

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**“LOS JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LAS
COMUNIDADES AYMARAS, ZEPITA, PUNO, PERÚ”**

TESIS

PRESENTADA POR:

MARCIAL FLORES MAMANI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA

PUNO – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

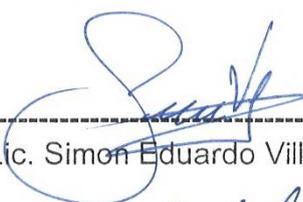
**“LOS JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LAS COMUNIDADES
AYMARAS, ZEPITA, PUNO, PERÚ”**

**TESIS PRESENTADA POR:
MARCIAL FLORES MAMANI**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA**



APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE : 
Lic. Simon Eduardo Villasante Saravia

PRIMER MIEMBRO : 
Dr. Luis Guillermo Puño Canqui

SEGUNDO MIEMBRO : 
M.Sc. Juan Richard Castro Lujan

DIRECTOR / ASESOR : 
Dr. Alcides Flores Paredes

Área : Deporte y recreación.

Tema : Juegos recreativos tradicionales.

Fecha de sustentación: 16 / Dic. / 2019

DEDICATORIA

Para mis padres Demetrio y Benita por darme la vida y brindarme todo el apoyo necesario en mi formación profesional.

Para Vicky, la mujer que me inspiró y me acompañó en la realización del presente trabajo de investigación.

AGRADECIMIENTOS

Agradecer a Dios por haberme guiado por el sendero de la vida, por direccionarme en la teoría de la vida hasta estos días.

Agradecer a las personas que fueron el motivo y la razón para la realización y hacer realidad el presente trabajo, a mis padres por sus jaculatorias dirigidas a Dios, pidiendo el bien para sus hijos; a mi hermana Ana Luz, por su insistencia en conocer de cómo va el avance del presente trabajo; a la familia Mamani Turpo, por el apoyo incondicional que me brindaron en este trayecto de la elaboración del presente trabajo de investigación.

Agradecer a cada uno de los comuneros y comuneras de las diferentes comunidades campesinas aymaras del distrito de Zepita que participaron en el presente trabajo de investigación por la disposición y acogida amable que tuvieron hacia mi persona durante la ejecución del presente trabajo de investigación.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN	11
ABSTRACT.....	12
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Justificación del estudio.....	15
1.3. Objetivos de la investigación	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
II. REVISIÓN DE LITERATURA	18
2.1. Antecedentes.....	18
2.2. Marco referencial.....	21
2.2.1. El juego como identidad cultural.....	21
2.2.2. Evolución del juego	22
2.2.3. Aportes del juego en el desarrollo motor	25
2.2.4. El juego en la actualidad.....	26
2.3. Marco conceptual.....	28
III. MATERIALES Y MÉTODOS	29
3.1. Ubicación geográfica del estudio.....	29
3.2. Periodo de duración del estudio	30
3.3. Procedencia de materiales utilizados	31
3.3.1. Metodología de investigación.....	31
3.3.2. Diseño de investigación.....	31
3.3.3. Tipo de diseño de investigación	32
3.3.4. Técnicas de recolección de información	35
3.3.4.1. La entrevista	37
3.3.4.1.1. Tipos de preguntas en las entrevistas	38
3.3.4.1.2. Etapas de la entrevista	39
3.3.4.2. El focus group	41
3.4. Procedimiento	42
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	44

4.1.	Resultados.....	44
4.1.1.	Localización de las comunidades campesinas aymaras	44
4.1.2.	Descripción y muestra de participantes de las comunidades campesinas aymaras de la zona alta del distrito de zepita.....	46
4.1.3.	Presentación de los resultados: los juegos recreativos tradicionales aymaras, zepita, puno, Perú.	62
4.2.	Discusión	74
V.	CONCLUSIONES	79
VI.	RECOMENDACIONES.....	80
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
	ANEXOS	88

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Mapa de Delimitación Política y Referencial.</i>	47
<i>Figura 2. Mapa de Centros Poblados y Vías de Comunicación.</i>	48
<i>Figura 3. Gráfico completo del juego: "El thunqu thunqu".....</i>	64
<i>Figura 4. Gráfico del juego: "El challwa katjaña"</i>	67
<i>Figura 5. Niños jugando el juego del "Ñequ´e anataña".</i>	69
<i>Figura 6. "Ch´uta" construida a base de piedra.</i>	71
<i>Figura 7. Diagrama completo del juego "tiwulampi uywanakampi"</i>	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Copamarca.....	50
Tabla 2 Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Jahuerja Mamaniri.	52
Tabla 3 Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Sicuyani.....	53
Tabla 4 Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Huañacaya.	54
Tabla 5 Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Tanca Tanca.	56
Tabla 6 Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Piedra Blanca.	57
Tabla 7 Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Justani.	58
Tabla 8 Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Choquecahua.	60
Tabla 9 Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Alto Pavita.	61
Tabla 10 Resumen general.	62
Tabla 11 Comuneros (as) de las edades de 45 - 54 años que practicaron los juegos recreativos tradicionales aymaras.....	75
Tabla 12 Comuneros (as) de las edades de 55 - 64 años que practicaron los juegos recreativos tradicionales aymaras.....	76

Tabla 13 <i>Comuneros (as) mayores de 65 años que practicaron los juegos recreativos tradicionales aymaras.....</i>	77
Tabla 14 <i>Resumen general de entrevistados.....</i>	78

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

DREP : Dirección Regional de Educación Puno.

PER : Proyecto Educativo Regional.

PEL : Proyecto Educativo Local.

UGEL : Unidad de Gestión Educativa Local.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado: “Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú”, se desarrolló con los objetivos de recopilar y describir los juegos recreativos tradicionales aymaras de las comunidades campesinas del distrito de Zepita, Puno. Hoy en día la educación no es atendida en su amplia magnitud en las comunidades alejadas del Perú, y que solo se da bajo ciertos criterios y supuestos solo desde una perspectiva centralista a falta de una buena diversificación curricular que no tienen consideración a los aspectos culturales y sociales de las propias comunidades aymaras y demás grupos étnicos. Además los juegos recreativos tradicionales han ido cambiando y desempeñando un papel muy importante dentro de un determinado grupo social, convirtiéndose en una expresión cultural lúdica. Las comunidades campesinas que participaron en el trabajo de investigación fueron las siguientes: Copamarca; Jahuerja Mamaniri; Sicuyani; Huañacaya; Tanca Tanca; Piedra Blanca; Justani; Choquecahua y Alto Pavita, pertenecientes al distrito de Zepita, provincia Chucuito Juli, departamento de Puno, país Perú. La presente investigación corresponde a la investigación cualitativa, utilizando el diseño etnográfico, ya que se estudió a un conjunto de comunidades campesinas. Para la recolección de datos los instrumentos que se utilizaron fueron el focus group y la entrevista a profundidad. Se concluye que se recopiló y describió los juegos recreativos tradicionales, y que dichos juegos estaban orientados a las labores cotidianas del campo y a la productividad como el pastoreo de sus ganados, las actividades domésticas, de comercio y la preparación para enfrentar las invasiones de tierra en tiempos pasados.

Palabras Clave: Comunidades aymaras, expresión cultural lúdica, juegos recreativos tradicionales.

ABSTRACT

The present research work called: "The traditional recreational games of the Aymara communities, Zepita, Puno, Peru", was developed with the objectives of collecting and describing the traditional Aymara recreational games of the rural communities of the Zepita district, Puno. Nowadays education is not attended to in its wide magnitude in the remote communities of Peru, and that only occurs under certain criteria and assumptions only from a centralist perspective in the absence of a good curricular diversification that does not take into account cultural and cultural aspects. social networks of Aymara communities and other ethnic groups. In addition, traditional recreational games have been changing and playing a very important role within a certain social group, becoming a playful cultural expression. The peasant communities that participated in the research work were the following: Copamarca; Jahuerja Mamaniri; Sicuyani; Huañacaya; Tanca Tanca; White stone; Justani; Choquecahua and Alto Pavita, belonging to the Zepita district, Chucuito Juli province, Puno department, Peru. This research corresponds to qualitative research, using ethnographic design, since a group of rural communities were studied. For data collection, the instruments used were the focus group and the in-depth interview. It is concluded that traditional recreational games were compiled and described, and that these games were aimed at the day-to-day work of the field and productivity such as grazing cattle, domestic activities, commerce and preparing to face land invasions in past times.

Keywords: Aymara communities, recreational cultural expression, traditional recreational games.

I. INTRODUCCIÓN

Hablar de los juegos recreativos tradicionales en la actualidad, es volcarse y adentrarse en los años en donde la tecnología aún no se empoderaba aún de las ciudades, en donde el único lugar de recreación de las personas eran un terreno vacío y las calles en las ciudades. En nuestra región de Puno, una región con bastante riqueza cultural y ancestral que hace honor a su denominación a la “Capital del folclore peruano”. En ese sentido a través de la investigación se ha indagado acerca de los juegos tradicionales de las comunidades aymaras del distrito de Zepita, para conocer y revalorar sus propias manifestaciones culturales recreativas en referencia a los juegos autóctonos que los comuneros practicaban.

Así mismo la investigación está desarrollado según al perfil de la coordinación de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, en el cual consta de IV capítulos.

CAPÍTULO I. Consta de lo siguiente: Introducción, planteamiento del problema, formulación del problema, justificación y los objetivos de la investigación.

CAPÍTULO II. En este capítulo está comprendido la revisión de literatura relacionada con la explicación del marco teórico, haciendo una descripción y análisis teórico de los temas que se abordan en la investigación, y el marco conceptual.

CAPÍTULO III. Este capítulo comprende los materiales y métodos que se utilizaron en la investigación, la ubicación geográfica, el periodo de duración de la investigación, la procedencia del material utilizado, la población y muestra del estudio, el procedimiento y el análisis de los resultados de la investigación.

CAPÍTULO IV. En este capítulo se da a conocer los resultados y la discusión de los resultados de la investigación.

En tal sentido confío que esta investigación aporte en gran manera al desarrollo y crecimiento de la educación física de nuestra región, del país y del mundo entero, dando mayor realce a las manifestaciones culturales de cada cultura y/o comunidades campesinas.

Acojo de manera muy favorable los comentarios y sugerencias destinadas a suprimir imperfecciones y a llenar los vacíos existentes, a fin de preparar el camino para un trabajo más detallado y comprensible de la presente investigación.

1.1. Planteamiento del problema

El problema de investigación, nace a través de un análisis acerca de la educación en las comunidades aymaras de Puno, en donde la educación no es atendida en su amplia magnitud y que solo se da bajo ciertos criterios y supuestos solo desde una perspectiva centralista que no tiene consideración a los aspectos culturales y sociales de las propias comunidades aymaras y demás grupos étnicos. Es por esa razón el interés de la investigación conocer los juegos tradicionales recreativos de las comunidades aymaras practicados por los comuneros.

Según (Ginez, 1997), afirma que a lo largo de nuestra historia los juegos tradicionales siempre han estado presentes como un medio importante en cada cultura, en donde perduran de generación en generación y si éstos no se practicarían, sería como perder una parte de nuestra identidad cultural.

En cada lugar del planeta los niños juegan y aprovechan la oportunidad que se les presenta, realizándolo de manera natural y espontánea, ya sea en la calle o en un lugar libre, haciendo que el juego sea parte de sus vidas en donde pueden decidir por sí mismos y gozar de autonomía a la hora de jugar.

“Los juegos recreativos tradicionales son en esencia la actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; haciendo parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado.” (Sánchez, 2001).

Los juegos recreativos tradicionales son muy importantes por su valor cultural y para la enseñanza de la educación física en las diversas instituciones educativas utilizando las diversas estrategias y métodos de enseñanza para optimizar el aprendizaje en los niños y niñas.

Por tal razón el valor que tienen los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras son muy importantes, ya que es una manifestación social a partir de sus actividades cotidianas los comuneros realizan a diario en el campo, es por ello que se pretende darle valor e importancia a estos juegos recreativos tradicionales.

Además (Trigueros, 2002) hace mención que los juegos recreativos tradicionales constituyen una expresión lúdica de la motricidad humana a través del tiempo y forman parte de nuestro patrimonio cultural, y que a lo largo de la historia han sido adaptados a las características socioeconómicas de cada lugar y transmitidos de generación en generación hasta nuestros días.

1.2. Justificación del estudio

El trabajo de investigación tiene por objeto de recopilar los juegos tradicionales de las comunidades aymaras de la zona alta del distrito de Zepita.

A partir de la investigación se conocerá una nueva fuente de información en el área de la educación física, fortaleciendo una de sus ramas de investigación que es la recreación propiamente dicha, para luego promover y poner en valor estos juegos tradicionales de las comunidades aymaras como propuesta de incluir en el Proyecto

Educativo Regional (PER) para que puedan ser considerados y aplicados en las sesiones de aprendizaje en el área de educación física.

Además la investigación contribuirá en los aspectos:

Aspecto Cultural: Esta investigación conllevará a sensibilizar a los propios comuneros de las comunidades campesinas aymaras del distrito de Zepita a poner en valor y en práctica sus propios juegos tradicionales para luego ser transmitirlos a sus generaciones futuras. También se sensibilizará a los estudiantes de las Instituciones Educativas de los niveles inicial, primaria y secundaria acerca de la importancia y la práctica de estos juegos tradicionales para la conservación y transmisión a sus generaciones futuras.

Aspecto social: Permite hacer un análisis de reflexión de quienes, cómo y cuándo crearon los juegos recreativos tradicionales aymaras, en un afán de expresión y manifestación de sus sentimientos, emociones y creencias no solo a través de la textilería, la pintura, la música u otro tipo de expresión cultural, sino que también manifestarse a través de los juegos.

Esta investigación beneficiará a las personas de la región Puno, el Perú y el mundo, ya que podrán conocer cuáles eran las manifestaciones culturales recreativas de las comunidades aymaras, para luego quizá ponerlos en práctica dichos juegos en el contexto en donde se encuentren. También será de gran utilidad para los docentes del área de educación física de las diversas instituciones educativas que comprende la región Puno para que puedan planificar e incluir en sus sesiones de aprendizaje los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras e interesarse a investigar otros juegos de otros grupos étnicos.

Aspecto Educativo: La investigación contribuirá y será de gran aporte para el sector educativo de la región Puno, dando a conocer su riqueza cultural recreativa de las comunidades aymaras del distrito de Zepita, para su conocimiento, estudio y aplicación en los diferentes niveles de formación académica, ya sea en educación inicial, primaria, secundaria y superior. De esa manera revalorar y ponerlas en práctica los diferentes juegos tradicionales aymaras.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Conocer los juegos recreativos tradicionales aymaras de las comunidades campesinas del distrito de Zepita, Puno.

1.3.2. Objetivos específicos

Describir los juegos recreativos tradicionales que se practicaban y se practican en las comunidades campesinas del distrito de Zepita.

Revalorar los juegos recreativos tradicionales que se practicaban en las comunidades aymaras del distrito de Zepita.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Para (Parreño, 2015) en su tesis denominada: “Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la unidad educativa “República de Venezuela” de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua”, buscó desarrollar la motricidad gruesa a través de la práctica de juegos tradicionales en 65 estudiantes, en donde a través de un manual de juegos tradicionales y sesiones de aprendizaje que el propio autor propone los juegos tradicionales tales como: Las estatuas; tres piernas; el baile del tomate; el elástico y la soga, llegando a su conclusión descriptiva que la práctica de los juegos tradicionales favorecieron a los niños en su desarrollo psicomotriz y que a través de la práctica se fomentó la conservación de estos juegos.

