

Tinkuy 2016

Los juegos y juguetes de nuestros pueblos originarios y afroperuanos



V Encuentro Nacional de Niños y Niñas
de Pueblos Originarios y Afroperuanos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Ministra de Educación

Marilú Doris Martens Cortés

Viceministra de Gestión Pedagógica

Liliana Miranda Molina

Viceministro de Gestión Institucional

Fernando Cáceres Freyre

Directora general de Educación Básica Alternativa, Intercultural Bilingüe y de Servicios Educativos en el Ámbito Rural (DIGEIBIRA)

Elena Antonia Burga Cabrera

Directora de Educación Intercultural Bilingüe (DEIB)

Nora Delgado Díaz

COMISIÓN ORGANIZADORA DEL TINKUY 2016

Elena Antonia Burga Cabrera, Nora Delgado Díaz, María Julia Tagle Facho, Martha Cecilia Morales Quiroz, Rashía Pilar Gómez Cárdenas, Rosa Giraldo Narrea, María Isabel Ponce Capristán, Candelaria Ríos Indacochea, Francisco Roña Córdova, Javier Ugaz Aguilar, James Matos Tuesta.

AGRADECIMIENTOS

Segundo Cachique Amasifuén, Margot Sánchez Peralta, Valentín Ccasa Champi, Marilú Iroba Cipriano, Angélica Quispe Sacsi, Josué Rodríguez Gonzales, Abilio Cisneros Miranda, Deidamia Cabanillas Quilcate, Lucía Nina Medina, Segundo Bakuants Cuñachi, Máximo Noningo Sesen, Uurlanda Vásquez Costas, Manuel Pizango Huiñapi, Ana María Mamani Arana, Elfren Ramos Espíritu, Yanet Aparicio Ccopa, Miguel Ángel Torres Farfán, Milca Escobar Mori, Oscar Badillo Espinoza, Lucila Barrera Arias, Hernán Lauracio Ticona, Abel Mendoza Guillén, Menna Salazar Ayllón, Rut Tejada Coronel, Gianfranca Encinas Calvo, Carmen Galán Mauricio, Milagros Bendeuzú Pérez, Gabriela Zamora Villanueva, Saúl Gómez Arone, Nancy Castillo Oré, Julia Surquislla Huamanga, Edinson Borda Huyhua, Yuli Medina Bedriñana, Liliana Pari Tambini, Franklin Gutiérrez Pardo, Jhordy Ruiz Píole, Maribel Mamani Aronaca, Verónica Azurza Astoyauri, Venecia Tataje Huacachi, Flavia Montalvo Aguirre, Nuth Mezarina Ticona, María Angélica Caycho Ávila.

Agradecemos también a todos los directivos y especialistas de la DIGEIBIRA, Dirección de Educación Intercultural Bilingüe (DEIB), Dirección de Educación Básica Alternativa (DEBA) y Dirección de Servicios Educativos en el Ámbito Rural (DISER) que participaron en la organización del Tinkuy 2016.

RECONOCIMIENTOS

A todos los niños y niñas, madres y padres de familia, docentes de aula, directores de instituciones educativas, especialistas de las DRE y UGEL, sabios y sabias de las comunidades, a los especialistas del Minedu, y a todos aquellos que hicieron posible que una vez más los niños y niñas del país puedan expresar sus voces.

TINKUY 2016. LOS JUEGOS Y JUGUETES DE NUESTROS PUEBLOS ORIGINARIOS Y AFROPERUANOS

SISTEMATIZACIÓN DE CONTENIDO

Céline Smekens

Sandra Robilliard Ferreyra

James Matos Tuesta

CUIDADO DE EDICIÓN

James Matos Tuesta

CORRECCIÓN DE TEXTO

Javier Ugaz Aguilar

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Julio García, Walter Año, César Yackle y Luis Núñez

FOTOGRAFÍAS

Alejandro Wong Koc

Víctor Mallqui Luzquiños

Archivo DIGEIBIRA-MINEDU

© MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Calle del Comercio 193, San Borja

Lima, Perú

Primera edición: agosto de 2017

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial de este documento sin permiso del Ministerio de Educación.

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú: BNP: N° xxxxxxxxx

Tiraje: 1000 ejemplares

Impreso por: xx

RUC: xxxxxxxxxxxxx

Impreso en el Perú / Printed in Peru

Contenido

Presentación	7	Nos acompañaron...	68
¿Quiénes participan en el Tinkuy 2016?	8	Conocimos algunas características de los juguetes...	70
Llegamos a Lima...	12	Las pelotas / Los trompos	71
Ya estamos en Huampaní	14	Run run / Puntería	72
Bienvenida	16	Juego de roles e imitación / Las muñecas y ollas de barro	73
La fogata al calor de la alegría	18	De competencia / Instrumentos musicales	74
Al fin ya estamos todos	20	Voladores / De ruedas	75
Inauguración	22	Nuestros juegos y juguetes por delegación	77
Participamos en diversos talleres	26	Ashaninka (Pasco): Tonkarontsinaki / Poemamentotsi	78
Jugamos con estudiantes de Lima	30	Aimara (Tacna): Trompo / Lucha lucha o avión	80
Visitamos instituciones educativas	32	Afroperuano (Lambayeque): Ollas de barro y matapeso / Matagente	82
Escribimos cartas al Presidente de la República	36	Awajún (Cajamarca): Ojo de toro / Shashap	84
Visita a distintos lugares de Lima	42	Quechua central (Áncash): Carro puritsiy / Trompitu hitay	86
En el Circuito Mágico del Agua	43	Matsigenka (Cusco): Okago shinki / Komenpiki	88
En la Plaza Grau del Callao	44	Afroperuano (Piura): Las tejas / Las ruedas	90
En el Museo Naval	46	Kandozi (Loreto): Pupuchi / Manamama o trampa terrestre para aves menores	92
En el Buque Almirante Grau	48	Quechua collao (Apurímac): Wawakunawan pukllay / Uywakunawam pukllay	94
El Museo de Sitio flotante	50	Maijuna (Loreto): No (trompo silbador) / Pipibi	96
En La Punta	52	Quechua chanka (Ayacucho): Taka (rompe trompo) / Qichwariy	98
En el Palacio de Gobierno	54	Afroperuano (Ica): Cometa / Bata	100
Entregamos nuestras cartas en Palacio	60		
Festival de juegos y juguetes	63		
Una diversidad de juguetes	64		
Diversidad de juegos	66		

