías Simón, en Kimiriki, río Perené

8

Ensaltando el hueso del quirquincho

LUGAR En la casa

MATERIALES Un hueso de quirquincho con forma de aro.
Una izana de un metro y una pita de 80 cm.

PARTICIPANTES Varios niños

**Preparación del juguete y forma de jugar:**

Se amarra el hueso con una pita que, a su vez, se amarra a una de las puntas de la izana. El juego consiste en introducir el hueso en la izana. Cada jugador tiene cinco oportunidades de hacerlo.

Testimonio de Antonio Francisco Virochi, Chinchihuaqui, río Pichis

9

Kaapontso, flecha de izana sin punta



LUGAR	En un lugar amplio y despejado
MATERIALES	Flecha de izana sin punta llamada kaapontso. Se hace de izana y se adorna con plumas de aves del monte. Arco de ramas suaves
PARTICIPANTES	De 2 a 4 en cada equipo. Juegan niños mayores de 8 años.

**Forma de jugar:**

Los miembros de cada equipo se alinean a una distancia de 2 a 3 metros y empiezan a lanzar las flechas a los miembros del equipo adversario. La habilidad consiste en ser rápido y esquivar las flechas.

Observado por Adriano Rosas Aco, en San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

10

Chotanka o chotari



LUGAR

Patio de la casa, o cualquier lugar amplio

MATERIALES

Panca de maíz seco y tres plumas de paujil, paya de monte, gallo o pato

PARTICIPANTES

De 2 a 6 personas. Se colocan formando una equis, un cuadrado o un círculo a una distancia de 3 metros entre cada jugador.



Preparación del juguete y forma de jugar:

Se cogen pancas de maíz y se acomodan una sobre otra en forma de cruz, cuando se tiene una buena porción se amarran las puntas y se cortan con un cuchillo para nivelarlas.

A continuación se colocan las tres plumas de ave alrededor de la parte cortada y se amarran con una pita.

Se tira el chotanka al aire y cuando está cayendo se le golpea con la palma de la mano en dirección a otro compañero. Éste debe hacer lo mismo sin dejar que caiga; cuando esto sucede la persona responsable sale de la competencia y entra otra. Así se hace sucesivamente hasta que queda un ganador.

Observado por Aliaga Quinchocre, en Kimiriki, río Perené

Shooronaki



LUGAR

Patio de la casa

MATERIALES

Pate, palito de pona, brea, soga o pita de achahuasca

PARTICIPANTES

Varios niños de 7 años o más

**Preparación del juguete y forma de jugar:**

Se obtiene el fruto del árbol kontishaki y se le hace un hueco para sacarle la pulpa y semillas. Luego se perforan dos agujeros en ambos lados del fruto y uno en el medio que lo hará sonar cuando gire.

Después se talla un palito, de preferencia una pona madura. En sus extremos se raspa una punta medio aguda, y cuando está listo se le pone brea y se introduce en medio de los agujeros del punto tapándolos. Además, se prepara una soga o una pita de achahuasca para hacerlo funcionar.

Se enrosca la soga en la parte larga del palito y se coloca la mano izquierda sobre el objeto sujetándolo con mucha flexibilidad. Con la otra mano se jala la pita enroscada. Así se hace bailar el shooranaki en el piso, girando.

Observado por Aliaga Quinchocre, en Kimiriki, río Perené

12

Chekopikaraki



LUGAR

Patio

MATERIALES

Dos palitos de izana e hilo

PARTICIPANTES

4 a 5 niños



Preparación del juguete y forma de jugar

Se busca dos palitos de izana, uno grueso de 80 cm de largo y otro delgado de 15 cm. En la parte superior de la izana gruesa se hace una abertura en forma de “U” y debajo de ella se hace un huequito que atraviesa la izana. En este huequito se introduce el hilo y se hace un nudo en una de las puntas para evitar que se salga.

La otra punta debe quedar colgando y medirá un metro. En esta punta se enrosca la izana delgada hasta usar todo el hilo. Esta izana delgada se encaja en la abertura de la gruesa. Se toma la izana gruesa por la parte inferior y se la impulsa al aire con fuerza, sin soltarla para que la izana delgada salga volando y los niños puedan seguirla hasta atraparla. El niño que la atrapa inicia el juego otra vez. Pueden jugar las veces que quieran.

Testimonio de Miguel Llanos, San Sebastián, Satipo

Tonkamentotsi



LUGAR

En un lugar abierto

MATERIALES

Peciole de hoja de papaya, hilo y semillas de achira. También se pueden usar tacos preparados con hojas de plátano o médula de cético

PARTICIPANTES

3 o más niños

**Preparación del juguete y forma de jugar:**

El niño obtiene un peciolo de papaya para que su papá o hermano mayor le prepare el tonkamentotsi. Se corta el peciolo calculando que tenga dos cuartas de largo y se enrosca con hilo de algodón para que sea más resistente y no se parta. El niño obtiene semillas de achira que usará como proyectiles.

El niño también puede preparar tacos con hojas de plátano o médula de cético, que introduce en el peciolo con un palito taqueándolos bien. Cuando usa semillas activa el tonkamentotsi mediante el soplo, cuando utiliza los tacos de hojas de plátano o médula de cético lo hace mediante un palito.

Testimonio de Miguel Llanos, San Sebastián, Satipo

14

Avioncitos de hojas

LUGAR	En el patio
MATERIALES	Hoja larga de mango
PARTICIPANTES	Varios niños, de 5 años en adelante



Preparación del juguete y forma de jugar:

Los niños consiguen una hoja larga de mango, sea verde o seca. Todos fabrican sus propios avioncitos; pero, si un niño no sabe, otro se lo prepara.