Además (García Silva, 2011) en su tesis: El uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural del niño en edad preescolar, realizó entrevistas a directores y docentes de 5 instituciones educativas con el fin de conocer si usan los juegos tradicionales en sus sesiones de aprendizaje, además realizó encuestas a niños de primero de básica (6 a 7 años) con el fin de conocer si los niños practican los juegos tradicionales y también utilizó una guía de observación para obtener datos reales en cuanto a la práctica de los juegos tradicionales. Finalmente llegó a la conclusión de que el juego es un recurso valioso para la socialización y que al ser transmitidos de generación en generación se convierten en una vivencia cultural.

(Zambrano, 2010) en su tesis de maestría denominada: Desarrollo de valores a través de los juegos tradicionales en los niños de segundo año básico de la Escuela Pedro Fermín Cevallos del cantón Manta, aplicó encuestas a 80 estudiantes entre niños y niñas para conocer la práctica de valores de cada estudiante, para luego aplicar un proyecto de

aprendizaje de juegos tradicionales que tienen la finalidad el desarrollo de la práctica de valores en cada uno de los juegos, llegando a la conclusión de que los juegos tradicionales fomentan la práctica de valores en los participantes.

(Adrianzén, 2019) en su tesis de maestría denominada “Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenia Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. “Pedro Ruiz Gallo”, de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.”, enuncia que “el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie”. En donde además menciona que no hay humanidad en donde no exista el juego, que el juego siempre ha estado ligado a la especie humana y que va unido a la infancia desde los tiempos antiguos, en donde la literatura y el arte antiguos describen las actividades de los niños, como por ejemplo en el Foro Romano hubo una rayuela gravada en el piso, en donde también los primeros sonajeros se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, en las cuales se llenaban de piedras para estimular la curiosidad de los niños a través del sonido.

Para (Vegustti Chama & López Roque, 2015) en su tesis titulada: “Influencia socio cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de Chiguata, provincia de Arequipa en el año 2013”, a través de encuestas y entrevistas no estructuradas realizadas a 3 instituciones educativas: “40127 Señor del Espíritu Santo”, “40675 Gral. Juan Velazco Alvarado” y “40637 Fernando Belaunde Terry”, llegando a las conclusiones de que los juegos tradicionales determinan la vida del ser humano, a través de ellos, se mantiene e intercambia las primeras relaciones sociales y culturales, ayudándonos a determinar nuestra conducta frente a la sociedad y que

también estos juegos ayudan a los niños a poseer una percepción más clara de lo bueno y lo malo, aprendiendo por las normas que se establecen en el juego.

(Oleachea, 2019) en su tesis denominada: “Juegos tradicionales como recursos didácticos para la enseñanza de las matemáticas en los alumnos del IV ciclo de la I.E 15351 Juan Velasco – Chalaco – Morropón – 2016”, aplicó a los alumnos un programa de actividades basado en los juegos tradicionales como las cometas, el kiwi y el tumba latas, influyeron en el rendimiento académico en matemática, llegando al estándar de alto en los alumnos, es por tal razón que afirma que los juegos tradicionales son una herramienta educativa en las diversas materias ya que en sus expresiones, canciones o letras se observan las características de los propios juegos, en donde además es una estrategia en donde las personas a parte de aprender también se divierten.

Además (Escobar Benito & Mamani Choque, 2017) en su tesis denominada: Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu Puno – 2016, afirman que la aplicación de los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirma la identidad en el área personal social, ya que al inicio de la aplicación de los talleres, un 48.1% de los niños tenían autoestima media en el auto concepto, 66.7% actuaban de vez en cuando con autonomía y 66.7% aceptaban a veces las normas básicas. Después de aplicar los talleres de los juegos recreativos por un periodo de 3 meses, 51.9% de los niños alcanzaron un nivel de autoestima alta y 48.1% autoestima muy alta, el auto concepto en el 59.3% se dio alta y 37.0% muy alta; el 85.2% actuando siempre con autonomía y 92.6% aceptando siempre las normas básicas.

Entre tanto (Gilari Pacompia & Rafael Nina, 2019) en su tesis denominada: Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y

niñas del segundo grado de la I.E.P. N° 700226 Porteño – Puno, dinamizaron los juegos tradicionales a 30 niños a través de sesiones de aprendizaje orientados al fortalecimiento de la socialización, llegando a la conclusión de que el 40% se ubicaron en la escala cualitativa de bueno y el 60% se ubicaron en la escala cualitativa de eficiente, y es por tal razón que afirman que los juegos tradicionales favorecen en gran medida el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado.

Mientras tanto (Mamani Flores & García Chagua, 2019) en su tesis: Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018, afirman que los juegos tradicionales contribuyen ampliamente en el desarrollo psicomotor en los niños y niñas, concluyendo que “los juegos tradicionales son eficaces para el desarrollo psicomotor porque existe diferencia significativa de entre el grupo experimental con promedio de 15.76 y el grupo control con promedio de 12.56 en la escala de calificaciones del Ministerio de Educación”.

En tal sentido “se hace necesario construir una teoría integral del juego que afronte en entramado de las interacciones y de las contradicciones que tienen los enfoques conductuales, intencionales, sociales y culturales, que abordan la problemática del juego” afirma (Jiménez, 2001).

2.2. Marco referencial

2.2.1. El juego como identidad cultural

Para (Gómez, 1990) el juego recreativo tradicional refleja la superestructura social, en la cual se constituye un pequeño mundo con determinadas funciones, valores, creencias, pensamientos, juegos, comportamientos, y en general toda la estructura sociocultural que un grupo social lo produce, llegando a la conclusión de que el juego a parte de cumplir la función biológica y de motricidad, también es un fenómeno cultural

que ningún análisis biológico da explicación del fanatismo, del gusto y del placer, ni de orden propio y absoluto.

(Ginez, 1997) también enuncia que el juego desde las tribus más primitivas era un modo de preparación para la vida y la supervivencia. Además describe que en la cultura Grecia se realizaban los juegos griegos que en la actualidad son los Juegos Olímpicos, en donde se celebraban cada 4 años, que era la celebración más importante y que tenía la intención de unir y afirmar su identidad nacional.

(Serrabona, 2001) rescata que el juego popular es una herramienta incalculable para la transmisión de conceptos, conocimientos, sobre todo valores sociales y culturales de manera divertida, promoviendo y recuperando los valores que poco a poco han ido perdiéndose en la sociedad actual como el esfuerzo para conseguir realizar las cosas por uno mismo o buscar la colaboración de un objetivo común. Además considera que al potenciar el juego tradicional se promueve una sociedad más comunicativa, más igualitaria y más abierta a las ideas ajenas, donde el concepto de tolerancia adquiere su máximo esplendor.

En tal sentido (Terry, 1990) enfatiza el valor de los juegos recreativos tradicionales cooperativos estudiándolas en varias culturas y sociedades, tratándose de actividades lúdicas que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada a colaborar con los demás para conseguir un fin común. Es así que los juegos tradicionales no sólo cumplen la función de transmitir los valores y la cultura de la propia sociedad, sino también conocer para respetar y compartir con las demás culturas.

2.2.2. Evolución del juego

Según (Granada Vera, Domínguez Saura, & ElQuariachi Anán, 1999) mencionan que los pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban importancia al aprender

jugando, quienes animaban a los padres de familia a que dieran juguetes a sus hijos para “formar sus mentes” para las actividades futuras como adultos, en donde además hacen mención que “Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido”. Así mismo mencionan que “Aristóteles menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego”. En otro fragmento menciona que “la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura””.

Según (Brunner, 1998) en la Edad Media los juegos tenían escasa reglamentación y una estructura sencilla, en donde se utilizaban pocos objetos, en donde además la mayor parte se practicaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado. Mientras que en el renacimiento se da un cambio de mentalidad, en donde lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios, es ahí que los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, se justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los observa.

(Jiménez, 2001) realiza diversas comparaciones que abordan el tema del juego, ya sea por profesionales o amantes de la cultura, citando como por ejemplo a Piaget, quien afirma que “el juego es interpretado como un proceso ideal para potenciar la lógica y la racionalidad”; también cita a Freud, quien también dice que “el juego sirve para reducir

las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar deseos”; o al igual que Gadamer quien propone que el juego sea entendido desde un plano ontológico.

La diversidad cultural que existe en los diversos países de Latinoamérica plasmada en cada manifestación cultural y en especial a la manifestación cultural recreativa a través de sus juegos tradicionales inventadas en su mayoría por los propios pobladores de los determinados grupos culturales a partir de sus actividades cotidianas, ya sea en los cerros, en las pampas, en la casa, en el lago, en la chacra o en otro lugar en donde se reunían con el único propósito de mantener viva su identidad cultural.

(Suárez & Torres, 2011) afirma que los pobladores de las diversas culturas o etnias generalmente creaban sus juguetes con madera, y que hoy en día estos juegos tradicionales son fabricados a base de plástico, y es por eso que los indígenas fueron de gran influencia en lo que hoy es cada una de las culturas. Además menciona algunos juegos tradicionales de Venezuela como el trompo, la zaranda, el yo-yo, las metras o pichas, el papagayo y las muñecas que no eran barbies en ese momento, sino que eran muñecas fabricadas a base de trapo.

Hoy en día en nuestro país culturalmente diverso compuesto por tres regiones naturales que son la costa, la sierra y la selva también existen diversos juegos tradicionales como en las comunidades más alejadas del centralismo peruano, en donde la tecnología aún no ha llegado con mucha fuerza, permitiendo a las personas y niños del campo a recrearse de manera tradicional, espontánea y en un ambiente abierto.

Según (Marzano & Costa, 1998) afirman que Colombia por ser un país pluricultural, es un lugar excelente para las manifestaciones lúdicas, en donde el juego transmite la diversidad de la cultura y la tradición de las comunidades negras, indígenas,

mestizas y blancas, transmitiéndose de generación en generación, en donde también algunos juegos se han vuelto en deportes debido a la popularidad del juego.

(Lavega, 2000) enuncia que en el Ecuador los juegos tradicionales constituyen y forman un papel muy importante a lo largo de la historia, y que en estos últimos años han ido perdiendo su aplicación en los niños y niñas de ese país. Además considera que el juego tradicional infantil es incorporarse a cierta mentalidad popular transmitiéndose solamente de manera oral.

Desde hace años ha surgido una corriente que pretende recuperar, preservar y dar a conocer los recursos lúdicos como los juegos tradicionales promoviéndolos desde los centros educativos y los organismos autónomos.

2.2.3. Aportes del juego en el desarrollo motor

Practicando los juegos, el niño no sólo se divierte, sino que también desarrolla sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales así lo afirman (Pelegrín, 1990), (Rosa, 1997) y (Trigo, 1994).

(Dewey, 1926) afirma que el juego en la formación del niño es fundamental para desarrollar sus habilidades motrices básicas, hasta llegar a toda su plenitud, en donde el juego recreativo, tradicional, el juego espontáneo, de todos los poderes, pensamientos y movimientos físicos del niño es de acuerdo a sus propias imágenes e intereses.

Además (Méndez, 1999) menciona que el juego recreativo tradicional ha conjugado en muchas ocasiones a las habilidades motoras y destrezas lingüísticas, en donde el lenguaje es utilizado como instrumento de comunicación oral y escrita para el modo de construcción y comunicación del conocimiento, en donde también pone un ejemplo del juego de locomoción, que consiste realizar saltos acompañados de retahílas

o juegos de palabras que los participantes debían recordar y reproducir en el momento de realizar la habilidad, ampliando así un léxico específico.

Para (Lleixá, 2007) la experimentación de nuevos movimientos, la resolución de problemas motores y la adaptación de habilidades facilitan la adquisición de la competencia de aprender a aprender, en donde el carácter abierto del juego tradicional permite a los niños elegir las vías de progreso del propio movimiento a partir de sus propias posibilidades y establecer metas alcanzables que le otorguen seguridad para seguir aprendiendo.

En tanto a la característica principal del juego recreativo tradicional, (Serrabona, 2001) detalla que el deporte estandarizado ha puesto prácticas totalmente reglamentadas para los niños, que raramente se pueden modificar. Mientras tanto, los juegos tradicionales otorgan mayor libertad al jugador, permitiéndole ajustar las normas y las estructuras a situaciones materiales, especiales y corporales concretas en busca de un movimiento espontáneo para su desarrollo y creación de autonomía e iniciativa propia.

2.2.4. El juego en la actualidad

Los juegos tradicionales de las diversas culturas del Perú tienen un valor cultural significativo y que también refleja la identidad de cada etnia, comunidad o grupos sociales. Además de ello también reflejan su modo de vivir, pensar, actuar, sentir a través de sus juegos, que en la actualidad puede servir no solo para divertirse un momento, sino que también para aplicarlos en las sesiones de aprendizaje en el área de educación física.

Mientras tanto (Trahtemberg, 2007) sostiene que el campo educativo en el Perú se encuentra en un proceso de reestructuración, debido a las diversas demandas sociales que debe de dar importancia y cubrir las necesidades productivas e innovadoras, aprender para la vida, la formación de valores, etc.

Además el (Perú M. d., 2017) en el Currículo Nacional promulgado en el 02 de junio de 2016 y entrado en vigencia en el año 2017 plantea 07 enfoques transversales para el desarrollo del perfil de egreso del estudiante de educación básica regular, en donde justamente uno de ellos es el enfoque intercultural que trata de la diversidad sociocultural y lingüística, y que a través de la interculturalidad se desarrolla el proceso dinámico y permanente de interacción e intercambio entre personas de diferentes de diversas culturas, que las culturas están vivas, que no se encuentran estáticas ni aisladas.

(Rosa, 1997) habla sobre la decadencia de los juegos tradicionales en la actualidad, en donde no gozan de buena salud, dando signos existentes de su decadencia debido a la revolución tecnológica y al estilo de vida sedentario instaurado en la sociedad postmoderna, puesto que los niños de esta generación se entienden y tienen la idea de poseer juguetes electrónicos, y si no se propone algo para remediarlo, la desaparición de los juegos tradicionales será irreparable.

Finalmente (Serrabona, 2001) plantea recuperar, preservar y dar a conocer estos juegos tradicionales promoviéndolos desde los centros educativos y las instituciones autónomas, y frente a los planteamientos de la globalización consumista y del pensamiento único de los movimientos sociales a suprimir los juegos tradicionales, plantea que estos juegos tradicionales pueden convertirse en un instrumento idóneo para combatir ese proceso alineador de la persona y recuperar la identidad de un pueblo y las diferentes maneras de entender la vida.

2.3. Marco conceptual

Juego

Para (Huizinga, 1972) el juego “es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

Además (Cagigal, 1996) define los juegos como “una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión”.

Recreación

La recreación son aquellas actividades que se realizan con el fin de pasarlo bien y divertirse. Su finalidad es simplemente lúdica, buscándose unos resultados inmediatos y con la intención de ocupar el tiempo libre, sin una técnica muy apurada, sin reglamentaciones y dando la posibilidad de utilizar unos espacios y un material no convencional, así afirma (Geis, 2006) respecto al concepto de recreación.

