

---

# ponencia "PRIMER ELBRIT"

---

DIANA AREVALO DE VALENCIA

## LOS JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS

En el Ecuador existe un gran bagaje de juegos infantiles que constituyen parte de nuestro patrimonio cultural, y que son motivo de publicaciones, estudios psicológicos, recreativos, pedagógicos, etc., pero, la realidad ha dejado de lado el ejercicio de estos juegos, hasta ser desconocidos por amplios sectores de la población juvenil e infantil, que se ha convertido en simple observadora de la recreación electrónica, en desmedro de sus facultades creativas y menoscabo de sus destrezas y conductas de integración ambiental.

El juego infantil ecuatoriano es una vivencia que surge de hondas raíces, por lo que es necesario rescatarlo. Con esta reflexión la Subsecretaría entre sus lineamientos incluye el rescate y la valorización de nuestros valores culturales, relacionados con el tiempo libre, a través de juegos, canciones, folclore, arte popular, etc. Por lo que las expresiones infantiles están siendo fomentadas y promocionadas.

Con estas acciones se prevé la motivación y toma de conciencia de los ecuatorianos para que se

conviertan en promotores del rescate cultural y se aspira promover la tradición oral de nuestros juegos preservando su identidad, a fin de contrarrestar el proceso de aculturación de la identidad cultural.

En esta línea de trabajo, la Subsecretaría de Cultura tiene como objetivo destacar la importancia del juego infantil en la "configuración de la conducta que comparten y transmiten los miembros de una sociedad" es decir, integrar el juego en la configuración socio-cultural del Ecuador.

Consideramos que al rescatar el juego infantil ecuatoriano, no solo que posibilitamos la unión de los niños ecuatorianos, sino que, vivencialmente se señala la continuidad de la creación humana al convencernos de que somos depositarios de la riqueza de siglos, que las rondas o juegos más simples destacan la sabiduría y la ternura mil veces renovada a través de siglos de existencia, marchando a una dimensión afectiva, emocional y vital que afecta al plano individual y social, que refuerza la solidaridad colectiva, uniendo a los hombres entre sí, afirma Nydia Quiroz.

Los cuentos, relatos, casos, leyendas, coplas, costumbres, mundo mágico, sobrenatural, medicina popular, fiestas, celebraciones domésticas, juegos infantiles están siendo promocionados con una efectiva planificación a través del Programa "Nuevo Rumbo Cultural", sección preescolar. Programas que establecen y fortalecen un fuerte nexo con la tradición.

### **El juego y su importancia**

Es preciso indicar que aún persisten criterios equívocos respecto al juego, algunos sostienen que es una actividad "para el placer", que carece de estructura organizada. Por supuesto son comentarios adultocentristas, que adoptan frecuentemente actitudes de incompreensión y de comodidad frente al juego de los niños, "molestan, hacen ruido, pueden romper algo", se prefiere sentarlos frente al televisor para que estén quietos.

El niño urbano permanece encerrado, en un minidepartamento de un bloque multifamiliar, sin poder volar ni cantar, el adulto se irrita con la alegría del niño, se le prohíbe

jugar la mayor parte del tiempo, no porque exista algún peligro físico sino porque nuestra sociedad no está hecha para niños, el adulto es egoísta y solamente piensa en su bienestar.

En resumen puede deducirse que el juego es una búsqueda de placer, pero con la condición de que entiendan que esta búsqueda está subordinada a la asimilación de lo real, al yo. Con un elemento adicional y especial que es la imaginación creadora que actúa como motor de todo pensamiento posterior y aun de la razón.

En cuanto a la idea de “trabajo-juego”, considero que generalmente al trabajo se le da connotaciones serias propias del adulto, creo que este no es una responsabilidad para niños, su única tarea es estudiar.

El juego es una necesidad vital del niño; en esta fase de rápido crecimiento le permite desenvolver sus habilidades motoras y actividad corporal, el cultivo de hábitos de participación creativa, descubrir el mundo a su alrededor, oportunidad al conocerse a sí mismos y a los otros; aprender a colaborar con los

compañeros, respetar los derechos de los otros, asumir responsabilidades, acrecentar la iniciativa, su autodominio, en fin “vivir en sociedad”, como lo diría Bauzar Mideiros.