Shiwilu (Loreto): Muñeca de piel de hualo / La sandía y el ladrón	102
Aimara (Puno): Chunkillito / Tiwulampi iwisampi (el zorro y las ovejas)	104
Kichwa (San Martín): Pukuna / Chicharreada	106
Quechua collao (Arequipa): Pelota hayt'ay / El sullulli o qiqinti	108
Ashaninka (Junín): Chotanka / Tiro al blanco	110
Awajún (Amazonas): Tutuweu / Papai nagku (juego del cañoncito)	112
Quechua chanka (Huancavelica): Carrito de cabuya / Ankachu	114
Urarina (Loreto): La balista / La hamaquita	116
Quechua central (Huánuco): Kullu chunkay / Manka rantikuy	118
Shipibo-konibo (Ucayali): Nonti / Yapan ewati tsiniti (imitar al pez sábalo)	120
Quechua cañaris (Lambayeque): Hilado de pastoras / Bystiapa anampi kallpay	122
Secoya (Loreto): Lanza simple y aro de sogas / Haciendo casabe con arena	124
Quechua collao (Cusco): Wawa kepikachay / Kaspy muyuy tanqay	126
Wampis (Amazonas): Jitim / Wesham	128

Quechua central (Lima Provincias): Wawas / Kullu hanchay	130
Shawi (Loreto): Weranpi' / Inantuna'pi (el cazador)	132
Quechua collao (Puno): Aro o rueda / El t'iqichu	134
Nomatsiguenga (Junín): Chotanka / Kantirito	136
Shipibo-konibo (Lima): Rompecabezas kené / Chopatonke keneya	138
Comunidad británica y descendientes (Lima), I.E. Markham: Los siete pecados	140
Comunidad con diversas tradiciones culturales (Lima), I.E. Teresa González de Fanning: La gallinita ciega	141
Comunidad con diversas tradiciones culturales (Lima), I.E. Sagrado Corazón (Anexo del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico): Que pase el rey	142
Comunidad con diversas tradiciones culturales (Lima), I.E. José Antonio Encinas: Pelota de la muerte	143
Instituciones educativas de Lima invitadas al festival de juegos y juguetes: La Casa de Cartón (Kiwi); Peruano Chino (Jianzi); y Aleph (Delegado)	144
Clausura de la feria	146
El Tinkuy en los medios de comunicación	148
Auspicios	150

“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

Convención Internacional sobre los Derechos del Niño y de la Niña.

Artículo 31.

“Mientras el adulto juega para divertirse, el niño juega para jugar”.

Francesco Tonucci

Presentación

Desde el año 2012, el Ministerio de Educación, a través de la Dirección General de Educación Básica Alternativa, Intercultural Bilingüe y de Servicios Educativos en el Ámbito Rural (DIGEIBI-RA), organiza el encuentro nacional TINKUY con estudiantes de diferentes pueblos originarios, afroperuanos y de Lima, como parte de la implementación concertada de la política de educación intercultural y de educación intercultural bilingüe.

Los encuentros TINKUY tienen el objetivo de propiciar espacios que permitan escuchar las voces de los estudiantes de estos pueblos originarios y afroperuanos e intercambiar saberes con niños y niñas de zonas urbanas y otras tradiciones culturales. Contribuye a identificar sus demandas y necesidades para asegurar una educación cultural y lingüísticamente pertinente y de calidad para todos y todas.

El V TINKUY, realizado del 9 al 16 de octubre de 2016, se denominó “Recuperemos y valoremos los juegos y juguetes de nuestros pueblos originarios, afroperuanos y otros pueblos del Perú”, dio origen a que cientos de niños y niñas de todo el país se organizaran para participar. Con el asesoramiento de padres