Tradicición

(Arévalo, 2004) sostiene que la tradición es una construcción social que cambia temporalmente, de una generación a otra; y espacialmente, de un lugar a otro. Es decir, la tradición varía dentro década cultura, en el tiempo y según los grupos sociales; y entre las diferentes culturas. Además la tradición es la herencia colectiva, el legado del pasado.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ubicación geográfica del estudio

El distrito de Zepita es un pueblo que está ubicado a una altitud de 3850 m.s.n.m., siendo parte del piso ecológico de la región geográfica de: la región Suni, según (Estrada, 1996), departamento de Puno, provincia de Chucuito Juli. Ubicado entre las coordenadas geográficas a 16° 30´S 69° 06´O.

El distrito de Zepita limita por el este con el distrito de Desaguadero, al oeste con el distrito de Cuturapi (Provincia de Yunguyo), al norte con el Centro Poblado de Copani (Zepita), y al sur con el distrito de Huacullani. Dicho distrito está dividido en tres zonas: Zona lago, Zona Media y Zona alta, la cual ésta última zona fue el centro de la investigación, en donde las comunidades aymaras de la zona alta quedan ubicadas aproximadamente a 20 kilómetros desde el pueblo de Zepita con un aproximado de 45 minutos de viaje por vías no asfaltadas (Perú., 2018).

Las comunidades aymaras del distrito de Zepita, provincia Chucuito Juli quedan ubicadas alrededor de los 3850 msnm, dichas comunidades son: Copamarca, Jahuerja Mamaniri, Sicuyani, Huañacaya, Tanca Tanca, Piedra Blanca, Justani, Choquecahua y Alto Pavita, componiendo toda la zona alta del distrito de Zepita (María Rosa Montes, 2016).

Además, estas comunidades limitan por el este con el distrito de Desaguadero, por el oeste con los distritos de Huacullani, por el norte con los distritos de Pomata, y por el sur con el distrito de Kelluyo.

3.2. Periodo de duración del estudio

La ejecución del proyecto de tesis se desarrolló por un periodo de 5 meses aproximadamente, lo cual se detalla a continuación:

Primero: Se realizó la planificación y ubicación de las comunidades campesinas de la Zona Alta del distrito de Zepita, en donde se elaboró e imprimió los documentos como las solicitudes, guías de entrevista, compromiso de confidencialidad y ética, hoja de información al participante y protocolo de consentimiento informado.

Segundo: Se procedió con la visita a las comunidades aymaras del distrito de Zepita para el reconocimiento del lugar para la ejecución del proyecto.

Tercero: Se presentó una solicitud para la ejecución del proyecto a los presidentes de comunidad de: Copamarca, Jahuerja Mamaniri, Sicuyani, Piedra Blanca, Tanca Tanca, Justani Choquecahua y Alto Pavita, todas estas comunidades campesinas pertenecen y conforman la Zona Alta del distrito de Zepita.

Cuarto: Una vez obtenida el visto bueno de los presidentes de comunidad, se procedió con la ejecución del proyecto a través de las entrevistas a profundidad a cada habitante de las comunidades campesinas anteriormente mencionadas líneas arriba, haciendo un recorrido durante cinco días en cada comunidad campesina.

Quinto: Se realizó la redacción con los datos recopilados a partir de los datos obtenidos durante la investigación, tales como el marco teórico de la investigación, para finalmente dar a conocer las conclusiones y recomendaciones de la presente investigación.

3.3. Procedencia de materiales utilizados

3.3.1. Metodología de investigación

Para (Romero, 2011) la metodología trata de la ciencia cuya especialidad o campo de estudio son las orientaciones racionales que requerimos para resolver problemas nuevos, y para adquirir o descubrir nuevos conocimientos a partir de los provisoriamente establecidos y sistematizados por la humanidad. Además (Rojas, 2011) aporta que la metodología se ha entendido como el conjunto sistemático de estrategias, procedimientos, técnicas, pasos y tareas que se siguen para recolectar los datos y abordar su análisis, con miras a hallar una solución al problema.

En relación a los tipos de investigación, (Sampieri, 2014) afirma que los enfoques principales en las que se desarrolla la investigación son el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo., en donde (Alejandro, 2001) considera que la investigación cuantitativa y cualitativa como dos paradigmas o simplemente dos tipos de investigación.

Tipo: La presente investigación corresponde al tipo de investigación cualitativa, partiendo de los fundamentos epistemológicos, que dentro de ello se establecen la manera de ver las realidades humanas de las que se ocupa la investigación social, convirtiéndose en un enfoque cualitativo que se da a través de la etnografía, fenomenología, teoría fundada, entre otros.

3.3.2. Diseño de investigación

Frente a los conceptos acerca de los diseños de investigación, (Sampieri, 2014) menciona que el diseño dentro de la investigación cualitativa es el abordaje general que se utilizará en el proceso de investigación. (Cerda, 2000) también menciona que “la expresión diseño de investigación sirve para designar el esbozo, esquema, prototipo, modelo o estructura que indica el conjunto de decisiones, pasos, fases y actividades para

realizar en el curso de una investigación”. Además (Romero, 2011) menciona que un diseño de investigación orientará el desarrollo de la investigación, y que comprende lo siguiente:

- a) La determinación del universo de esa investigación concreta.
- b) La selección de las técnicas, instrumentos e informantes o fuentes.
- c) La determinación de si se necesitará muestra o no, y en el caso de que sí se necesite, si esta será solo una o varias, y cuál será el tamaño de la(s) muestra(s).
- d) La descripción de la forma de tratamiento de los datos.
- e) La descripción de la(s) forma(s) de análisis de las informaciones.
- f) La elaboración del cronograma de ejecución.

Dentro de la investigación cualitativa, (Sampieri, 2014) dentro de varios diseños investigativos, plantea los diseños etnográficos, en donde se estudian a grupos, organizaciones, comunidades y también elementos culturales, es por esta razón que la presente investigación se sustenta en el diseño etnográfico, ya que se tomó como grupos de estudio a un determinado grupo social como las comunidades aymaras con características culturales y modos de vida propias.

Diseño: La presente investigación corresponde al diseño etnográfico, ya que se estudiará a un conjunto de comunidades con el objetivo de recolectar los juegos tradicionales propios de la zona.

3.3.3. Tipo de diseño de investigación

(Rojas, 2011) menciona que la investigación etnográfica estudia el modo de vida de una unidad social concreta. En consecuencia (Sampieri, 2014) también menciona que la investigación etnográfica permite conocer, describir y analizar lo que las personas de un sitio, estrato o contexto determinado hacen usualmente, así como los significados que

le dan a ese comportamiento realizado en circunstancias comunes o especiales, y finalmente, presenta los resultados de manera que resalten las regularidades que implica un proceso cultural. Es por esta razón que se estudió los aspectos culturales tales como el juego de los niños como manifestación cultural de las comunidades campesinas.

Dentro del diseño etnográfico, existen varias clasificaciones, y Según (Creswell, 2005) los divide en:

1. Diseños “realistas o mixtos”: Se recolectan datos, tanto cuantitativos como cualitativos, del sistema social sobre ciertas categorías (algunas preconcebidas y otras no, estas últimas emergerán del trabajo de campo). Al final, se describen las categorías y la cultura en términos estadísticos y narrativos.

2. Diseños críticos: El investigador está interesado en estudiar grupos marginados para contribuir a resolver problemas de injusticia e inequidad, y frecuentemente pretenden esclarecer la situación de los participantes relegados con fines de denuncia. Analizan categorías o conceptos vinculados con cuestiones sociales, como el poder, la injusticia, la hegemonía, la represión y las víctimas de la sociedad.

3. Diseños “clásicos”: En estos diseños se considera a toda la cultura en conjunto y se analizan posiciones ideológicas y cuestiones explícitas e implícitas. Asimismo, se consideran casos típicos de la cultura y excepciones, contradicciones y sinergias. Los resultados se conectan con las estructuras sociales.

4. Diseños macroetnográficos: Su objetivo es la descripción e interpretación de sistemas sociales complejos.

5. Diseños microetnográficos: Se centran en un aspecto de la cultura o una situación social concreta.

6. Estudios de casos culturales: Consideran a una unidad (grupo, comunidad o ciudad) en función de toda la cultura (sistémicamente), desde su historia y evolución hasta todos sus subsistemas: social, económico y político.

7. Metaetnografía: Revisión de varios estudios etnográficos para encontrar patrones.

En consecuencia (Rojas, 2011) menciona algunas características de la investigación etnográfica como son:

- Es un tipo de investigación cualitativa.
- Se orienta hacia una exploración sobre la naturaleza de los fenómenos sociales.
- Es abierta y goza de cierta flexibilidad.
- No maneja variables ni hipótesis.
- Su tarea es interpretar el significado y las funciones del proceder humano en los grupos.
- La técnica de investigación más apropiada es la observación participante.

Por otra parte (Sampieri, 2014) menciona que los grupos o comunidades estudiadas a través de los diseños etnográficos tienen que poseer algunas de las siguientes características:

- a) Los individuos que las conforman mantienen interacciones regulares y lo han hecho durante cierto tiempo.
- b) Representan una manera o estilo de vida.
- c) Comparten creencias, comportamientos y otros patrones, así como una finalidad común.

Tipo: La presente investigación es un tipo de diseño microetnográfico, porque se abordó a un conjunto de comunidades de un determinado distrito, ya que la cultura aymara aborda muchos distritos y provincias.

En consecuencia la investigación corresponde a la investigación cualitativa, con un diseño etnográfico descriptiva, y con el sub diseño microetnográfico, ya que el diseño etnográfico trata acerca del estudio de determinados grupos sociales o grupos culturales, es por tal razón que se optó elegir dicho diseño para el estudio y recolección de datos a las comunidades campesinas aymaras del distrito de Zepita. Además se optó por el diseño microetnográfico, ya que el trabajo de investigación se centró solo en un aspecto a conocer por parte del investigador acerca de las comunidades campesinas aymaras del distrito de Zepita, que son sus juegos recreativos tradicionales autóctonos que ellos practicaban y siguen practicando en la actualidad.

3.3.4. Técnicas de recolección de información

Para la recolección de datos se utilizó la observación directa, el focus group y la entrevista a profundidad que fueron la riqueza de este trabajo de investigación.

(Rojas, 2011) menciona que los datos que se buscan y obtienen en el desarrollo de una investigación, constituyen el cuerpo de información sobre los hechos, objetos o fenómenos en estudio, y configuran la materia prima de la investigación. Además plantea que este proceso de recolección de datos implica dar tres pasos importantes:

- Elaborar y validar los instrumentos, según la o las técnicas previamente seleccionadas en el proyecto.
- Aplicar la o las técnicas de recolección de datos y sus instrumentos. Se trata de la aplicación de las técnicas de investigación documental (datos secundarios) y

las de la investigación de campo (datos primarios), éstas últimas son la observación, la entrevista y la encuesta.

- Registrar la información recopilada.

Además (Sampieri, 2014) hace mención que la recolección de datos ocurre en los ambientes naturales y cotidianos de los participantes o unidades de análisis. En el caso de seres humanos, en su vida diaria: cómo hablan, en qué creen, qué sienten, cómo piensan, cómo interactúan, etc.

Respecto a los instrumentos de recolección de datos en la investigación cualitativa, (Sampieri, 2014) plantea que los instrumentos de recolección de datos en la indagación cualitativa no son estandarizados, sino que se trabaja con múltiples fuentes de datos, que pueden ser entrevistas, observaciones directas, documentos, material audiovisual, etc., y una de las características fundamentales en el proceso de investigación cualitativa para la recolección de datos la tiene **el propio investigador**, en donde es quien, mediante diversos métodos o técnicas, recoge datos (él es quien observa, entrevista, revisa documentos, conduce sesiones, etc.), no sólo analiza, sino que es el medio de obtención de la información. Para lo cual en el presente trabajo de investigación se utilizaron los instrumentos de recolección de datos como:

- La entrevista, que a través de diálogos a través de preguntas que el investigador las realiza a cada los comuneros y comuneras del lugar, para así poder conocer sus juegos recreativos tradicionales que ellos practicaban y practican.
- Focus group, en donde a través de la formación de grupos según edades determinadas, se genere un espacio de suma confianza entre el investigador y los comuneros y comuneras para realizar a través de la entrevista una conversación amena para la recolección de información acerca de sus juegos recreativos tradicionales, y

posteriormente describir dichos juegos a partir de las grabaciones que se realizaron durante el proceso de la entrevista.

3.3.4.1. La entrevista

Por entrevista se entiende una conversación verbal entre dos o más seres humanos (entrevistador y entrevistado), cuya finalidad es lo que en verdad le otorga el carácter, es una conversación que establecen un interrogador y un interrogado para un propósito expreso.

Para (Grawitz, 1984) la entrevista es la conversación de dos o más personas en un lugar determinado para tratar un asunto. Técnicamente es un método de investigación científica que utiliza la comunicación verbal para recoger informaciones en relación con una determinada finalidad.

Dicha interrelación para (Schwartz & Jacobs, 1984) se reconstruye la realidad de un grupo y los entrevistados son fuentes de información general, en donde hablan en nombre de gente distinta proporcionando datos acerca de los procesos sociales y las convenciones culturales. Los informadores oyeron, sintieron, vieron, vivieron situaciones que le interesa conocer al investigador, ya que existen diversas situaciones en las cuales el investigador no puede participar del evento directamente o en las cuales no estuvo presente. En estos casos, los individuos comunican a partir de su propia experiencia mediante la comunicación directa, así afirma (Cannell & Kahn, 1993).

(Hernández & Otero García, 2008) mencionan varios tipos de entrevistas como:

a) Entrevistas estructuradas: Consiste en proporcionar cuestionarios estructurados, en los cuales las preguntas están predeterminadas tanto en su secuencia como en su formulación. Es decir, el entrevistador formula en la mayoría de los casos un número fijo de preguntas de forma estándar y en el mismo orden.

b) Entrevistas semiestructuradas: Es un guion de entrevista que tienen preguntas definidas, pero la secuencia, así como la formulación pueden variar en función de cada sujeto entrevistado. Es decir, el investigador realiza una serie de preguntas (generalmente abiertas al principio de la entrevista) que definen el área a investigar, pero tiene libertad para profundizar en alguna idea que pueda ser relevante, realizando nuevas preguntas. Como modelo mixto de la entrevista estructurada y abierta o en profundidad, presenta una alternancia de fases directivas y no directivas.

c) Entrevistas en profundidad: También denominada por algunos autores como entrevista abierta. Generalmente suelen cubrir solamente uno o dos temas pero en mayor profundidad. El resto de las preguntas que el investigador realiza, van emergiendo de las respuestas del entrevistado y se centran fundamentalmente en la aclaración de los detalles con la finalidad de profundizar en el tema el objeto de estudio.

El instrumento o herramienta para la recolección de datos que se utilizó en la presente investigación fue la entrevista, ya que a través de ella se pretende obtener información valiosa por parte del investigador hacia los comuneros y comuneras de las comunidades campesinas mencionadas anteriormente, mediante preguntas y un pequeño diálogo muy ameno. Además se eligió la entrevista a profundidad, ya que este tipo de entrevista permite abarcar solo uno o dos temas relevantes durante el proceso de la entrevista, y en la presente investigación el único tema a saber fue acerca de los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras del distrito de Zepita.

3.3.4.1.1. Tipos de preguntas en las entrevistas

(Sampieri, 2014) menciona que la entrevista cuantitativa se centra en el instrumento y la entrevista cualitativa se enfoca en la interacción.