Por su parte el educador piensa en aquellos juegos que pueden favorecer más en la formación de la personalidad de su educando y, al mismo tiempo, intenta aprovechar al máximo la actividad lúdica para hacerle aprender mejor. El juego aprender y el juego ejercitar lo aprendido, ocupan un lugar preminente en todas las reflexiones pedagógicas sobre el juego, así como analizar la magia del animismo en el juego infantil.

## Los trompos

Participantes: Todo los niños que deseen

Materiales: El trompo y dos metros de piola para cada niño

El juego: El juego de los trompos tiene algunas variantes

1.- EL QUE MAS BAILA: Una vez que todos los niños han envuelto con la piola su trompo, los hacen bailar lanzando al mismo tiempo.

El trompo que cae último será el ganador.

2.- LAS ARRIADAS: Los niños señalan el terreno donde van a jugar. Para este juego se requiere dos trompos por niño: uno para hacerlo bailar y otro (chichero) para arriarlo.

Por sorteo, se decide al principio quién pone en el suelo el trompo chichero para que los demás niños empujen con el trompo bailador de cada uno hasta la línea final, mientras el dueño del trompo chichero, tratará de descontar distancias con su propio bailador.

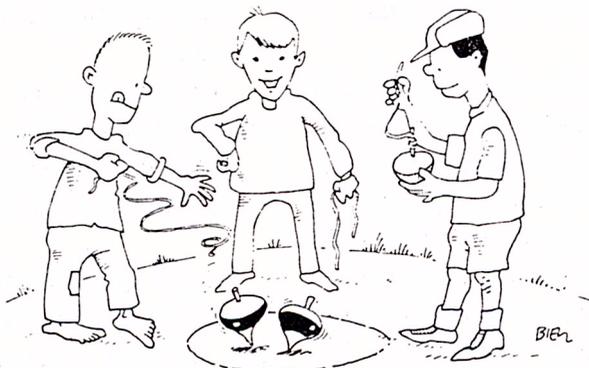
Los jugadores pueden dar golpes adicionales al chichero, tomando en su mano el trompo que está en juego y lanzándolo una o más veces, de este modo, contra el chichero.

3.- LOS QUIÑOS: en el suelo de tierra, se dibuja un círculo con secciones numeradas.

Los jugadores, con sus trompos bailando, deben empujar al trompo enemigo hacia la bomba, procurando llevarle hasta el número más alto, lo que decidirá cuántos golpes o quiños dará el ganador al trompo chichero del perdedor. Los quiños se los dará con el trompo aunque este no baile.

Es válido empujar al trompo mientras se lanza el trompo bailador, o tomándolo con la mano mientras sigue bailando.

No es válido empujar al chichero con el trompo que no esté bailando.



## El primo

**PARTICIPANTES:** Más de tres niños.

**DESARROLLO:** Por sorteo, utilizando versos de cuenta, se designará al “primo” que será el que guíe el juego.

Todos los niños, con el “primo” a la cabeza, se forman en columna; acuerdan que, el niño que no repita los movimientos bien o se atrase, será “capoteado”.

El “primo” corre, hace gestos, topa algún objeto, sube por gradas, salta, brinca, se da trampolines, u otros movimientos que se le ocurra en ese instante, rápidamente son repetidos por los compañeros que le siguen atrás, cuando algún niño no imita bien, recibe de los compañeros en la espalda capote, poniéndose en cuatro.

## Los pecados

**PARTICIPANTES:** Mínimo tres niños y máximo hasta diez

**MATERIALES:** Una pelota pequeña de caucho, trapo u otro material ligero, un patio de tierra y espacio abierto para correr.

**DESARROLLO:** Previo al desarrollo del juego, de acuerdo al número de participantes, se abrirán o destaparán los huecos en los que puede caber la bola con la que se juega. Los huecos van alineados en dos o tres hileras.