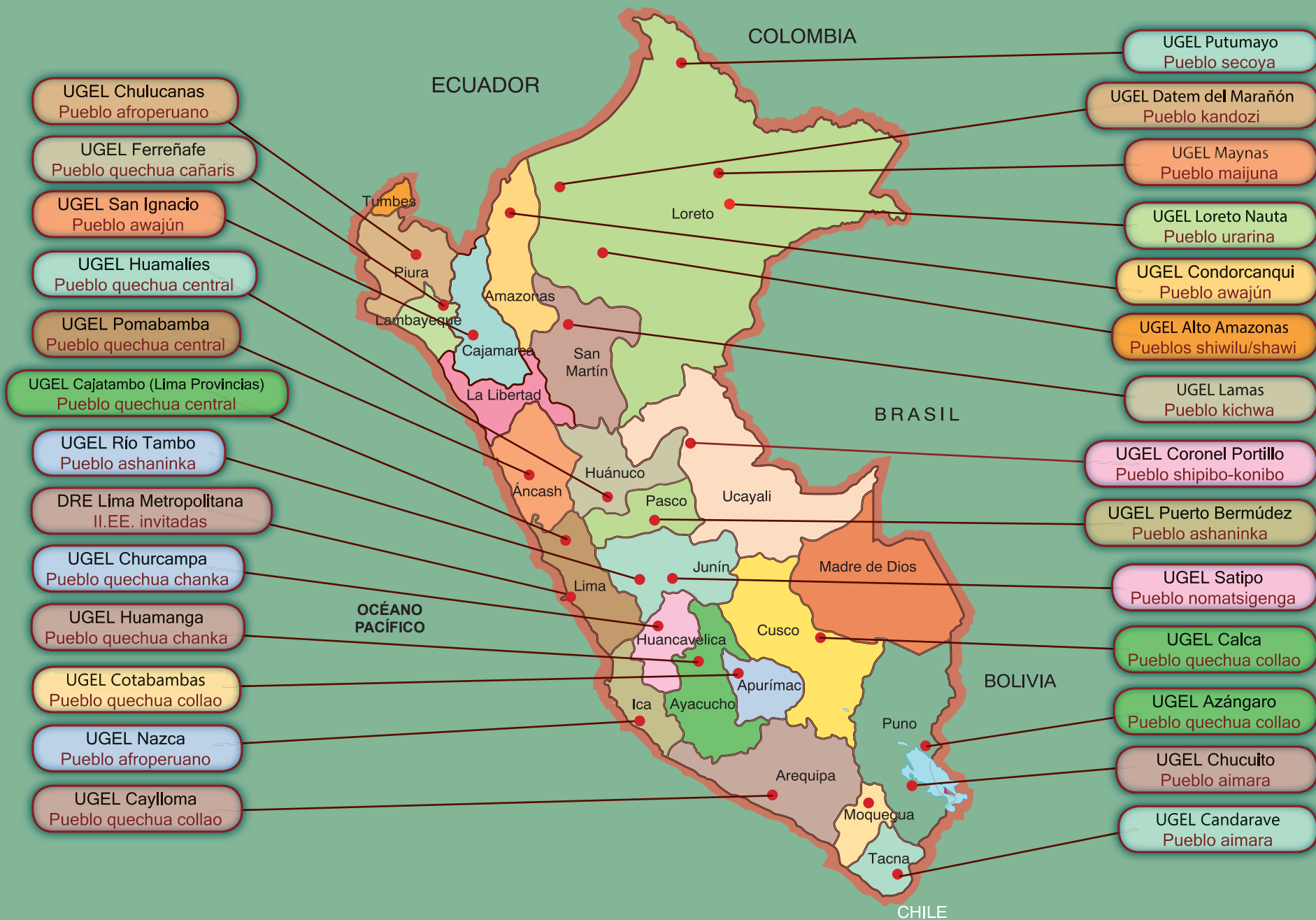
y madres de familia, comuneros y comuneras, sabios y sabias, profesores y profesoras de colegio, desarrollaron proyectos para identificar y registrar los juegos y juguetes tradicionales y actuales de esos pueblos. Cada escuela seleccionó cinco juguetes y cinco juegos para luego socializarlos en un festival que congregó a todas las comunidades y a todas las instituciones educativas de la zona, para poner en práctica los juegos tradicionales y juguetes seleccionados.

Gracias a los proyectos desarrollados en sus comunidades y en sus escuelas, los cuales fueron seleccionados por su mayor contenido intercultural, 148 niños y niñas de 17 pueblos originarios y afroperuanos de todas las regiones del país se dieron cita en Lima para intercambiar saberes, técnicas y prácticas de una diversidad de juegos y juguetes tradicionales y actuales de las distintas culturas.

Una vez más, las voces de los niños y niñas de pueblos originarios y afroperuanos se encontraron para intercambiar las prácticas de sus pueblos y mostrar a la ciudadanía que educando en la diversidad es posible construir un país para todos y todas.



¿Quiénes participaron en el Tinkuy 2016?



Los juegos y juguetes de nuestros pueblos



En este encuentro se busca:

- ◆ Promover el diálogo, en igualdad de condiciones, entre niños y niñas de diversos pueblos a través del juego.
- ◆ Identificar el valor y la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas.
- ◆ Afirmar la identidad y el sentido de pertenencia de los participantes con su pueblo, con su región y con el país.

El juego para los niños y las niñas representa...

- ◆ La vinculación con otros niños y niñas.
- ◆ El conocimiento de su entorno social y natural.
- ◆ El desarrollo de habilidades, destrezas y valores.



El juego es un derecho

Jugar permite a los niños y niñas vivenciar experiencias que promueven su desarrollo integral y los prepara para vivir en sociedad.

El juego es parte de la vida misma de los niños y niñas, por eso la sociedad debe garantizar su desarrollo.



El juego en los pueblos originarios y afrodescendientes

- ◆ A través de los juegos, los niños y niñas aprenden las reglas y normas de convivencia de su sociedad y se relacionan con su entorno natural y social.

Los juguetes en los pueblos originarios y afrodescendientes

- ◆ Los juguetes son objetos que cumplen un rol importante en la formación de conceptos, aptitudes, expectativas y socialización de los niños y niñas.
- ◆ Los juguetes son diversos y desarrollan destrezas y habilidades.
- ◆ Algunos pueden ser hechos por los niños y niñas, y otros por los adultos, y son elaborados con materiales propios de la zona.



Llegamos a Lima

“ Todo es nuevo y ha sido lindo viajar. He venido de muy lejos, primero viajamos en bote y luego en avión. ”

(Charles Tamayo, niño majuna de Loreto)





Llegamos a Lima después de un largo viaje por río, aire, tierra. A pesar de nuestro cansancio, estamos muy impacientes para empezar el Tinkuy.



Ya estamos en Huampaní





“Yo salí de mi casa hasta un pueblo en pequepeque. De allí a Caballococha. De ahí en avioneta a Iquitos y de allí a Lima en avión. Llegamos al aeropuerto y después llegamos a Huampaní.”

(Hernán López, niño secoya de Loreto)

Bienvenida





“Fue bonito porque nos han recibido con una fiesta infantil. A mí me han gustado un montón los juegos en la bienvenida.”