3.3.4.1.2. Etapas de la entrevista

Como todo instrumento de recolección de datos tiene sus pasos a seguir. La entrevista también tiene pasos, etapas o fases que se deben de seguir para una buena recolección de datos que el investigador se ha propuesto.

Para (Gorráez, Galindo Leal, & Saucedo Pérez, 2009) divide a las entrevistas en tres etapas o fases, y son:

Fase inicial: En esta fase el objetivo principal es lograr que el entrevistado se sienta cómodo en presencia del entrevistador, así como dispuesto a hablar o narrar lo que piensa, siente, cree, actúa y otras acciones más. A esta fase inicial se le llama también *rapport* o familiarización de la persona con la entrevista.

Según (Abierta, 2005) la palabra *rapport* proviene del idioma inglés que significa: “Relación de confianza mutua, afinidad, concordia”.

El *rapport* consiste en crear una atmósfera cálida y de aceptación, de tal forma que el entrevistado se sienta cómodo, tranquilo, comprendido y a salvo y se comunique de manera abierta sin temor a ser juzgado o criticado. El entrevistador tiene la responsabilidad de hacer que el entrevistado participe y lo vea como una persona que puede ayudarlo y que es digna de confianza. El *rapport* está basado en la confianza, el respeto y la aceptación mutua (Borja, 2002).

Para la construcción de un buen *rapport* siempre existen algunos elementos que dificultan un buen *rapport*, en donde a veces la inexperiencia del entrevistador o la interferencia de los factores contextuales, hacen que en cierta manera la entrevista no sea tan fructífera, es por eso que la construcción de un buen *rapport* por parte del investigador es muy indispensable.

(Borja, 2002) dice que el rapport se facilita con algunas actitudes del entrevistador, entre ellas menciona mantener un contacto visual apropiado, una postura relajada, natural y centrada en el entrevistado; un lenguaje espontáneo, amistoso y con un tono cálido y expresivo; con una aceptación incondicional y empática.

Fase de desarrollo o cima: A esta fase se le constituye como el núcleo de la entrevista. En tanto (Ibáñez, Florencia A., & López, 2009) mencionan que en esta fase se recaba la mayor parte de la información, en donde se profundiza los aspectos identificados en la fase del rapport, se intercambia información, se analiza la información y se confronta, se clarifican los problemas, se toman algunas decisiones sobre posibles soluciones y líneas de acción.

Se podría decir que esta fase es la etapa más larga y profunda en cada entrevista.

Fase final o cierre: De acuerdo con (Ibáñez, Florencia A., & López, 2009) esta fase es tan importante como la de inicio. Su objetivo principal consiste en consolidar los logros alcanzados durante el proceso de la entrevista. Inicia con la indicación del entrevistador que se acerca el final, indicación que debe ser seguida por un resumen de los contenidos tratados. También se busca ofrecer al cliente la oportunidad de aclarar algunos malentendidos para poderlos corregir y comunicar cualquier información que tal vez haya sido retenida por diversos motivos.

En ese sentido (Gorráez, Galindo Leal, & Saucedo Pérez, 2009) también acotan que esta fase es muy importante, porque el sujeto puede proporcionar información relevante al final. Así mismo, dentro de esta etapa de cierre, se encuentran las prescripciones, mismas que pueden consistir, dependiendo del modelo teórico, en dejar alguna tarea a realizar por el entrevistado en su casa, durante el tiempo que transcurre hasta la siguiente entrevista, recomendar acerca de futuros problemas, asegurar al sujeto

su capacidad para manejarlos solo, en potenciar su motivación en los temas tratados sugiriendo cómo podría abordarse la sesión próxima.

3.3.4.2. El focus group

Dentro de los modelos de trabajos y técnicas para la obtención y análisis de datos, se destaca el focus group, también llamados “grupos de discusión” o “entrevistas en grupo”. Esta modalidad del focus group constituye una técnica ampliamente difundida en diversos ámbitos de la investigación en diferentes disciplinas científicas como la psicología, sociología, entre otros.

(Edmunds, 1999) define a los focus group como discusiones, con niveles variables de estructuración, orientadas a un tema particular de interés o relevancia, tanto para el grupo participante como para el investigador.

En tal sentido también podemos mencionar que el común denominador del focus group es la de reunir a un grupo de personas para indagar acerca de actitudes y reacciones frente a un tema.

Se eligió el focus group como otro de los instrumentos para la recolección de datos, ya que en las comunidades campesinas viven tanto varones y mujeres, entonces se optó agrupar a comuneros de determinadas edades, por ejemplo: Los comuneros que tienen entre las edades de 45-54 años formaron un grupo de varones y otro de mujeres. También los comuneros que tienen las edades de 55-64 años formaron otro grupo de varones y de mujeres, al igual que los comuneros que tenían más de 65 años. Dicha agrupación se realizó para una recolección óptima de información y para conocer y saber cuáles eran los juegos recreativos tradicionales que cada comunero practicaba en su infancia. Además dentro de esos grupos se creó una especie de diálogo entre cada uno de

los comuneros participantes y así entre ellos iniciaban a recordar los juegos que en su niñez practicaban.

3.4. Procedimiento

Dentro de la investigación se realizó las siguientes operaciones:

- Primero se identificó a las comunidades campesinas del distrito de Zepita, a través de las páginas web del ministerio de cultura y el buscador de google maps, encontrándose a las siguientes comunidades campesinas: Copamarca, Jahuerja Mamaniri, Sicuyani, Huañacaya, Tanca Tanca, Piedra Blanca, Justani, Choquecagua y Alto Pavita.

- Seguidamente se realizó el primer viaje rumbo al distrito de Zepita para ratificar dichas comunidades campesinas, para así realizar la planificación y elaboración de los documentos como las solicitudes dirigidas a los presidentes de cada comunidad para la ejecución del proyecto de investigación; las hojas de información al participante; el compromiso de confidencialidad y ética; y los protocolos de consentimiento informado para cada uno de los comuneros y comuneras que participaron en el trabajo de investigación.

- Luego se realizó el viaje rumbo a las comunidades campesinas aymaras del distrito de Zepita para así poder presentar la solicitud a cada uno de los presidentes de las comunidades para la ejecución del proyecto y así realizar el recorrido de casa en casa por dichas comunidades, aprovechando también las reuniones mensuales convocadas por cada presidente de comunidad, para así formar grupos por determinadas edades y así poder aplicar la guía de entrevista grupal a los comuneros y comuneras para el recojo de información acerca de los juegos recreativos tradicionales aymaras.

- Durante el desarrollo de cada entrevista, se realizó las grabaciones correspondientes para facilitar el proceso de descripción de cada uno de los juegos

recreativos tradicionales que los comuneros y comuneras mencionaron durante la entrevista.

- Finalmente se realizó la descripción de los juegos recreativos tradicionales aymaras a través de las grabaciones de las entrevistas y las guías de entrevistas escritas por el investigador cuando se realizó las entrevistas, generando un conversatorio de los juegos que los comuneros y comuneras practicaban en su niñez.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1. Localización de las comunidades campesinas aymaras

El distrito de Zepita es un pueblo que está ubicado a una altitud media de 3850 m.s.n.m., siendo parte del piso ecológico de la región geográfica de: la región Suni, según la regionalización del Dr. Javier Pulgar Vidal en el sur del Perú, departamento de Puno, provincia de Chucuito Juli. Ubicado entre las coordenadas geográficas a 16° 30'S 69° 06'O. En 1543, los párrocos dominicos se asentaron en Zepita y el 27 de agosto de 1549, los españoles Alonos de Mendoza, Gerónimo de Soria, Juan de Vargas y otros fundaron Zepita, implantando una administración distinta a lo acostumbrado por la población nativa. Su capital es el centro poblado que lleva el mismo nombre, que tiene la categoría de pueblo, reconocido legalmente según Ley N° 12301 con fecha del 03 de mayo de 1955 (Zepita, 2019).

Según (María Rosa Montes, 2016) el distrito de Zepita que pertenece a la provincia de Chucuito Juli, compone por 31 comunidades campesinas, reconocidas con sus respectivas resoluciones de reconocimiento por parte del Ministerio de Cultura, a través de su Base de Datos de Pueblos Indígenas u originarios. Dentro de estas 31 comunidades reconocidas se encuentran las comunidades aymaras de la zona alta del distrito de Zepita, tales como son la Comunidad Campesina de Copamarca, Jahuerja Mamaniri, Sicuyani, Huañacaya, Tanca Tanca, Piedra Blanca, Justani, Choquecahua y Alto Pavita.

Límites

Los límites del distrito de Zepita son los siguientes:

Por el Este: Con el lago Titicaca.

Por el Oeste: Con el distrito de Huacullani.

Por el Norte: Con los distritos de Pomata, Yunguyo y el Centro Poblado de Copani (Zepita).

Por el Sur: Con los distritos de Kelluyo y Desaguadero.

Clima

El clima de dichas comunidades tal como lo refiere (Estrada, 1996) , es templado-frío, en donde el aire es seco y transparente, haciendo que la piel se reseque y agriete, especialmente los labios y la cara, con escasa humedad o vapor de agua y poco polvo atmosférico. Además las lluvias son regulares durante los meses de verano. Debido a su altitud y su denominación como región suni, ya que se encuentra a los 3900 msnm, es donde se inician las heladas que afectan seriamente a los cultivos con los descensos bruscos de la temperatura nocturna, especialmente durante las noches despejadas o sin nubes. Además refiere que su temperatura media anual varía entre los 7 y los 10°C. La diferencia de la temperatura entre el día y la noche y entre el verano y el invierno es grande.

Flora

Respecto a la flora (Estrada, 1996) menciona que está compuesto en estas comunidades son iguales respecto a cada comunidad, compartiendo la misma flora como: la muña, paja, paja brava, pastos naturales, t´ula (leña), y en menor cantidad árboles como

la queñua, colli y algunos eucaliptos, cipreses y pinos, debido a la altura y el frío que existe por consecuencia de ésta. Además se cultiva: la papa, quinua, cebada, habas, etc.

Fauna

En relación a la fauna (Estrada, 1996) menciona que existen animales silvestres y domésticos, tales como el zorro (tiwuco), el zorrino (añut'aya), perdiz (p'esak'a), codorniz (kh'ullo), vizcacha, venados (taruja) y algunas vicuñas que visitan esporádicamente las comunidades campesinas mencionadas inicialmente. Respecto a los animales domésticos, existen tales como: ovinos, vacunos, y en mayor cantidad llamas y alpacas que son pastados en los cerros que cada comunidad campesina compone su territorio.

Relieve

El relieve de estas comunidades es abrupto y empinado. Presenta cumbres afiladas, rocosas y desfiladeros (Estrada, 1996).

4.1.2. Descripción y muestra de participantes de las comunidades campesinas aymaras de la zona alta del distrito de zepita.

Las comunidades campesinas aymaras del distrito de Zepita quedan ubicadas al oeste y al sur del distrito de Zepita.

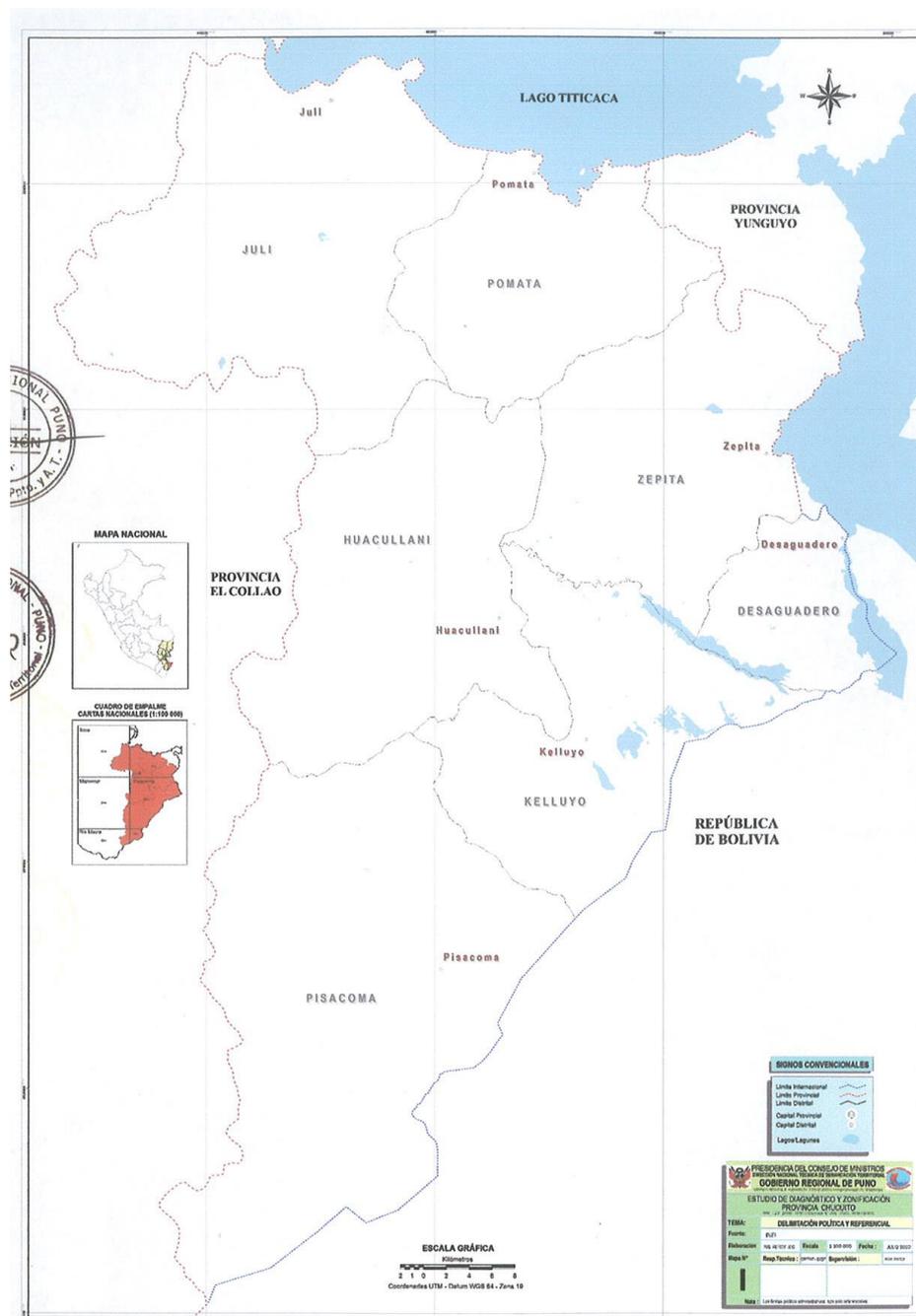


Figura 1. Mapa de Delimitación Política y Referencial.
Fuente: Gobierno Regional Puno.

Para el acceso a estas comunidades campesinas se pueden optar tres rutas de traslado desde la ciudad de Puno:

Carretera Puno - Desaguadero: Vía asfaltada que articula con la provincia de Chucuito y el país de Bolivia.

Carretera Binacional Ilo - Desaguadero: Vía asfaltada que articula la provincia de Chucuito, el país de Bolivia y los departamentos de Moquegua y Tacna.

Carretera Zepita – Tanca Tanca – Kelluyo: Vía alterna de trocha carrozable que articula el distrito de Zepita con el distrito de Kelluyo.