Cada participante escoge el hueco u hoyo que le convenga por agilidad en la posición. Luego, en el orden del hoyo posesionado, desde una distancia de cuatro o cinco metros se lanza la bola o pelota con dirección a los hoyos. Si en tres lanzamientos no acertó a que entre en uno de los hoyos, se le adjudica al lanzador un PECADO (piedrecilla que se coloca en su hoyo) y pasa a lanzar el que sigue. Si la bola entra en un hoyo, el dueño del hoyo corre a coger la bola y persigue a pegar con ella a uno de los participantes.

Si le acierta el lanzamiento, al niño pegado, se le adjudica un pecado; si no acierta el lanzamiento, se le adjudica el pecado al que falló.

Cuando uno de los participantes completa 5 pecados, se llenan de tierra todos los hoyos y, a una señal, debe destapar todos los hoyos, mientras los demás niños le dan

CAPOTE, sin exagerar la dureza de los golpes.

Otra modalidad de la penitencia es el lanzar desde una distancia convenida, la pelota contra quien cumplió el límite máximo de pecados. Cada participante lanza cuantas veces tantos pecados le faltó para completar el número máximo.

Terminado el juego se reinicia desde los hoyos.

### Sin que te roce

**PARTICIPANTES:** Un niño agachado hace de "burro" y los demás niños saltan sobre él apoyándose en las manos. Van recitando y haciendo gestos.

Primera: sin que te roce (sin tocar).  
Segunda, que se te hunda (el niño procura al saltar hundirle al burro).

Tercera, rodilla en tierra (el saltador debe caer sobre una rodilla)

Cuarta, que se parta (el jugador salta con las manos juntas, partiendo la espalda del "burro").

Quinta, mi espolín te hinca (el jugador salta pateando las posaderas del "burro" con el talón).

Sexta, chúpate ésta (el jugador, al saltar pega una palmada en la posadera del burro).

Séptima, con chulla mano.

Octava, pirámide (el burro levanta el cuerpo pero agachada la cabeza y los jugadores deben saltar apoyándose en los hombros del "burro").

Novena, cristal (el "burro" alza la cabeza.).



## Los marros

**PARTICIPANTES:** Por lo menos 10 niños

**MATERIALES:** Se necesita una pelota y un trazado de un cuadro en el patio de unos 20 metros.

**DESARROLLO:** Un jugador hace de servidor, lanza la pelota y el otro rechaza la pelota, el jugador correrá alrededor del cuadro y el servidor debe coger la pelota y tratar de quemar al jugador que no esté protegido en las casas, topándole con la bola.

El jugador quemado pasa a ser lanzador y gana el equipo cuyos jugadores han podido dar la vuelta completa.

## Culebra o churo

**PARTICIPANTES:** Dos o más niños

**MATERIALES:** Una bola o canica por cada jugador

**EL JUEGO:** En un piso de tierra se dibuja una línea sinuosa o una espiral (culebra o churo) se procede sobre esta línea a cavar, conservando

una profundidad uniforme, para que ruede con facilidad la bola.

A distancia acordada por los jugadores, se hacen unos hoyos en el canal del churo o la culebra, se pueden emplear tillos (tapas de gaseosas) para cavar el canal. Se selecciona con versos al niño que inicia el juego. Con su bola comenzará a “tingar” dentro del canal dos o tres tingadas; si en esa oportunidad lograse embonar un hoyo o “casa” tendrá dos o tres jugadas más (las que acuerde el grupo).

En cualquiera de las jugadas la bola puede salirse de la ranura, en cuyo caso, volverá la bola del jugador al lugar de partida. Si no llega la bola al hoyo o la “casa” le tocará a otro jugador que procederá en idénticas circunstancias.

El niño ganador será el que llegue más rápido al final “comiéndose” a los otros jugadores que encuentre en el camino.

Apuestan para este juego, bolas o tillos o cualquier otro objeto que se ponga de moda como porotos, cocos, etc.