(Meliza Rodríguez, niña afroperuana de Lambayeque)



La fogata al calor de la alegría





Mezclado en la diversidad,
creamos un hilo para todos y todas

Llegó la hora de la fogata. Cantamos, comimos, compartimos experiencias y jugamos todos juntos estrechando nuestras manos y conociendo nuevos amigos y amigas.

Al fin ya estamos todos...



TINKUY
2016



Inauguración



Todas las delegaciones ingresamos a una gran carpa donde se realizó la ceremonia de inauguración del Tinkuy. Nos recibieron con fuertes aplausos y sonrisas.



La directora general de la DIGEIBIRA Elena Burga Cabrera, acompañada de sus directivos y especialistas, nos dieron la bienvenida.





Participamos en diversos talleres



Al principio fue un poco difícil hacer amigos porque todos (incluyéndome) estaban muy tímidos, pero una vez que el primer día de talleres comenzó, las amistades empezaron a brotar y florecer. A la hora de explicar el juego escogido por mi grupo, me hice amigo de Maxer, un shipibo de Pucallpa. Al fin y al cabo, el terminó siendo mi mejor amigo en el Tinkuy, con quien hablaba todo el tiempo sobre experiencias de día a día en nuestros propios hogares, de opiniones, de juegos y hasta otras cosas más.

(Abraham Friedman, colegio Markham de Lima)



“En la escuela a veces no tenemos tiempo para jugar porque estamos con muchas actividades, cuando nos vamos a casa en las noches jugamos en la computadora y en la tablet, y los fines de semana salimos con nuestros padres a divertirnos a los parques.”

(Lucas Manrique Valencia, colegio José Antonio Encinas de Lima).





Se desarrollaron talleres de integración, de arte y de intercambio de saberes tanto para los niños y las niñas como para los docentes y padres de familia que nos acompañaban.



Jugamos con estudiantes de Lima





Nos visitaron estudiantes de las instituciones educativas: La Casa de Cartón, Peruano Chino, Markham y Trener.



Visitamos instituciones educativas





Estuvimos con estudiantes del Alfonso Ugarte, Teresa González de Fanning, María Parado de Bellido, Markham y Sagrado Corazón del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.



“El martes 11 de octubre, fueron bienvenidos 24 niños del Tinkuy a nuestro hogar, el Markham, en Lima. Con los brazos abiertos extendidos, los acogimos cálidamente y los invitamos a pasar una mañana inolvidable con el único objetivo de divertirse y aprender. Es increíble cómo un juguete tan simple y común para nosotros puede llegar a ser tan impactante y sorprendente para ellos. No obstante, tener la oportunidad de apreciar todo su entusiasmo y euforia era gratificante e incomparable”.

(Nathalie Roekaert, Sofía Cacho-Souza y Andrea Chion, colegio Markhan de Lima).

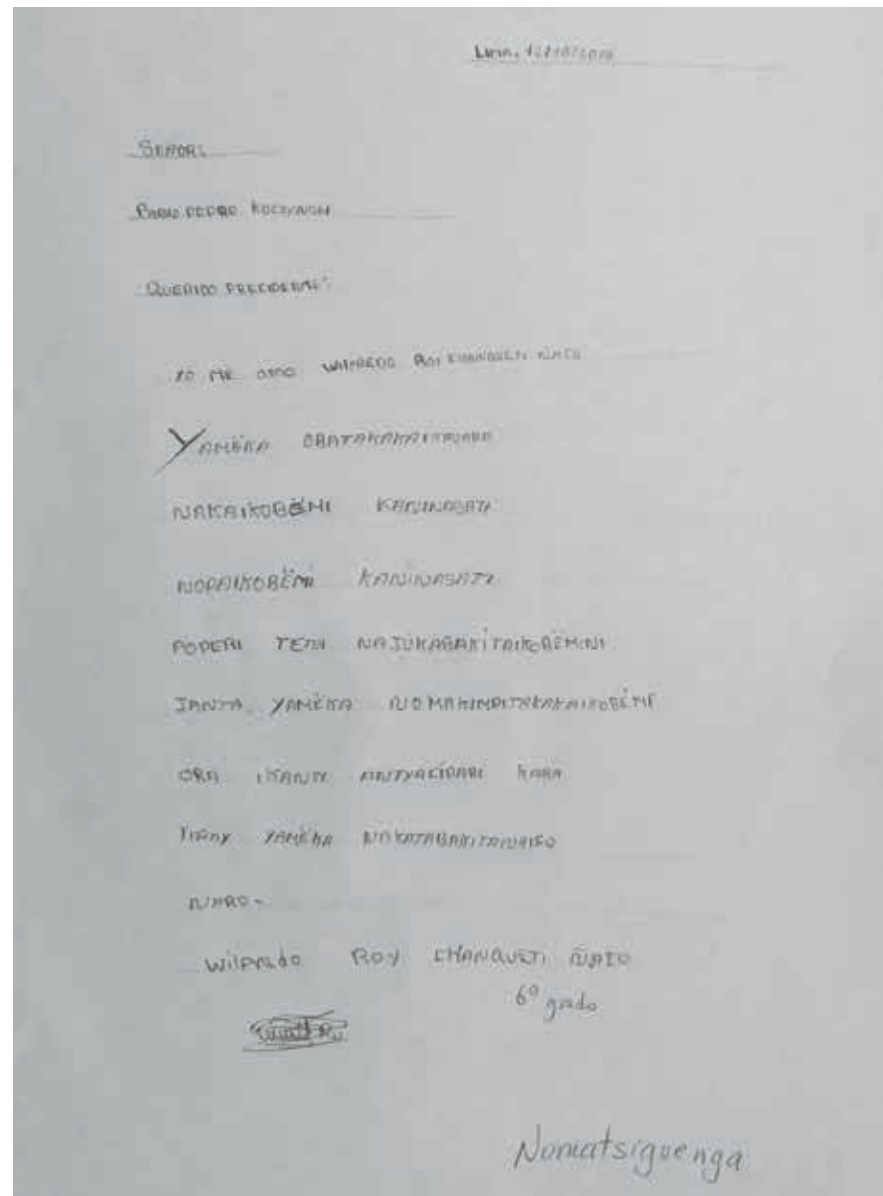


También visitamos a los adultos mayores del Centro de Educación Básica Alternativa (CEBA) Edelmira del Rosario.