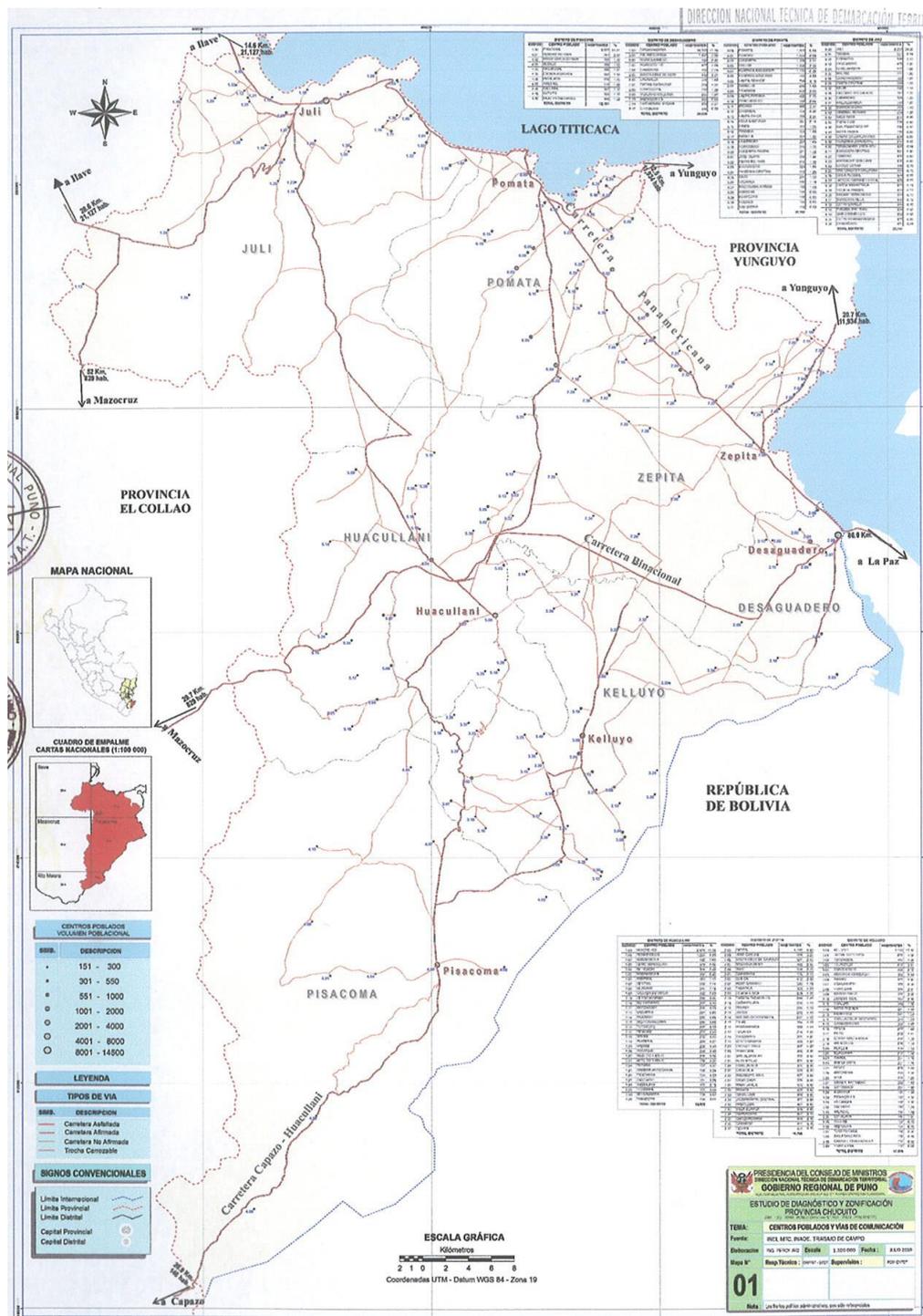


Figura 2. Mapa de Centros Poblados y Vías de Comunicación.
Fuente: Gobierno Regional Puno.

A continuación se pasa a describir cada una de las comunidades campesinas que participaron en el trabajo de investigación, y según (Perú M. d., 2019) dichas comunidades tienen los siguientes datos a conocer:

Comunidad Campesina Copamarca

La comunidad campesina Copamarca, está ubicada al borde de la carretera Binacional que une el distrito de Desaguadero con el departamento de Moquegua.

Ubigeo: Zepita

Tipo de localidad: Comunidad campesina

Pueblo indígena: Aymara

Resolución de reconocimiento: R.J. 243-75-AE-ORAMS-VIII

Fecha de resolución de reconocimiento: Viernes, 10/10/1975 – 12:00

Población total: 236 desde los 0 años hasta mayores de 65 años.

Mayores de 30 a 64 años: 48

Mayores de 65 años: 15

Siendo su presidente de comunidad el señor Julian Flores Chipana, quien encabeza dicha comunidad campesina por un periodo de dos años 2019-2020.

Límites

Este: Comunidad Campesina de Lungiro (Desaguadero).

Oeste: Distrito de Huacullani.

Norte: Comunidad Campesina de Jahuerja Mamaniri (Zepita).

Sur: Distrito de Kelluyo.

En la investigación participaron 5 personas entre las edades de 45-54 años (3 varones y 2 mujeres), 9 personas entre las edades de 55-64 años (4 varones y 5 mujeres), y 15 personas mayores de 65 años de edad (10 varones y 5 mujeres), haciendo un total de 29 participantes entre varones y mujeres, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Copamarca.

PARTICIPANTES	VARONES	MUJERES	TOTAL
45 – 54 AÑOS	3	2	5
55 – 64 AÑOS	4	5	9
MAYORES DE 65 AÑOS	10	5	15
TOTAL			29

Fuente: Fichas de protocolo de consentimiento informado.

Responsable: El investigador.

La investigación acerca de los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú se realizó en dos grupos, un grupo de varones y otro grupo de damas, en donde a todo el grupo se les aplicó la guía de entrevista que consta de 7 preguntas para responder, de las cuales se interactuó con los participantes estableciendo un ambiente de confianza mutua entre todo el grupo para una buena recopilación de información.

Comunidad Campesina Jahuerja Mamaniri

Ubigeo: Zepita

Tipo de localidad: Comunidad campesina

Pueblo indígena: Aymara

Resolución de reconocimiento: R.J. 243-75-AE-ORAMS-VIII

Fecha de resolución de reconocimiento: Viernes, 10/10/1975 – 12:00

Población total: 291 desde los 0 años hasta mayores de 65 años.

Mayores de 30 a 64 años: 65

Mayores de 65 años: 18

Siendo su presidente de comunidad el señor Mariano Rafael Mamani, quien encabeza dicha comunidad campesina por un periodo de dos años 2019-2020.

Límites

Este: Distrito de Desaguadero.

Oeste: Distrito de Huacullani.

Norte: Comunidad Campesina de Sicuyani.

Sur: Distrito de Kelluyo.

En la investigación participaron 11 personas entre las edades de 45-54 años (8 varones y 3 mujeres), 24 personas entre las edades de 55-64 años (18 varones y 6 mujeres), y 15 personas mayores de 65 años de edad (8 varones y 7 mujeres), haciendo un total de 50 participantes entre varones y mujeres, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 2

Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Jahuerja Mamaniri.

PARTICIPANTES	VARONES	MUJERES	TOTAL
45 – 54 AÑOS	8	3	11
55 – 64 AÑOS	18	6	24
MAYORES DE 65 AÑOS	8	7	15
TOTAL			50

Fuente: Fichas de protocolo de consentimiento informado.

Responsable: El investigador.

Comunidad Campesina Sicuyani

Ubigeo: Zepita

Tipo de localidad: Comunidad campesina

Pueblo indígena: Aymara

Resolución de reconocimiento: R.D. 0413-86-RA-XXI-P/DRAYAR

Fecha de resolución de reconocimiento: Lunes, 18/08/1986 – 12:00

Población total: 174 desde los 0 años hasta mayores de 65 años.

Mayores de 30 a 64 años: 22

Mayores de 65 años: 4

Siendo su presidente de comunidad el señor Alfonso Choque Laura, quien encabeza dicha comunidad campesina por un periodo de dos años 2019-2020.

Límites

Este: Comunidad Campesina de Jahuerja Mamaniri.

Oeste: Comunidad Campesina de Tanca Tanca.

Norte: Comunidad Campesina de Hauñacaya.

Sur: Distrito de Kelluyo.

En la investigación participaron 3 personas entre las edades de 45-54 años (2 varones y 1 mujer), 7 personas entre las edades de 55-64 años (4 varones y 3 mujeres), y 4 personas mayores de 65 años de edad (3 varones y 1 mujer), haciendo un total de 14 participantes entre varones y mujeres, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 3

Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Sicuyani.

PARTICIPANTES	VARONES	MUJERES	TOTAL
45 – 54 AÑOS	2	1	3
55 – 64 AÑOS	4	3	7
MAYORES DE 65 AÑOS	3	1	4
TOTAL			14

Fuente: Fichas de protocolo de consentimiento informado.

Responsable: El investigador.

Comunidad Campesina Huañacaya

Ubigeo: Zepita

Tipo de localidad: Comunidad campesina

Pueblo indígena: Aymara

Resolución de reconocimiento: R.D. 108-92-GR-JCM/INDEC

Fecha de resolución de reconocimiento: Viernes, 05/06/1992 – 12:00

Población total: 447 desde los 0 años hasta mayores de 65 años.

Mayores de 30 a 64 años: 70

Mayores de 65 años: 8

Límites

Este: Comunidad Campesina de Sicuyani.

Oeste: Comunidad Campesina de Tanca Tanca.

Norte: Centro Poblado de Alto Pavita.

Sur: Distrito de Kelluyo.

En la investigación participaron 4 personas entre las edades de 45-54 años (2 varones y 2 mujeres), 6 personas entre las edades de 55-64 años (4 varones y 2 mujeres), y 4 personas mayores de 65 años de edad (3 varones y 1 mujer), haciendo un total de 14 participantes entre varones y mujeres, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 4

Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Huañacaya.

PARTICIPANTES	VARONES	MUJERES	TOTAL
45 – 54 AÑOS	2	2	4
55 – 64 AÑOS	4	2	6
MAYORES DE 65 AÑOS	3	1	4
TOTAL			14

Fuente: Fichas de protocolo de consentimiento informado.
Responsable: El investigador.

Comunidad Campesina Tanca Tanca

Ubigeo: Zepita

Tipo de localidad: Comunidad campesina

Pueblo indígena: Aymara

Resolución de reconocimiento: RDR. 050-96-DRA-JCM/CR-PETT

Fecha de resolución de reconocimiento: Lunes, 03/06/1996 – 12:00

Población total: 195 desde los 0 años hasta mayores de 65 años.

Mayores de 30 a 64 años: 30

Mayores de 65 años: 8

Límites

Este: Comunidad Campesina de Sicuyani.

Oeste: Distrito de Huacullani.

Norte: Comunidad Campesina de Piedra Blanca.

Sur: Distrito de Kelluyo.

En la investigación participaron 7 personas entre las edades de 45-54 años (2 varones y 5 mujeres), 8 personas entre las edades de 55-64 años (5 varones y 3 mujeres), y 5 personas mayores de 65 años de edad (3 varones y 2 mujeres), haciendo un total de 20 participantes entre varones y mujeres, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 5*Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Tanca Tanca.*

PARTICIPANTES	VARONES	MUJERES	TOTAL
45 – 54 AÑOS	2	5	7
55 – 64 AÑOS	5	3	8
MAYORES DE 65 AÑOS	3	2	5
TOTAL			20

Fuente: Fichas de protocolo de consentimiento informado.

Responsable: El investigador.

Comunidad Campesina Piedra Blanca**Ubigeo:** Zepita**Tipo de localidad:** Comunidad campesina**Pueblo indígena:** Aymara**Resolución de reconocimiento:** R.D.R. N° 000234-2012-DRA-PUNO**Fecha de resolución de reconocimiento:** Lunes, 21/05/2012 – 12:00**Población total:** 164 desde los 0 años hasta mayores de 65 años.**Mayores de 30 a 64 años:** 33**Mayores de 65 años:** 9

Siendo su presidente de comunidad el señor Carlos Mamani Huarahuara, quien encabeza dicha comunidad campesina por un periodo de dos años 2019-2020.

Límites**Este:** Comunidad Campesina de Tanca Tanca.

Oeste: Distrito de Huacullani.

Norte: Distrito de Huacullani.

Sur: Distrito de Kelluyo.

En la investigación participaron 6 personas entre las edades de 45-54 años (4 varones y 2 mujeres), 8 personas entre las edades de 55-64 años (3 varones y 5 mujeres), y 9 personas mayores de 65 años de edad (5 varones y 4 mujeres), haciendo un total de 23 participantes entre varones y mujeres, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 6

Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Piedra Blanca.

PARTICIPANTES	VARONES	MUJERES	TOTAL
45 – 54 AÑOS	4	2	6
55 – 64 AÑOS	3	5	8
MAYORES DE 65 AÑOS	5	4	9
TOTAL			23

Fuente: Fichas de protocolo de consentimiento informado.

Responsable: El investigador.

Comunidad Campesina Justani

Ubigeo: Zepita

Tipo de localidad: Comunidad campesina

Pueblo indígena: Aymara

Resolución de reconocimiento: R.D.R. 079-96-DRA-JCM/CR-PETT

Fecha de resolución de reconocimiento: Domingo, 25/06/1995 – 12:00

Población total: 192 desde los 0 años hasta mayores de 65 años.

Mayores de 30 a 64 años: 33

Mayores de 65 años: 5

Siendo su presidente de comunidad el señor Gregorio Mamani Mamani, quien encabeza dicha comunidad campesina por un periodo de dos años 2019-2020.

Límites

Este: Comunidad Campesina de Alto Pavita.

Oeste: Distrito de Huacullani.

Norte: Comunidad Campesina de Choquecahua.

Sur: Centro Poblado de Alto Pavita.

En la investigación participaron 9 personas entre las edades de 45-54 años (4 varones y 5 mujeres), 11 personas entre las edades de 55-64 años (6 varones y 5 mujeres), y 4 personas mayores de 65 años de edad (2 varones y 2 mujeres), haciendo un total de 24 participantes entre varones y mujeres, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 7

Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Justani.

PARTICIPANTES	VARONES	MUJERES	TOTAL
45 – 54 AÑOS	4	5	9
55 – 64 AÑOS	6	5	11
MAYORES DE 65 AÑOS	2	2	4
TOTAL			24

Fuente: Fichas de protocolo de consentimiento informado.
Responsable: El investigador.

Comunidad Campesina Choquecahua**Ubigeo:** Zepita**Tipo de localidad:** Comunidad campesina**Pueblo indígena:** Aymara**Resolución de reconocimiento:** R.D. 19-90-GR-JCM-INDEC**Fecha de resolución de reconocimiento:** Lunes, 24/12/1990 – 12:00**Población total:** 299 desde los 0 años hasta mayores de 65 años.**Mayores de 30 a 64 años:** 49**Mayores de 65 años:** 11

Siendo su presidente de comunidad el señor Hugo T. Mamani Mamani, quien encabeza dicha comunidad campesina por un periodo de dos años 2019-2020.

Límites**Este:** Comunidad Campesina de Justani.**Oeste:** Distrito de Huacullani.**Norte:** Parcialidad Ancochaqui Santiago.**Sur:** Comunidad Campesina de Tanca Tanca.