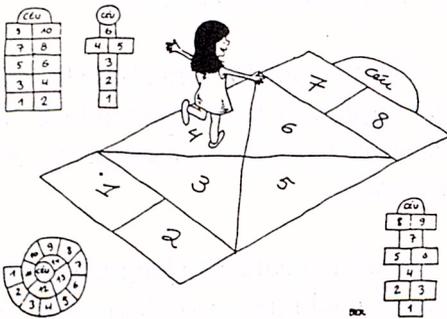
## La rayuela

**PARTICIPANTES:** Se necesita un mínimo de 2 jugadores.

**MATERIALES:** Cada jugadora necesita una chanta.

**EL JUEGO:** Existen varias formas de Rayuela.

-Rayuela de la semana.- Las jugadoras lanzan las chantas desde una línea convenida hacia la rayuela, las que más se acerque a la línea de la rayuela juega primera y las que siguen según el orden de distancias. Si la chanta cae sobre la línea pierde. La primera jugadora debe lanzar y ubicar la chanta en el cuadro que se llama lunes; salta en un solo pie al cuadro que dice martes, y puede descansar sus pies en el día jueves,



pasando la chanta al viernes y así sucesivamente.

Debe ubicar la chanta con la punta del pie al siguiente día, hasta terminar la semana. Cuando llega el domingo, debe sacar la chanta fuera de la rayuela y reinicia el juego lanzando con la mano al cuadro del lunes. La jugadora pierde el turno si la chanta no coincide en el día que le corresponde, si cae sobre la línea o si se apoya en los dos pies mientras juega.

## La soga

**MATERIALES:** 1 soga de 5 mtrs

**PARTICIPANTES:** Mínimo tres niñas.

**EL JUEGO:** Hay varias modalidades: El reloj, vinagrillo, los oficios y otros.

1.- El Reloj.- Dos niñas baten la soga, para que las demás salten. Cada niña da un salto de soga por cada hora de reloj que le toca, empezando por las 00h00 en que debe pasarse por debajo de la cuerda, es decir, sin dejar de saltar.

Termina el juego la niña que debe

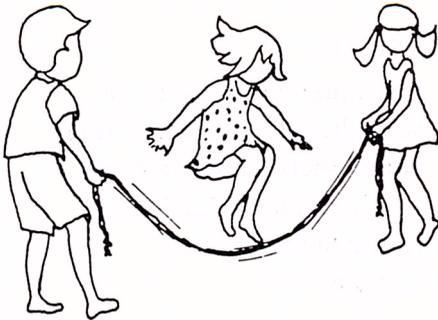
dar 12 saltos por las 12 horas, sin fallar ningún salto.

2.- Vinagrillo.- Se bate rápido hasta ver quién resiste más saltos.

3.- Los oficios.- Un texto que recitan, si quien salta es niña: monja, viuda, soltera, casada.

-Si es varón, le recitan mientras salta: Gringo, albañil, zapatero, chofer.

-Se mantiene el batido de la cuerda y el recitado, hasta que falle la niña que salta.



OA

**PARTICIPANTES:** Dos o más niños

**MATERIALES:** Una pelota pequeña.

**EL JUEGO:** Entre los niños que van a jugar, se sortea el turno; el niño favorecido se coloca frente a una pared, a la distancia acordada por los jugadores.

Lanzará a la pared, haciendo coincidir cada lanzada con un verso de la canción así:

O A: una lanzada.

**SIN MOVERME:** permanece inmóvil

**SIN REIRME:** no debe reírse, los demás compañeros querrán hacerle reír, el jugador debe permanecer "serio", si se ríe, perderá el juego.