Escribimos cartas al Presidente de la República



Señor Pedro Pablo Kuczynski
 Querido Presidente:
 Llegamos bien, nos alimentamos bien sin desperdiciarlo.
 Ahora te haremos jugar los juegos de mis ancestros que ahora lo seguimos practicando.
 Wilfredo Roy Chanqueti Naco
 Nomatsigenga



Lima, 12 de octubre de 2016

Querido:

Pedro Pablo Kuczynski

Querido presidente

Te envío una carta para ti para que los leas con muchas ganas y quisiera enseñarte a jugar con mis juguetes de mis regiones.

Quiero que tengas el día que voy a participar en el festival y cantarte mucho más.

Te invito a conocer mi comunidad de Puerto Yaripe y sus paisajes. Cuando llegues te enseñaré a mi escuela y conocer mis amigos y profesores. Quiéranos ayudar con mis libros y materiales para seguir aprendiendo.

Gracias por todo

Tu amigo Abilio



Abilio Perconchi
6° grado
Ashantzka





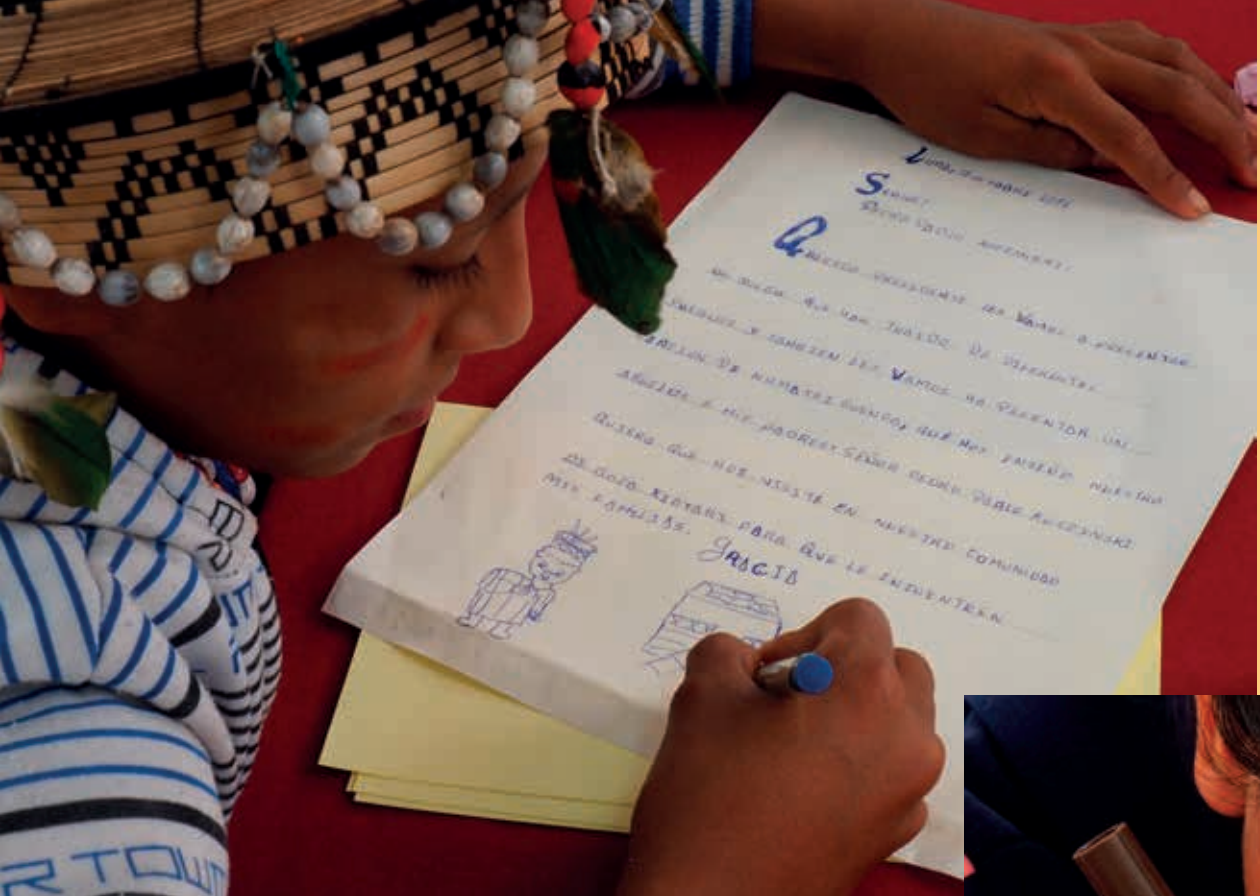
Lima, 12 de Octubre del 2016

Señor:
Pedro Pablo Kuczynski
Querido Presidente:



Gracias por tomarse el tiempo de leer mi
carta, le quería dar la gracias por todo
lo que ha hecho hasta la fecha
de hoy. Queria agradecer por dar esta
gran oportunidad de abrir el palacio
para los niños y niñas y jugar en
el patio con nosotros. Este evento
del Tinkuy está presente casi todo
el Perú, le quería contar que
estoy muy contento ya que hice
muchos amigos de diversos lugares
del País. Se que usted cambiara
el País

Andrés Castellón Estrera
6° grado
Lima



LIMA 12 DE OCTUBRE

Señor Pedro Pablo

Kuczynski

Imatatan ruxaykanki

señer presidente nuzakunam
shaxamuru pucllas alli tinkuyman
unaykas pucllakunata hapamur -
shaxamuska shumay shumaskunqan
apayamuru.