En la investigación participaron 13 personas entre las edades de 45-54 años (8 varones y 5 mujeres), 17 personas entre las edades de 55-64 años (12 varones y 5 mujeres), y 10 personas mayores de 65 años de edad (6 varones y 4 mujeres), haciendo un total de 40 participantes entre varones y mujeres, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 8*Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Choquecahua.*

PARTICIPANTES	VARONES	MUJERES	TOTAL
45 – 54 AÑOS	8	5	13
55 – 64 AÑOS	12	5	17
MAYORES DE 65 AÑOS	6	4	10
TOTAL			40

Fuente: Fichas de protocolo de consentimiento informado.

Responsable: El investigador.

Comunidad Campesina Alto Pavita**Ubigeo:** Zepita**Tipo de localidad:** Comunidad campesina**Pueblo indígena:** Aymara**Resolución de reconocimiento:** R.J. 105-75-AE-ORAMS-VIII**Fecha de resolución de reconocimiento:** Jueves, 13/03/1975 – 12:00**Población total:** 731 desde los 0 años hasta mayores de 65 años.**Mayores de 30 a 64 años:** 128**Mayores de 65 años:** 31**Límites****Este:** Distrito de Zepita (Pueblo).**Oeste:** Distrito de Huacullani.

Norte: Comunidad Campesina de Huapaca San Miguel (Pomata).

Sur: Comunidad Campesina de Justani.

En la investigación participaron 13 personas entre las edades de 45-54 años (8 varones y 5 mujeres), 17 personas entre las edades de 55-64 años (10 varones y 7 mujeres), y 20 personas mayores de 65 años de edad (13 varones y 7 mujeres), haciendo un total de 50 participantes entre varones y mujeres, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 9

Población de estudio de los comuneros(as) de la Comunidad Campesina Alto Pavita.

PARTICIPANTES	VARONES	MUJERES	TOTAL
45 – 54 AÑOS	8	5	13
55 – 64 AÑOS	10	7	17
MAYORES DE 65 AÑOS	13	7	20
TOTAL			50

Fuente: Fichas de protocolo de consentimiento informado.
Responsable: El investigador.

En tal sentido, resumiendo el cuadro de los comuneros y comuneras que participaron en el trabajo de investigación podemos llegar a que en la investigación participaron 71 personas entre las edades de 45-54 años de edad (44 varones y 27 mujeres); 107 personas entre las edades de 55-64 años de edad (66 varones y 41 mujeres); y finalmente 86 personas mayores de 65 años de edad (53 varones y 33 mujeres), haciendo un total general de 264 personas que participaron en el trabajo de investigación entre varones y mujeres como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 10
Resumen general.

PARTICIPANTES	VARONES	MUJERES	TOTAL
45 – 54 AÑOS	44	27	71
55 – 64 AÑOS	66	41	107
MAYORES DE 65 AÑOS	53	33	86
TOTAL	163	101	264

Fuente: Tablas de participantes de la comunidades participantes en el trabajo de investigación.

4.1.3. Presentación de los resultados: los juegos recreativos tradicionales aymaras, zepita, puno, Perú.

1. El thunqu thunqu

Según las grabaciones y las guías de entrevista aplicadas ya sean de manera individual y/o grupal a los comuneros y comuneras de las comunidades aymaras del distrito de Zepita, se pudo obtener los siguientes datos a conocer:

Historia

Este juego nace a partir de que los comuneros llevaban sus ovejas, llamas y alpacas al cerro para hacerlas poder pastar en ellas, y en el trayecto del camino hacia el cerro existían sembríos de papa, habas, cebada, y las ovejas se desviaban del camino y se escapaban del pastor, y es así que el pastor decide atarlo de las dos patas delanteras de las ovejas para que no se les escape y camine dando pequeños saltos y no se escape a los sembríos. Es por tal razón que los pastores al ver a sus animales dar pequeños saltos decidieron crear este juego dibujando en el suelo una figura en forma de cruz dividiéndola

en 13 cuadrados, incluyendo en el centro de la cruz un círculo, y así se ponían a jugar mientras sus ganados pastaban.

Más adelante este juego inició a ser normado, y lo más curioso de ello es que si uno ganaba, los demás participantes tenían que darle un botón al que ganó, y a veces también jugaban por su merienda.

Edad en la que se practicaba

Este juego se practicaba desde los 5 años hasta los 11 años de edad.

Estación del año en la que se practicaba

Este juego generalmente se practicaba en la estación de verano.

Objetivos

El objetivo de este juego básicamente es que el participante pueda lograr un buen equilibrio.

Descripción del juego

En este juego participan de 2 a 4 personas, en donde primeramente realizan un trazo de una figura similar a la chakana, haciendo un total de 12 cuadrados perfectos y 1 círculo en el centro de la chakana, como se muestra en la figura.

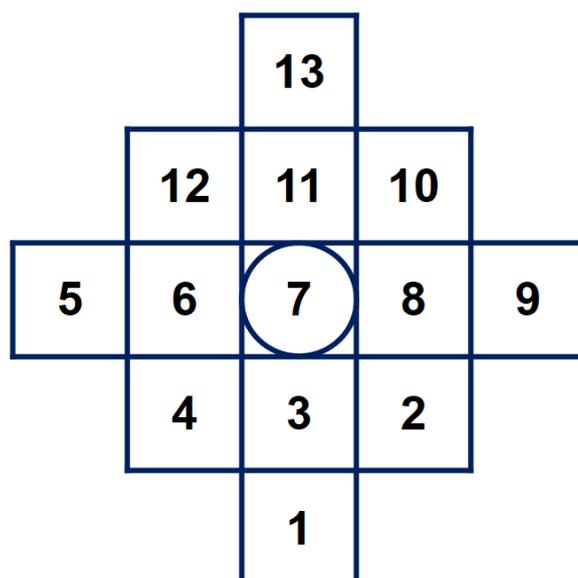


Figura 3. Gráfico completo del juego: "El thunqu thunqu".

Fuente: El investigador.

Seguidamente se enumera cada cuadrado iniciando con la numeración desde la parte inferior de la figura, desde donde el primer participante iniciará con el juego, lanzando un pequeño tronco o una piedra plana al número 13. Si en el caso de que el participante no pudiera acertar con el lanzamiento, éste perderá su turno y le tocará al siguiente participante. Los jugadores estarán posicionados detrás del cuadrado número uno esperando su turno para participar del juego.

Una vez acertado el lanzamiento al número 13, el jugador iniciará a dar saltos de acuerdo a la numeración establecida en la imagen. Los participantes pueden ponerse de acuerdo con qué pie saltar, puede ser con el derecho o con el izquierdo.

Luego de haber saltado por todos los cuadrados y haber llegado al número 13, el jugador estará de espaldas, recogerá su tronco o piedra para luego lanzarla hacia cualquiera de los cuadrados de la chakana, para luego marcarlo como su casa y el siguiente participante tendrá que dar un salto más largo para no pisar la casa del primer participante. Si el tronco o la piedra cae entre la línea divisora de dos cuadrados, no se

considerará como su casa. Además si el tronco o la piedra cae dentro del número 7, que es el centro de la chakana, este ganará automáticamente.

2. El challwa katjaña

Según las grabaciones y las guías de entrevista aplicadas ya sean de manera individual y/o grupal a los comuneros y comuneras de las comunidades aymaras del distrito de Zepita, se pudo obtener los siguientes datos a conocer:

Historia

Este juego nace en las épocas de verano, cuando la lluvia inunda las pampas generando grandes charcos de agua en lugares no llanos, en donde los comuneros que no tenían cerros para pastar sus animales mandaban a sus pequeños hijos a las pampas extensas para que puedan pastar a sus animales, ya que sus hijos estaban de vacaciones y es ahí en donde los comuneros aprovechaban en realizar sus actividades agrícolas. Es así que los niños recurrían a las pampas a pastar sus animales, y mientras pastaban sus animales veían a las demás personas mayores que pescaban en el río con redes o saquillos fabricados por ellos mismos desplazándose de un determinado lugar del río hasta la orilla para así obtener una buena pesca.

Al ver toda aquella escena, como los niños no podían entrar al río a causa de que tenían que cuidar sus animales en las pampas, y que además no contaban con la red ni los saquillos para pescar, optaron por aprovechar los charcos de agua que se encontraban en esas pampas en donde se elegían a dos pastores para que sean los “pescadores” y los demás sean los pescados en donde no tenían que ser atrapados por la sogas que los pescadores llevaban estirado con ellos, y para no ser atrapados por los pescadores, los pescados se tenían que escapar dentro del perímetro del charco de agua y echarse en posición prono (boca abajo) cuando los pescadores se aproximaban a ellos, y una vez que

los pescadores se alejaban de ellos, éstos se ponían de pie y continuaban desplazándose dentro del charco de agua.

Edad en la que se practicaba

Este juego se practicaba entre las edades desde los 6 a 12 años de edad.

Estación del año en la que se practicaba

Este juego generalmente se practicaba en la estación de verano.

Objetivos

El objetivo de este juego es desarrollar la orientación espacial del participante.

Descripción del juego

En este juego participan de 6 a 20 a más personas, en donde al azar o voluntariamente se tiene que nombrar a dos participantes para que puedan desempeñar el rol de pescadores en donde se les entrega a ambos una sogas que ellos tenían que sostenerla de ambos extremos y hacer que la sogas se encuentre estirada para luego ir en busca de los demás participantes que desempeñan el papel de pescados y que su única misión de los pescadores era simplemente envolver con la sogas al pescado que estaba de pie, para luego separarlo del juego hasta que los pescadores terminen de atrapar al último pescado que quedaba y se reanude nuevamente el juego.

Los participantes que desempeñaban el papel de pescados, tenían que desplazarse dentro del perímetro de un espacio determinado. Los pescados tienen que correr y estar atentos a la aproximación de los pescadores para echarse boca abajo y así no ser envuelto por la sogas que llevaban los pescadores. Una vez que los pescadores se alejaban de los pescados, éstos se ponían de pie y nuevamente continuaban con la carrera cantando el canto que dice: “jan katjístati, jan katjístati” (“¡no me pescas, no me pescas!”).

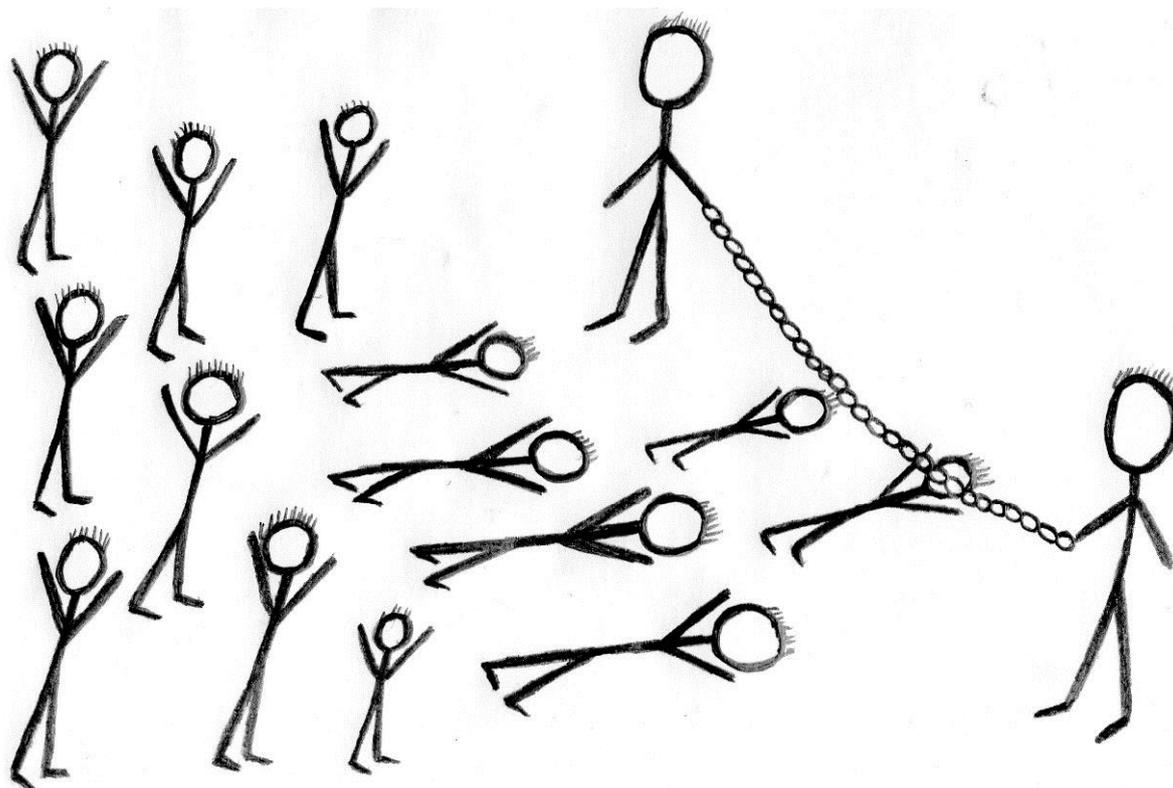


Figura 4. Gráfico del juego: "El challwa katjaña"
Fuente: El investigador.

3. Ñequ'ë anataña

Según las grabaciones y las guías de entrevista aplicadas ya sean de manera individual y/o grupal a los comuneros y comuneras de las comunidades aymaras del distrito de Zepita, se pudo obtener los siguientes datos a conocer:

Historia

Este juego surge a partir de las labores cotidianas que realizaban los comuneros como cocinar, construir, pastar ganados, realizar la chacra, cortar leña y entre otras actividades que se realizan en el campo. Los niños al ver a sus padres realizar tales actividades, mientras cuidaban de sus ganados ya sea en el cerro o en las pampas, éstos construían en miniatura a base de barro y tierra pequeñas construcciones que según la explicación de ellos correspondía a la cocina, el dormitorio, la despensa, el canchón en

donde dormían los animales, el patio, los árboles y todo lo que ellos podían ver en el determinado lugar en la que se encontraban lo convertían en miniatura.

Además elaboraban animales como las ovejas, llamas, vacas, ollas, fogones y platos a base de barro. También recogían el excremento seco de la vaca denominada “bosta” para poder jugar a los vendedores de pan, aprovechando los diferentes tamaños circulares de la bosta de vaca.

Edad en la que se practicaba

Este juego se practicaba entre las edades de 7 a 12 años.

Estación del año en la se practicaba

Este juego se practicaba generalmente en la estación de verano.

Objetivos

Coordinación visomotriz: ojo-mano y orientación espacial.

Descripción del juego

En este juego no hay límite de participantes, ya que cada uno o de manera grupal pueden construir casas, cocinas, habitaciones, animales, despensas, etc., de acuerdo a la imaginación de cada participante. En este juego no existen reglas ni tiempo establecido para terminar de jugar, es un juego libre y abierto para todas las edades, y el único requisito es tener la mente abierta a través de una buena imaginación.

Además para jugar este juego tradicional se requiere de un espacio abierto, en donde haya tierra, arcilla y agua. Este juego también puede ser contextualizado y orientado a las actividades de campo como por ejemplo un paseo a la playa y ahí poder realizar y ponerlo en práctica dicho juego.



Figura 5. Niños jugando el juego del "Ñequ'e anataña".
Fuente: El investigador.