**MMM:** aquí se hará un sonido gutural.

**POR ESTE PIE:** Golpea el piso con el pie derecho.

**POR ESTA MANO:** coge la pelota con una sola, derecha.

**ADELANTE:** a la vez que lanza la pelota da una palmada hacia adelante.

**ATRAS:** igual con la palmada hacia atrás.

**ADELANTE Y ATRAS:** esta vez tienen que ser más rápidas las palmadas, adelante y atrás.

**ATRAS Y ADELANTE:** igual que la anterior jugada.

**REMOLINO:** el jugador hará con sus brazos y manos movimientos circulares hacia adentro.

**TORBELLINO:** repetirá los movimientos anteriores, pero en sentido contrario.

**MEDIA VUELTA:** gira su cuerpo en media vuelta de izquierda a derecha.

**VUELTA ENTERA:** se dará la vuelta completa.

### **La macateta**

**MATERIALES:** Una canica grande y 4 pequeñas

**PARTICIPANTES:** Mínimo dos niñas

**EL JUEGO:** Se colocan las cuatro canicas pequeñas en el piso, formando un cuadro.

La macateta (canica grande) se hace rebotar en el piso y las canicas pequeñas se recogen una por una a cada bote de la macateta.

Cada canica levantada se pone; la casita, la reja, la copa, el bolsillito, el cucharón, el sombrero, que se simula en cada caso con la mano que recoge las canicas.

Pierde la jugada, la niña que deja caer una canica y pasa el turno a la niña siguiente.

### **La pájara pinta**

**PARTICIPANTES:** Para esta ronda se necesita un mínimo de 10 niños. De ellos un varón y una mujer hacen la pareja central.

**EL JUEGO:** Los niños, giran en ronda tomados de las manos, mientras cantan y escenifican el texto alrededor de una pareja central que se alterna con los demás.

**TEXTO:**

**TODOS:**

Jugando a la pájara pinta  
sentadita en un verde limón  
con el pico recoge la rama  
con la rama recoge la flor.  
Dame la mano  
dame la otra

**PAREJA:**

Yo soy la niña  
Del Conde Laurel  
que quiero casarme  
y no hallo con quien  
Con este sí

con este no  
con este sí me casaré yo.

TODOS:

Doncella del prado  
que al campo salís  
a recoger flores  
de mayo y abril  
Cásate conmigo  
que yo te daré  
zapatos y medias  
color de café.

### Matantiru Tirulán

Participantes: grupo mixto de un mínimo de 10 niños divididos en 2 equipos.

El juego: Los dos grupos se forman en dos líneas uno frente a otro. Tomados de las manos avanzan hacia el grupo del frente cantando la parte correspondiente del texto y retroceden mientras avanza el otro grupo recitando su parte del diálogo, hasta cuando la niña escogida acepta el “oficio” propuesto y se transforma en ronda.

TEXTO:

Buenos días su señoría  
matantirutirulá

¿Qué desea su señoría?

matantirutirulá

Yo deseaba una de sus hijas

matantirutirulá

¿A cuál de ellas la deseaba?

matantirutirulá

A la niña Margarita

matantirutirulá

¿En qué oficio la pondría?

matantirutirulá

En oficio de cocinera

matantirutirulá

Ese oficio no le gusta

matantirutirulá

En oficio de Profesora

matantirutirulá

Ese oficio sí le gusta

matantirutirulá

Pues haremos la fiesta entera

con la niña en la mitad

### Las estatuas

Participantes: Un grupo de niños

El Juego: Los niños, puestos en fila, uno tras otro caminan en medio de obstáculos.

El director del juego, de pronto ordena: ¡ESTATUA! uno por uno, indistintamente. Al instante el niño debe quedar inmóvil, como estatua, tal como le sorprendió la orden.

Cuando todos los niños logran quedarse estatuas, gana el que tiene la pose más original y graciosa.

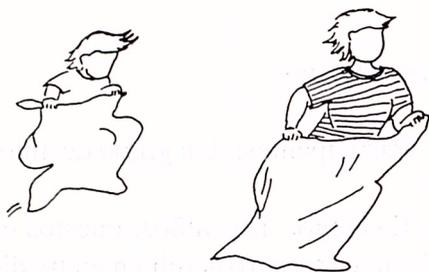
### Los ensacados

Participantes: varios niños

Materiales: Sacos de yute o cabuya para cada niño.

Los juegos: En la línea de salida, los niños se ponen en filas, metidos en el saco hasta la cintura. A una señal, comienza la carrera y, a brincos, tratan de alcanzar la meta.

Gana el primero que llega.