ALFONSO ROLANDO LOPEZ RETUERTO
6^{to} grado



Lima 12 de octubre

Señor Pedro Pablo Kuczynski

¿Qué estás haciendo?

Señor Presidente nosotros hemos venido
al buen juego del gran Tinkuy.

Hemos venido trayendo lo mejor, lo más
bonito de nuestros juegos ancestrales.

Alfonso Rolando López Retuerto

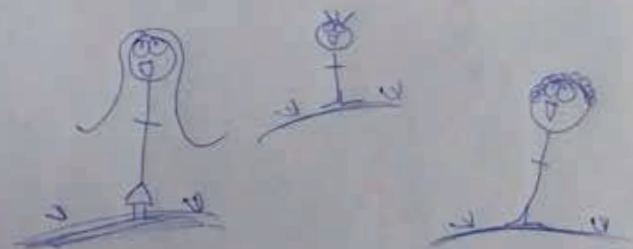
Quechua áncash



Lima 12 de octubre del 2016

Sr. Presidente:

Hola, ¿cómo está?, espero que bien, gracias por hacernos venir al tinkuy ya que es una experiencia muy hermosa, como conocer a varios niños y niñas de diferentes regiones y saber sus costumbres. Saber cómo se visten, han enseñado muchos juegos diferentes y muy divertidos. Bueno yo también les he enseñado, juegos como: Kivi, que consiste en derrumbar botellas de arena o lata y tener que "matar" a los participantes con una pelota. Mi colegio es muy bonito pero me gustaría que hubiera clases de aimara y quechua. Bueno me despido de usted, pero gracias por esta experiencia inolvidable aquí en Huampani.



REGIÓN:
Lima

Briana
tucuma ☺
6^{to} grado

Visitamos distintos lugares de Lima



En el Circuito Mágico del Agua



Nos quedamos maravillados por sus formas, luces y colores.

En la Plaza Grau del Callao





En el Museo Naval





En el Buque Almirante Grau





Pudimos conocer el primer buque que tuvo este nombre, en honor al máximo héroe de la Armada Peruana, el gran Almirante Miguel Grau Seminario.

El Museo de Sitio flotante



Culminamos nuestro recorrido por la historia de la Marina de Guerra del Perú visitando los exteriores e interiores del submarino Abtao.



En La Punta





Antes de decir adiós al distrito de La Punta en el Callao, descubrimos un nuevo juego muy divertido, desconocido por muchos de nosotros: ¡saltar en las olas del mar!



En el Palacio de Gobierno...



...donde conocimos al presidente de la República Pedro Pablo Kuczynski, al ministro de Educación Jaime Saavedra y a la Primera Dama Nancy Ann Lange