4. Ch'uta

Según las grabaciones y las guías de entrevista aplicadas ya sean de manera individual y/o grupal a los comuneros y comuneras de las comunidades aymaras del distrito de Zepita, se pudo obtener los siguientes datos a conocer:

Historia

Este juego nace cuando los comuneros iban a pastar sus ganados desde las pampas hasta los cerros, en donde sus padres construían en lo más alto del cerro una especie de hito para venerar al sol y a los cerros que estaban a su alrededor, para que así la pachamama pueda cuidar de sus hijos y para que sus ganados puedan crecer y engordar.

Los niños al reunirse en los cerros y al ver las "ch'utas", construían a base de piedras y tierra pequeños hitos de una altura promedio de 1.20 metros, en donde en la parte superior de la "ch'uta" colocaban una espina llamada "sankayu" o una piedra plana.

Seguidamente para participar en el juego los pastores se situaban inicialmente a una distancia de 20 metros desde la “ch’uta”, para luego iniciar el lanzamiento de una piedra mediana para derrumbar a la espina o piedra que estaba colocada en la parte superior de la “ch’uta”, seguidamente los participantes seguían retrocediendo a una distancia de 30 metros para seguir lanzando y derrumbar el objetivo hasta llegar a una distancia máxima de 50 metros.

Lo más curioso de este juego es que los pastores solían jugar por sus chicas. Si los participantes perdían en el lanzamiento, automáticamente perdían a sus chicas, siendo el único ganador y afortunado el que logró derrumbar el objetivo.

Edad en la que se practicaba

Este juego se practicaba entre las edades desde los 6 años hasta los 12 años.

Estación del año en la que se practicaba

Este juego se practicaba en la estación de verano.

Objetivos

Desarrollar las habilidades motrices básicas: lanzar.

Descripción del juego

En este juego pueden participar de 2 a 20 participantes, en donde cada participante construye a base de piedra y tierra su propia “ch’uta” y coloca en la parte superior de ella una espina o piedra para poder derrumbarla.

Seguidamente los participantes se sitúan a 10 metros desde la “ch’uta” para así poder iniciar con el lanzamiento y derrumbar al objetivo, y el que logró derrumbar al

objetivo gana la prueba, y en caso de empate se procede a lanzar de nuevo para así obtener un ganador.

Luego todos los participantes siguen en competencia a pesar de no haber derrumbado al objetivo situado en la parte superior de la “ch’uta”, pasando esta vez a lanzar desde una distancia de 20, 30, 40 y 50 metros y tratar de derrumbar al objetivo.



Figura 6. "Ch'uta" construida a base de piedra.

Fuente: El investigador.

5. Tiwulampi uywanakampi

Según las grabaciones y las guías de entrevista aplicadas ya sean de manera individual y/o grupal a los comuneros y comuneras de las comunidades aymaras del distrito de Zepita, se pudo obtener los siguientes datos a conocer:

Historia

Según (Lizaraburu & Zapata Soto, 2001) sostienen que este juego tiene su origen en las comunidades puneñas quechuas de Sillota, Chaupi Sahuacasi y Mañazo. En donde además sostienen que este juego se caracteriza por el empleo de formas geométricas tales

como triángulos y cuadrados, y que es un juego de estrategia para desarrollar el aprendizaje de la matemática.

En ese sentido, en la presente investigación a través de las entrevistas y algunas fotografías que los comuneros de las comunidades campesinas de la zona alta del distrito de Zepita también practican este juego. También creemos que este juego surge a partir de las actividades del pastoreo de los ganados en donde la oveja es el animal más vulnerable al animal carnívoro que existe en la sierra que es el zorro. En tal sentido los pastores al ver a sus ovejas muy vulnerables al peligro y al zorro muy astuto en planificar para comérselo a las ovejas, relacionaron estas dos características de los animales mencionados, llevándolos a un gráfico de cuadriculados y triángulos para realizar el juego.

Edad en la que se practicaba

Este juego se practicaba desde los 6 años de edad.

Estación en la que se practicaba

Este juego se practicaba en todas las estaciones del año.

Objetivos

Desarrollar la coordinación motora fina y el pensamiento lógico.

Descripción del juego

En este juego participan dos personas, en donde primeramente se realiza un trazo cuadriculado, luego dividir el cuadrado en cuatro partes iguales, seguidamente se realiza un trazo de una cruz y una “X”, finalmente se traza en cualquier lado del cuadrado un triángulo dividida en cuatro partes iguales.

Seguidamente se consiguen 12 piedritas pequeñas que desempeñarán el papel de ovejas y que irán situados en cada punto de intersección dentro del cuadrado, también se conseguirá una piedra pequeña que desempeñará el papel de zorro que irá situado en la parte inferior del trazo del cuadrado fuera de ella.

Para iniciar con el juego se hace un sorteo para saber quién de los dos participantes inicia, ya sea el zorro o las ovejas. Luego las ovejas pueden avanzar en forma horizontal, vertical y diagonal, pero no pueden retroceder. El zorro puede avanzar y retroceder en forma horizontal, vertical y diagonal, y para comer a las ovejas deberá saltar sobre ellas, siguiendo las reglas semejantes a las damas.

Las ovejas no pueden comer al zorro, pero si pueden ocupar su gruta y desalojarlo o acorralarlo e inmovilizarlo.

El zorro gana el juego si se come a todas las ovejas.

Las ovejas ganan si todas llegan a la gruta o encierran al zorro dejándolo sin ningún movimiento para poder desplazarse.

El zorro gana un punto por cada oveja que se comió.

Cada oveja que llega a la gruta gana un punto.

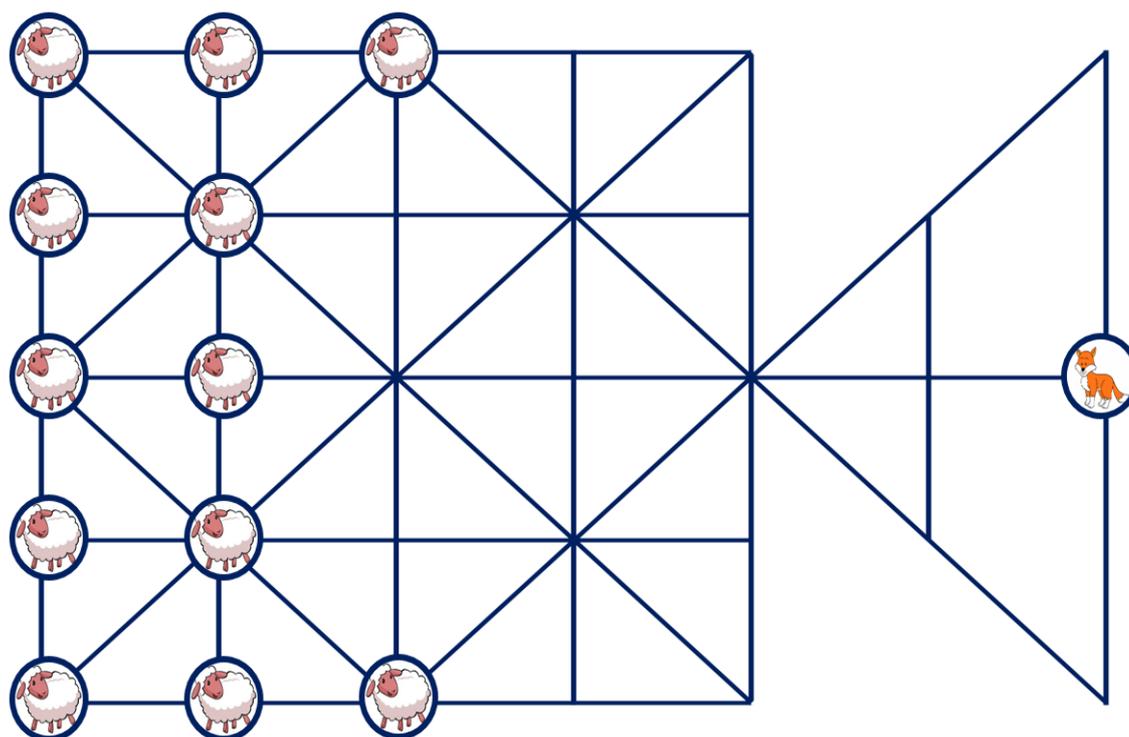


Figura 7. Diagrama completo del juego "tiwulampi uywanakampi"

Fuente: El investigador.

4.2. Discusión

De la aplicación de las guías de entrevista a los comuneros y comuneras de las edades de 45 – 54 años de edad de las comunidades campesinas del distrito de Zepita se pudo obtener que 11 varones y 5 mujeres practicaron el juego de thunqu thunqu; 15 varones y 10 mujeres practicaron el juego de challwa katjaña; 10 varones y 8 mujeres practicaron el juego de ch'uta; y 8 varones y 4 mujeres practicaron el juego de tiwulampi uywanakampi, haciendo un total de 71 personas entrevistadas, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 11

Comuneros (as) de las edades de 45 - 54 años que practicaron los juegos recreativos tradicionales aymaras.

45 – 54 AÑOS			
JUEGOS	VARONES	MUJERES	TOTAL
Thunqu thunqu	11	5	16
Challwa katjaña	15	10	25
Ch'uta	10	8	18
Tiwulampi uywanakampi	8	4	12
TOTAL			71

De la aplicación de las guías de entrevista a los comuneros y comuneras de las edades de 55 – 64 años de edad de las comunidades campesinas del distrito de Zepita se pudo obtener que 15 varones y 18 mujeres practicaron el juego de thunqu thunqu; 20 varones y 13 mujeres practicaron el juego de challwa katjaña; 18 varones y 5 mujeres practicaron el juego de ch'uta; y 13 varones y 5 mujeres practicaron el juego de tiwulampi uywanakampi, haciendo un total de 107 personas entrevistadas, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 12

Comuneros (as) de las edades de 55 - 64 años que practicaron los juegos recreativos tradicionales aymaras.

55 – 64 AÑOS			
JUEGOS	VARONES	MUJERES	TOTAL
Thunqu thunqu	15	18	33
Challwa katjaña	20	13	33
Ch'uta	18	5	23
Tiwulampi uywanakampi	13	5	18
TOTAL			107

De la aplicación de las guías de entrevista a los comuneros y comuneras mayores de 65 años de edad de las comunidades campesinas del distrito de Zepita se pudo obtener que 14 varones y 16 mujeres practicaron el juego de thunqu thunqu; 20 varones y 9 mujeres practicaron el juego de challwa katjaña; 16 varones y 2 mujeres practicaron el juego de ch'uta; y 3 varones y 6 mujeres practicaron el juego de tiwulampi uywanakampi, haciendo un total de 86 personas entrevistadas, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 13

Comuneros (as) mayores de 65 años que practicaron los juegos recreativos tradicionales aymaras.

MAYORES DE 65 AÑOS			
JUEGOS	VARONES	MUJERES	TOTAL
Thunqu thunqu	14	16	30
Challwa katjaña	20	9	29
Ch'uta	16	2	18
Tiwulampi uywanakampi	3	6	9
TOTAL			86

De la aplicación de las guías de entrevista a los comuneros y comuneras del distrito de Zepita se pudo obtener de manera general que 40 varones y 39 mujeres practicaron el juego de thunqu thunqu; 55 varones y 32 mujeres practicaron el juego de challwa katjaña; 44 varones y 15 mujeres practicaron el juego de ch'uta; y 24 varones y 15 mujeres practicaron el juego de tiwulampi uywanakampi, haciendo un total de 264 personas entrevistadas, que a continuación detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 14*Resumen general de entrevistados.*

RESUMEN GENERAL			
JUEGOS	VARONES	MUJERES	TOTAL
Thunqu thunqu	40	39	79
Challwa katjaña	55	32	87
Ch'uta	44	15	59
Tiwulampi uywanakampi	24	15	39
TOTAL	163	101	264

V. CONCLUSIONES

Primera. A través de las entrevistas a profundidad a los comuneros y comuneras de las comunidades aymaras determinadas en la presente investigación, se recopiló los juegos recreativos tradicionales de dichas comunidades campesinas, tales como: *El thunqu thunqu, el challwa katjaña, ñequ'e anataña, ch'uta y tiwulampi uywanakampi,*

Segunda. Se describió de manera detallada cada uno de los juegos recreativos tradicionales, llegando a la conclusión de que dichos juegos estaban orientados a las labores cotidianas del campo y a la productividad como el pastoreo de sus ganados, las actividades domésticas, de comercio y la preparación para enfrentar las invasiones de tierra que en tiempos pasados existía y así hacer respetar el lugar en el que viven. Además en el aspecto motriz, estos juegos desarrollan lo siguiente:

El thunqu thunqu: Lograr el equilibrio estático y dinámico.

El challwa katjaña: Desarrollar la orientación espacial.

Ñequ'e anataña: Coordinación visomotriz: ojo-mano y orientación espacial.

Ch'uta: Desarrollar las habilidades motrices básicas: lanzar.

Tiwulampi uywanakampi: Desarrollar la coordinación motora fina y el pensamiento lógico.

Tercera. A través de las sesiones de aprendizaje en el área de educación física, y a través de las actividades recreativas como campamentos se puso en valor dichos juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras del distrito de Zepita.

VI. RECOMENDACIONES

Primera. Se recomienda a los comuneros y comuneras de las comunidades campesinas que participaron en la investigación que sigan inculcando y enseñando a sus hijos a practicar dichos juegos recreativos tradicionales que ellos practicaban en su niñez, para que así preservar la cultura ancestral.

Segunda. Además se recomienda a los docentes del área de educación física, planificar y desarrollar en sus sesiones de aprendizaje dichos juegos recreativos tradicionales, ya que cada uno de ellos tiene un objetivo específico a lograr en el aspecto psicomotriz en el estudiante para así obtener aprendizajes significativos e incentivar la práctica de éstos en los barrios, con sus amigos, familiares, etc.

Tercera. A partir de los resultados obtenidos en la investigación, se recomienda a la Dirección Regional de Educación Puno (DREP), a la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) Chucuito Juli, a los directores y docentes de educación física, revalorar e incluir los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras del distrito de Zepita en el Proyecto Educativo Regional y el Proyecto Educativo Local (PEL) respectivamente, para así contribuir a la mejora de aprendizajes en los estudiantes de dichas comunidades campesinas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abierta, E. A. (2005). *Diccionario Bilingüe Bruño - Pocket*. Lima: Editorial Bruño.
- Adrianzén, D. C. (15 de Enero de 2019). *Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenia Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo"*. Obtenido de Validación de un modelo didáctico de juegos tradicionales lambayecanos para fortalecer la identidad cultural, fundamentada en la teoría de María Eugenia Trigo Aza, en estudiantes del sexto grado de primaria, CEAP. "Pedro Ruiz Gallo": <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/4661/BC-TES-3501%20CIENFUEGOS%20ADRIANZEN.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Alejandro, S. R. (2001). *Metodología de la investigación. Diseños y técnicas*. Tunja, Colombia: UPTC.
- Arévalo, J. M. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Revista de estudios extremos*, 925-956.
- Borja, L. E. (2002). *Fundamentos teóricos de la evaluación psicológica*. México: Editorial el manual moderno.
- Brunner, J. (1998). Globalización, cultura y postmodernidad. En J. Brunner, *Breviarios* (pág. 13). Santiago, Chile: Fondo de Cultura Económica.
- Cagigal, J. M. (1996). *Obras selectas*. Cádiz: COE.
- Cannell, C., & Kahn, R. (1993). *Los métodos de investigación en ciencias sociales*. México: Paidós.