Se rompe el palito de la hoja y luego se cortan dos lados de la hoja, de un lado por la parte de arriba y, del otro, por la de abajo para que quede en forma de equis.

Luego introducen un palito pequeño en el punto donde se unen los dos lados de la hoja para que agarre su avión.

Para jugar se colocan en fila y hacen una carrera. Al correr, la hoja da vuelta como una hélice.

Observado por Vicelia Alomías Simón, en Juan Santos Atahualpa, Satipo

15

Manitimeni

LUGAR

Espacio abierto alrededor de la casa

MATERIALES

Pedazo de madera

PARTICIPANTES

2 o más niños



Preparación del juguete y forma de jugar:

Se labra un pedazo de madera de 10 cm aproximadamente, en forma de planchita; luego se raspa con un cuchillo hasta que esté bien planito y se perfora un agujero por donde se pasa el hilo de algodón.

El niño agarra el hilo donde está suspendido el manitimeni y hace que este choque en la tierra, luego lo hace girar en el aire varias veces.

Otro niño contesta igual ¡joonn! ¡joonn! ¡joonn! ¡joonn! y se unen los sonidos del manitimeni.

Entonces las madres del pueblo hacen escuchar a los pequeños ese sonido que parece el rugido del tigre. Si están llorando, al escucharlo se callan por miedo a que el tigre escuche y venga.

Testimonio de Eusebio Laos Ríos, San Pablo-Tres Unido, río Pichis

Juego con jaronka

LUGAR	En la chacra
MATERIALES	Grillo jaronka
PARTICIPANTES	3 o más niños



Forma de jugar:

Los niños y niñas agarran un grillo llamado jaronka y le hacen varias preguntas, como: «Hermano, ¿dónde está el abuelo?» (así llaman al tigre).

El grillo puede mirar hacia un lugar determinado o mover la cabeza de un lado a otro como negando. Luego le preguntan sobre el paradero de algún pariente o sobre algo que puede suceder. Los niños saben cómo interpretar los movimientos del grillo que a veces levanta sus patitas hacia arriba.

Testimonio de Eusebio Laos Ríos, San Pablo-Tres Unidos, río Pichis

GLOSARIO

<u>Término</u>	<u>Significado</u>
Achahuasca	Planta de la cual se obtiene una especie de pita.
Añuje	Roedor de orejas cortas. Su carne es muy apreciada.
Bombonaje	Tipo de palmera cuya fibra se utiliza para tejer sombreros y otros.
Cube	Veneno de la misma familia del barbasco. Ambos suministran el insecticida rotenona.
Cushma	Vestido tradicional de los Ashaninka parecido a una sotana sin mangas.
Chihuaco	Paucar. Ave de color negro y amarillo. Sus nidos son como bolsas que cuelgan de las ramas altas de los árboles.
Huacrapoma	Tipo de palmera, también llamada pona, cuyo tronco rajado y batido sirve para los entarimados de los pisos.
Hualo	Especie de rana comestible.
Huayo	Término regional para baya.
Huayruro	Árbol de la familia de las leguminosas. Produce unas vistosas semillas de color rojo y negro que se usan para confeccionar collares y otros adornos.
Humiro	Tipo de palmera cuya semilla, al madurar, se vuelve muy dura. Es la tagua o marfil vegetal usada para hacer botones y otros.
Icarar	Formar verbal de icaro, que es un ensalmo de encantamiento.
Izana	Pedúnculo principal de la inflorescencia de la caña brava utilizado para confeccionar las flechas.
Majás	Roedor que puede llegar a los 10 kg, de color marrón con pintas blancas. Su carne es muy apreciada. En la selva central del Perú se lo conoce con el nombre de samaño.
Masato	Chicha de yuca.
Pate	Tipo de mate producido por ciertos árboles, que es usado como recipiente de líquidos y sólidos.

<i>Payeroki</i>	<i>Semilla en forma de luciérnaga.</i>
<i>Pinsha</i>	<i>Tucán.</i>
<i>Piripiri</i>	<i>Planta de la familia de los ciperáceas, usada con fines mágicos y medicinales.</i>
<i>Pona</i>	<i>Denominación generalizada para identificar diferentes tipos de palmera, cuyo tronco se usa para construir casas (horcones, paredes y entarimado de pisos).</i>
<i>Quirquincho</i>	<i>Armadillo. También llamado carachupa en la selva peruana.</i>
<i>Sachavaca</i>	<i>Tapir. Mamífero terrestre de tamaño grande.</i>
<i>Sajino</i>	<i>Tipo de pecarí.</i>
<i>Shiringa</i>	<i>Nombre que designa tanto al árbol del jebe como a la resina que produce.</i>
<i>Sonkiro</i>	<i>Tipo de caracol.</i>
<i>Tamshi</i>	<i>Tipo de liana cuya fibra se utiliza para tejer canastas y otros.</i>
<i>Yine</i>	<i>Autodenominación de los Piro.</i>



BIBLIOGRAFÍA

- AIDSESEP-Instituto Superior Pedagógico Público “Loreto”
1992 **Cuadernos de investigación**, ciclo no escolarizado 1991. Mimeo.
Iquitos
- Garvey, C.
1985 **El juego infantil**. Ediciones Morata. Cuarta edición. Madrid.
- Huizinga, Johan
1968 **Homo ludens**. Emecé Editores. Buenos Aires.
- Paz, M. y T. Labero
1994 **Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir**. Madrid.
- Sánchez Garrafa Rodolfo y G.V. Rivera
1994 **Socialización infantil mediante el juego en el Sur andino**.
Documento de trabajo: Fundación Bernard Van Leer-
Ministerio de Educación. Lima.
- Secadas, F. y E. Pastor
1981 **Psicología evolutiva, 3, 4, 5 años**. Ed. CEAC S.A. España.