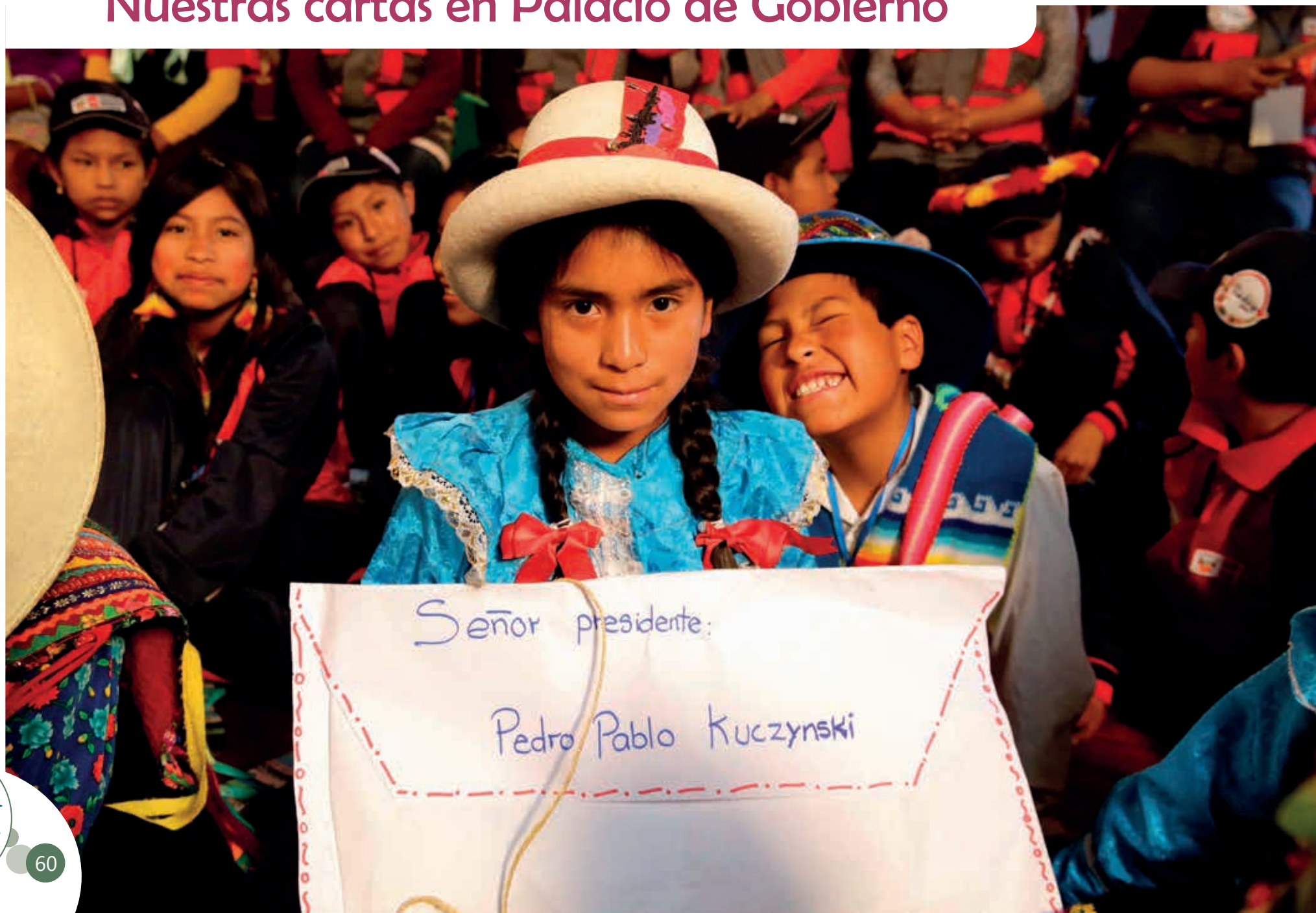







En compañía de la Primera Dama Nancy Ann Lange pudimos apreciar el cambio de guardia de Palacio de Gobierno.

Nuestras cartas en Palacio de Gobierno







ASI ES MI COMUNIDAD




Aquí en nuestra zona están las escuelas del centro escolar de Tulumá. Aquí aprendemos cosas con los otros niños y niñas sobre nuestra cultura.



LA ESCUELA QUE QUEREMOS



MI COMUNIDAD DE MI ESCUELA JURIZALCA




En mi escuela hay gente que aprende y hay también quienes se están preparando para ser maestros y trabajar en la escuela. En mi escuela hay niños que son muy buenos en matemáticas y otros que son muy buenos en español.

los niños en nuestra escuela son muy felices.


MI ESCUELA JURIZALCA

Nuestro propósito es aprender y jugar.



Nuestra comunidad es muy bonita.





¿Cómo es mi comunidad?

Señor presidente me parece que su trabajo es muy lindo ya que mi pueblo quiere un porque muy hermoso mi trabajo también muy bonito. Señor presidente me despido con mucho cariño. Chau.


¿Cómo es mi escuela?

Señor presidente nosotros vamos a los de la escuela por eso si queremos decir: que mi escuela está derribándose porque mi escuela es muy antigua y nosotros queremos una escuela muy bonita nueva. Señor presidente me despido con mucho cariño.

La escuela que quiero

Señor presidente quiero una escuela bonita donde vamos a aprender y jugar. Señor presidente me despido con mucho cariño. Chau señor presidente.


Escuela de la Tercera de Santa Cruz - Cuzco




mi escuela



mi escuela que quiero










El pueblo de Santa Cruz fue el primero que se levantó en su tierra cuando los españoles llegaron. Hoy en día sigue siendo un pueblo muy bonito. Señor presidente me despido con mucho cariño. Chau señor presidente.

Queremos que haya un campo de fútbol, cancha de básquetbol y mi escuela limpia, ordenada, adecuada.

Yo quiero que mi escuela sea limpia y organizada que tenga computadoras, cancha de básquetbol, cancha de fútbol, agua, baños y duchas, profesores bilingües, embarcadero para sembrar verduras.




LIMA



PRK

Abre para leer la carta







de

COMPLEJO DEPORTIVO MUNICIPAL DE SAN ISIDRO

Y Encuentro Nacional de Niños y Niñas de Puntos Originarios.
Atravesamos y de otras Tradiciones Culturales del País.
"JUEGOS Y JUGUETES DE NUESTROS PUEBLOS"

Festival de juegos y juguetes

Una diversidad de juguetes





En el festival se mostraron la diversidad de juguetes de las delegaciones participantes y nos divertimos muchísimo con los juegos...

Diversidad de juegos





Nos acompañaron...





... muchos visitantes, entre ellos, el viceministro de Gestión Pedagógica del MINEDU, Jorge Ernesto Arrunátegui, el actor Marco Zunino, entre otros.

**Conocimos algunas
características de los juguetes...**

Las pelotas

Las pelotas han estado presentes desde el principio de los tiempos. Se dice que fueron los pueblos de América Central los primeros en usar las pelotas que rebotan, pues ellos inventaron las pelotas de caucho y látex.

Tradicionalmente se han elaborado pelotas de distintos materiales: hojas de plátano, trapo, cuero, caucho, entre otros.



Los trompos

Se reporta la existencia del trompo desde el año 4000 a.C. Los pueblos del mundo han elaborado distintos tipos y tamaños de trompos a partir de los materiales que existen en sus zonas.

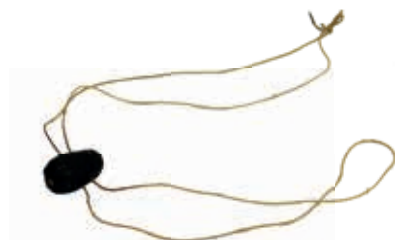
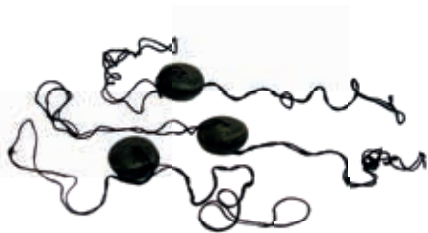
Además de las distintas variedades que encontramos en los pueblos originarios y afroperuanos, se reportan diversas formas de jugar con él, donde la habilidad no solo consiste en hacerlo rodar, sino también que este emita un sonido específico.



Run run

El origen de este juego es muy antiguo. Consiste en una pieza sólida con dos orificios a igual distancia del centro, por los que atraviesa un cordel que forma un lazo alrededor de este.

Los pueblos originarios y afroperuanos han construido el run run con diversos materiales: semillas de árboles, madera, arcilla, entre otros. Cada sociedad creó una forma propia de jugarlo, ya sea en parejas o de manera individual.