- Cerda, H. (2000). *Los elementos de la investigación. Cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos*. Bogotá: Editorial El Búho.
- Creswell, J. (2005). *Educational research: Plannig, conducting, and evaluating, quantitative an qualitative research*. Saddle River, Nueva Jersey: Pearson Education.
- Dewey, J. (1926). *La escuela y el niño*. Madrid: Ediciones de la lectura.
- Edmunds, H. (1999). *The focus group research handbook*. Chicago: NTC/Contemporary Publishing Group.
- Escobar Benito, D., & Mamani Choque, C. (02 de Febrero de 2017). "*Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu - 2016*". Obtenido de "Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu - 2016": <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/4177>
- Estrada, J. A. (1996). *Geografía del Perú y del Mundo*. Lima: Editorial Escuela Nueva.
- García Silva, G. G. (2011). *El uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural del niño en edad preescolar*. Obtenido de El uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural del niño en edad preescolar: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/10775>
- Geis, P. P. (2006). *Tercera edad, actividad física y salud*. Badalona, España: Editorial Paidotribo.

- Gilari Pacompia, S., & Rafael Nina, L. (02 de Mayo de 2019). *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado de la I.E.P. N° 70026 Porteño – Puno*. Obtenido de Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado de la I.E.P. N° 70026 Porteño – Puno: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/10717>
- Ginez, J. (1997). *Tesis doctoral: Los juegos populares y tradicionales en la comunidad valenciana y su influencia en el desarrollo del niño*. España: Universidad de Valencia.
- Gómez, H. (1990). *Juegos recreativos de la calle: una herramienta pedagógica*. Santa Fé: Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
- Gorráez, C., Galindo Leal, H., & Saucedo Pérez, C. (2009). *Introducción a la entrevista psicológica*. México: Trillas.
- Granada Vera, J., Domínguez Saura, R., & ElQuariachi Anán, S. (1999). *El juego popular y tradicional como mediador intercultural*. Barcelona: CIMS.
- Grawitz, M. (1984). *Métodos y técnicas de las ciencias sociales*. México: Editia mexicana.
- Hernández, T. B., & Otero García, L. (Abril de 2008). Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: La entrevista (I). *Nure Investigación*(33), 1-5. Recuperado el 21 de septiembre de 2019, de [http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:CrXLdcADB2wJ:scholar.google.com/+t%C3%A9cnicas+conversacionales+para+la+recogida+de+datos+en+investigaci%C3%B3n+cualitativa:+la+entrevista+\(I\)&hl=es&as_sdt=0,5](http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:CrXLdcADB2wJ:scholar.google.com/+t%C3%A9cnicas+conversacionales+para+la+recogida+de+datos+en+investigaci%C3%B3n+cualitativa:+la+entrevista+(I)&hl=es&as_sdt=0,5)

- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Ibáñez, A. A., Florencia A., A., & López, M. (2009). *El proceso de la entrevista*. México: Limusa.
- Jiménez, C. (2001). *Integralidad del juego: una visión holoárquica*. Obtenido de Integralidad del juego: una visión holoárquica: www.geocities.com/lúdico_pei/.
- Lavega, P. (2000). Propuesta transversal y pluridisciplinar para el estudio contextualizado de los juegos populares y tradicionales. *Revista Praxiología Motriz*(0), 31-47.
- Lizaraburu, A. E., & Zapata Soto, G. (2001). *Pluriculturalidad y aprendizaje de la matemática en América Latina*. Madrid: Ediciones Morata.
- Lleixá, T. (2007). "Educación física y competencias básicas. Contribución del área a la adquisición de competencias básicas del currículo". *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 31-37.
- Mamani Flores, Y., & García Chagua, Y. (24 de Junio de 2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018*. Obtenido de Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11356>
- María Rosa Montes, R. C. (2016). *Directorio de Comunidades Campesinas del Perú*. Lima: Tarea Asociación Gráfica Educativa. Recuperado el 02 de Enero de 2019, de <http://www.ibcperu.org/wp-content/uploads/2017/06/DIRECTORIO-DE-COMUNIDADES-CAMPESINAS-DEL-PERU-2016.pdf>
- Marzano, R. J., & Costa, A. (1998). Pregunta: No estandarizar pruebas miden las habilidades cognitivas en general? *Liderazgo Educativo*, 66-71.

- Méndez, A. (1999). Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo. *Lecturas de Educación Física y Deportes*, 14.
- Oleachea, G. A. (2019). *Juegos tradicionales como recursos didácticos para la enseñanza de las matemáticas en los alumnos del IV ciclo de la I.E 15351 Juan Velasco -Chalaco - Morropón – 2016*. Obtenido de Juegos tradicionales como recursos didácticos para la enseñanza de las matemáticas en los alumnos del IV ciclo de la I.E 15351 Juan Velasco -Chalaco - Morropón – 2016: <http://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/1469>
- Parreño, D. F. (1 de Enero de 2015). *"Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la unidad educativa "República de Venezuela" de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua"*. Obtenido de "Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la unidad educativa "República de Venezuela" de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua": <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/18349>
- Pelegrín, A. (1990). *Cada cual atiende su juego: De tradición oral y literatura*. Madrid: Cincel.
- Perú, M. d. (2017). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.
- Perú, M. d. (02 de Enero de 2019). *Base de Datos de Pueblos Indígenas u Originarios*. Obtenido de Base de Datos de Pueblos Indígenas u Originarios: <https://bdpi.cultura.gob.pe/S>
- Perú., C. d. (17 de Mayo de 2018). *Ley que reconoce y denomina a la ciudad de Zepita del departamento de Puno como ciudad benemérita y heroica de la república por su legado histórico*. Obtenido de Ley que reconoce y denomina a la ciudad de

Zepita del departamento de Puno como ciudad benemérita y heroica de la república por su legado histórico.:

http://www.leyes.congreso.gob.pe/Documentos/2016_2021/Proyectos_de_Ley_y_de_Resoluciones_Legislativas/PL0292820180524..pdf

Rojas, V. M. (2011). *Metodología de la Investigación*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.

Romero, A. E. (2011). *Metodología integral innovadora para planes y tesis*. Lima: Instituto Metológico Alen Caro.

Rosa, J. (1997). *Los juegos tradicionales infantiles en León*. León, España: Universidad de León.

Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Edamsa Impresiones.

Sánchez, N. (2001). *Juegos tradicionales: más allá del jugar*. Colombia: Memorias del II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación.

Schwartz, H., & Jacobs, J. (1984). *Sociología cualitativa*. México: Editorial trillas.

Serrabona, M. (2001). "El juego popular tradicional. Una opción actual al pensamiento único del deporte". *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 29-40.

Suárez, D., & Torres, S. (2011). *Aplicar juegos tradicionales y recreativos para evitar la violencia en horas de recreo*. Larora, Estado de Lara, Venezuela: Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria.

Terry, O. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Barcelona: Paidotribo.

- Trahtemberg, L. (2007). El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar. *Revista Iberoamericana de Educación*(24). Recuperado el 26 de Septiembre de 2019, de <http://www.rieoei.org/rie24a02.htm>
- Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Trigueros, C. (2002). Juego, tradición y cultura en educación física. *Tándem: Didáctica de la educación Física*, 78-89.
- Vegustti Chama, J., & López Roque, M. (2015). *Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los Colegios del Distrito de Chiguata, Provincia de Arequipa en el año 2013*. Obtenido de Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los Colegios del Distrito de Chiguata, Provincia de Arequipa en el año 2013: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3118>
- Zambrano, M. D. (2010). *Desarrollo de valores a través de los juegos tradicionales en los niños de segundo año básico de la Escuela Pedro Fermín Cevallos del cantón Manta*. Obtenido de Desarrollo de valores a través de los juegos tradicionales en los niños de segundo año básico de la Escuela Pedro Fermín Cevallos del cantón Manta: <http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/12618>
- Zepita, M. D. (5 de Julio de 2019). *Historia de Zepita*. Obtenido de Historia de Zepita: <https://www.munizepita.gob.pe/zepita/>.

ANEXOS

Anexo I. Anverso de la guía de entrevista aplicada a los comuneros y comuneras.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



GUÍA DE ENTREVISTA

Nombres y Apellidos: Grupo de damas Edad: Mayores
 Comunidad: Piedra Blanca Sector: única 65 años

La siguiente entrevista pretende recopilar por parte del investigador los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras de la zona alta del distrito de Zepita.

1. ¿Conoce usted qué son los juegos tradicionales? (¿Uñttatti cunas naira anatawinakja?)

Los juegos que lo aprendí de mis amigos. Los juegos que me enseñó mis padres.

2. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que usted recuerda? ¿Podría mencionarnos el nombre de los juegos tradicionales que usted conoce y/o practica? (¿Qhauqha anatawinaks uñttajja? ¿Sitasmati uca naira anatawinakaja?)

* Tungü Tungü * Neque
 * Ch'uta
 * Tiwulampi u xwana kampi

3. ¿A qué edad lo practicaba? (¿Qhauqha marans anariritaj uca naira anatawinakja?)

6 años, Fañas hasta los 12

4. ¿En qué estación del año lo practicaba? (¿Cuna pajjsinakans anariritaj uca naira anatawinakja?)

Verano, en las vacaciones
 Todas las estaciones cuando pastaba sus ganados

5. ¿Quién le enseñó o de dónde lo aprendió? (¿Qhitis iatichiritamja? ¿Cauquits aitequheretaj uca naira anatawinakja?)

Lo aprendió viendo a sus padres lo que realizaban en el campo.

6. ¿Podría darnos una descripción de esos juegos tradicionales que usted practica y/o practicaba? (¿Sitasmati cunjamas anariritaj uca naira anatawinakja?)

* Neque: jugar con barra y tierra hacer casitas animales, lo jugaban cuando pastaban sus ovejas.

Anexo 2. Reverso de la guía de entrevista aplicada a los comuneros y comuneras.

Piedra Blanca
 Grupo de damas
 Mayores de 65 años

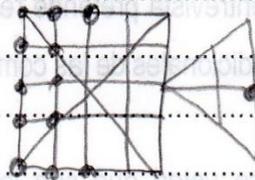


UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

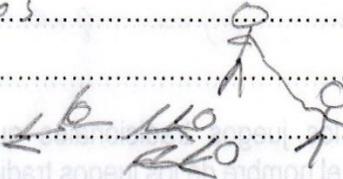


* *Tunq'u tunq'u*: realizar en trazo, rayar una cruz como la chakana y se ponia números 1-13 en el centro en un círculo.

* *Tinulampi* y *wampi*
 cerrar al zorro
 la oreja no se hace comer con el zorro



* *Chulma*: pescadores, echarse para no ser atrapados



7. Ahora, ¿Alguna vez les enseñó esos juegos tradicionales a sus hijos?
 (Jichaj, uca naira anatawinakj ¿anatat wawanakamampija? ¿latichttati?)

No les enseñó, porque sus hijos se fueron a otras ciudades.

¿Se da el rapport? ¿Cómo se dio?

Muy bien, entre conversaciones y conversaciones los comuneros relataban a detalle los juegos que jugaban,

Manifestaciones gestuales, mímicas, de canto y de movimiento, por parte del entrevistado.

Ninguna

Anexo 3. Hoja de información al participante.

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

**HOJA DE INFORMACIÓN AL PARTICIPANTE**

En las comunidades aymaras de Puno, la educación no es atendida en su amplia magnitud, y ésta se da bajo ciertos criterios y supuestos solo desde una perspectiva centralista que no tienen consideración a los aspectos culturales y sociales de las propias comunidades y demás grupos étnicos. En consecuencia (Sánchez N., 2001) afirma que el juego es una manifestación cultural de la propia comunidad como una manera de expresión lúdica, social y cultural. En tal sentido, la presente investigación pretende poner en valor las prácticas ancestrales de los juegos tradicionales aymaras. Además (Pelegrín, 1990) menciona que mediante el juego se desarrollan las potencialidades físicas, sociales e intelectuales de los niños y niñas de educación inicial y primaria, influyendo sobre todo en su desarrollo motor.

LE INVITAMOS a participar en la investigación: **Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú.**

Que se realiza en el distrito de Zepita, provincia Chucuito Juli, región Puno 2019. El objetivo de la investigación es: recopilar los juegos recreativos tradicionales aymaras de las comunidades de la zona alta del distrito de Zepita.

En este estudio **NO SE PROBARÁ NINGÚN MEDICAMENTO.**

Si usted acepta participar en la investigación se le realizará una entrevista a profundidad y que será grabada por el investigador. Si usted nos autoriza a ello, le facilitaremos toda la información resultante de la investigación. El tiempo que emplearemos para cada entrevista será de 20 minutos aproximadamente. Después de realizar la entrevista y la culminación de la investigación le informaremos personalmente los resultados de la investigación.

Los datos de las personas que participen en el estudio serán manejados de forma estrictamente confidencial y anónima, de tal manera que no se podrá conocer, a quien corresponden los resultados, según la ley de confidencialidad de los datos. Cada participante será identificado con un código que sólo conocerá el investigador.

Su participación en la investigación es totalmente voluntaria y si decide no participar la atención recibida será exactamente la misma sin afectar a la relación con el equipo de investigación que recorrerá dentro de la comunidad.

Puede abandonar el estudio en cualquier momento y puede ejercer el derecho a rectificación de la base de datos.

Es posible que no obtenga un beneficio directo de su participación en este estudio. Sin embargo, la recopilación de la información en la presente investigación podrá contribuir a la calidad de la educación en nuestra región.

Anexo 4. Ficha de protocolo de consentimiento informado.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



4

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO de la investigación: **Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú.** Yo, Natalia Perito Quisa. He leído la hoja de información al participante que se me ha entregado, he podido realizar preguntas y aclarar dudas sobre el estudio. Creo haber recibido suficiente información sobre el estudio y las actividades que se realizan.

He hablado con Marcial Flores Mamani, quien es el encargado de la investigación.

Comprendo y acepto que mi participación es voluntaria

Comprendo y entiendo que puedo retirarme de la investigación:

- CUANDO YO QUIERA.
- SIN TENER QUE DAR EXPLICACIONES.

Presto libremente mi conformidad para participar en dicha investigación:

1. Permitiendo la entrevista a profundidad propuesto por el investigador.
2. Permitiendo la grabación de mis expresiones propuesto por el investigador.

Zepita, 30 de enero del 2019.

Marcial Flores Mamani
 Investigador

Participante

Le agradecemos por su colaboración en la presente de investigación.

Anexo 5. Entrevista a una de las comuneras de la comunidad Jahuerja Mamaniri.



Anexo 6. Interactuando con una de las niñas de la Comunidad Justani.



Anexo 7. Entrevistando a las comuneras de la Comunidad Justani.



Anexo 8. El presidente de la Comunidad Campesina Copamarca presentando al investigador.



Anexo 9. Comuneros y comuneras de la Comunidad Campesina Copamarca reunidos en su casa comunal.



Anexo 10. Comuneros y comuneras de la Comunidad Jahuerja Mamaniri reunidos en su casa comunal.



Anexo 11. El investigador entrevistando a una de las comuneras de la Comunidad Campesina Piedra Blanca.



Anexo 12. El investigador reunido con los comuneros y comuneras de la Comunidad Campesina de Justani.



Anexo 13. El investigador recorriendo los cerros en busca de los comuneros de la Comunidad Campesina Alto Pavita.



Anexo 14. El investigador con los niños de la Comunidad Campesina Copamarca.