### Carrera de tres pies

Participantes: Varias parejas de niños

Materiales: Piolas, pañuelos o algún otro material, para amarrar las piernas de los jugadores.

El juego: Cada pareja se amarra la pierna derecha del uno con la izquierda del otro.

A una señal, todos, desde la línea de salida, corren hasta la meta. Gana la primera pareja que llega.

### Las cogidas

Participantes: más de tres niños

El juego: En un sector del patio o de la calle, se señala con una tiza, ladrillo o carbón la casa o convento.

A uno de los niños se le designará con versos de selección, para que persiga y sujete a los demás niños.

A una señal perseguirá al resto de niños que ya han salido corriendo de la “casa” o “convento”, si logra atrapar a uno de los niños, éste quedará como perseguidor y continúa así el juego.

### La gallinita ciega

Participantes: Un grupo de seis a diez niños.

**Materiales:** Un pañuelo para vendar los ojos

**El juego:** Hace de “gallinita ciega” un niño vendado los ojos, en medio de un grupo de niños, los cuales girando tomados de las manos mantienen el siguiente diálogo.

**Niños:** gallinita ciega. ¿qué has perdido?

**Gallinita:** Una aguja y un dedal.

**Niños:** ¿en qué esquina?

**Gallinita:** En la esquina del hospital.

**Niños:** date tres vueltas y comienza a buscar.

La gallinita se da tres vueltas saltando y comienza a buscar, mientras los niños llaman la atención gritando o tocando a la gallinita.

El niño que se deja atrapar hará de “gallinita ciega” al reiniciar el juego.

## Las frutas

**Participantes:** más de 10 niños

**El juego:** a cada niño se le asigna el nombre de una fruta. Uno de los niños, que puede ser el mayor, debe estar sentado, llama a otro y lo

coloca en sus piernas boca abajo y va diciendo:

Venga (dirá cualquier nombre de fruta: ejemplo: manzana)

Déle un golpe y váyase

Viene el niño con el nombre de la “manzana” por ejemplo.

Le da un pequeño golpe en la espalda y se retira.

El niño que está sentado dice:

Muévanse las frutas (los niños se cambian de lugar)

¿Quién fue?

El niño que estaba boca abajo escogerá al que crea que le ha tocado. Si acierta, el niño que le golpeó pasará a ocupar el lugar sobre las piernas y si no es así, el niño continuará así hasta que acierte quién le golpeó, continuando de esta manera el juego.

## El gato y el ratón

**Participantes:** Un grupo de 10 a 20 niños.

**El juego:** Los niños tomados de la mano, forman un círculo poniendo al centro a un niño que hace de gato. En seguida inician el diálogo:

**Gato:** ratón... ratón

**Ratón:** ¿qué quieres gato ladrón?

Gato: comerte quiero  
Ratón: cómeme si puedes.  
Gato: ¿estás gordito?  
Ratón: hasta la punta del rabito.

Dicho esto, el ratón escapa del círculo y el gato le persigue.

Termina el juego cuando el gato atrapa al ratón o cuando el ratón se refugia otra vez en el círculo.

## El florón

Participantes: Más o menos 10 niños

Materiales: El florón

El juego: Los niños sentados juntan las palmas de las manos entre las rodillas.

Un niño conduce el juego. Este niño esconde el florón entre sus palmas.

Mientras recita el texto, simula depositar el florón entre las manos de cada niño en el orden en que están sentados.

Nadie sabe el momento ni a quien entregó el florón.

El niño conductor presenta al niño en quien coincide, la pregunta al final del texto:

¿Dónde está el florón? Si el niño

preguntado coincide con la respuesta, se convierte en conductor.

Si no acierta, debe entregar una prenda y cumplir la penitencia correspondiente.

Texto:

El florón que está en mis manos  
de mis manos ya pasó  
las monjitas Carmelitas  
se fueron a Popayán  
a buscar lo que han perdido  
debajo del arrayán  
¿Dónde está el florón?

Arbolito de naranja  
peinecito de marfil  
para la niña más bonita  
del colegio de Guayaquil. ■