Puntería

Los juguetes de puntería contribuyen al desarrollo de diversas habilidades. Tener buena puntería les permitirá cazar y pescar de manera eficiente cuando sean adultos.

Sirven de entrenamiento y preparación de los niños para la vida en sociedad. Una variante de estos juegos son los boleros.

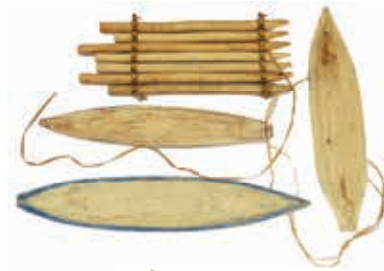


Juego de roles e imitación

Los juegos de roles favorecen el desarrollo integral de los niños y niñas: enriquecen su lenguaje, contribuyen al desarrollo de su pensamiento y fortalecen su autonomía.

Al jugar, los niños y niñas ponen de manifiesto lo que observan en su mundo circundante.

La imitación desarrolla procesos formativos de autoaprendizaje y el conocimiento de técnicas al asumir roles como adultos.



Las muñecas y ollas de barro

Los pueblos originarios y afroperuanos elaboran muñecas con distintos materiales: hojas de maíz, cortezas de árboles, cueros, greda, entre otros. Las madres y padres hacen estas muñecas para las niñas como una manera de enseñarles las distintas tareas que deben aprender para desenvolverse en su sociedad.

Jugar a las muñecas implica para las niñas apropiarse de la dinámica de su grupo cultural. Es así que generalmente el juego de las muñecas irá acompañado de otros juguetes como animales, ollas de barro, instrumentos de trabajo en la chacra que les permiten representar escenas de su vida cotidiana.



De competencia

Existe una diversidad de juegos que se desarrollan en diferentes superficies como el suelo, la mesa, la tierra, entre otros. Mediante el juego los niños y niñas aprenden a compartir, a establecer reglas, resolver conflictos, desarrollar habilidades, destrezas motoras y aprenden a jugar de manera colectiva.



Instrumentos musicales

La música favorece la capacidad de atención y concentración de los niños y niñas, estimula la memoria, el análisis, la síntesis y el razonamiento.

Los padres y las madres de familia elaboraron instrumentos musicales de diversos materiales como: caña, calabazas, madera, pieles, entre otros, que hacen escuchar a sus hijos e hijas desde pequeños y les enseñan a jugar haciendo música.



Voladores

Son juguetes ligeros de peso que algunas sociedades confeccionan para imitar el vuelo de las aves, flotar en el aire o desafiar a la gravedad.

Hacer juguetes voladores representa todo un reto de destreza y precisión. Entre estos tenemos a las cometas y los elaborados con plumas de animales como la chotanka ashaninka.



De ruedas

Los pueblos indígenas y afroperuanos han elaborado juguetes que se desplazan por medio de ruedas, preparados con distintos tipos de materiales y técnicas. Algunos cuentan con accesorios adicionales para su movimiento como varas de metal, plástico o madera.

Estos juguetes permiten movilizar diversas partes del cuerpo ya sea de manera individual o grupal en forma creativa.







**Nuestros juegos y juguetes
por delegaciones**

Ashaninka (Pasco)

Pueblo: Ashaninka
Lengua: ashaninka
Región: Pasco
Provincia: Oxapampa
Distrito: Puerto Bermúdez
Comunidad: Puerto Yesupe



Participantes

Niños/Niñas

Yali Fresia Blanco Montes
Abilio Pacanchi Arellano
Royer Enooc Pacanchi Sebastian
Shali Azumi Rosas Santiago

Acompañantes

Sonia Adán Pedro (docente)
Fidel Rosas Arias (padre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Tonkarontsinaki
- ▶ Shonkarontsi

Juegos

- ▶ Poemamentotsi (sonaja casera)
- ▶ Pokoriantsi ashi ana (carnaval de huito)
- ▶ Ashiriamento (lla resbaladera)

Juguete: Tonkarontsinaki

Es un tipo de cerbatana que se elabora con la rama de la papaya verde, la rama del cetico y un palito delgado. Para elaborarlo, primero se corta un pedazo de la rama de la papaya, se la pela y se le saca el corazón. Luego, se corta un pedazo de la rama de cetico y se le saca el corazón que se corta en pedacitos de igual tamaño. Se les remojan en una taza de agua para que sean gelatinosos y salgan con facilidad de la cerbatana al momento de jugar.

Los niños y adolescentes varones juegan de manera individual, en pareja o en grupo. Generalmente lo hacen durante el verano por las mañanas y en la época de la pesca de mijanadas, en la playa, en el patio o en el agua.

Un niño debe apuntar a otro compañero, manteniendo una direccionalidad precisa al momento de disparar y sin moverse. Dispara un pedazo de cetico mojado con el apoyo del palito delgado que desliza dentro del tubo de papaya. Si el niño falla, está descalificado y entra otro competidor a jugar. Así continúa el juego hasta que quede un ganador final.



Juego: Poemamentotsi

El poemamentotsi o sonaja casera se talla en la cáscara de pacay silvestre o en el palo de topa en partes iguales. Se hace una abertura en una de las extremidades de la sonaja para introducirle un hilo de algodón bien tensado.

Los niños y las niñas juegan con el poemamentotsi en el patio de su casa, en tiempo de verano, en las mañanas al despertar y después del desayuno para realizar sus trabajos. No es frecuente jugarlo en las tardes.

El uso del poemamentotsi consiste en una competencia de fuerza y sonido, por parejas. El que hace el mejor sonido gana y sigue compitiendo con los demás hasta el final. Se hace girar la sonaja en forma de círculo, manteniendo una postura vertical y el movimiento durante diez minutos mínimo y veinte minutos máximo. El sonido debe ser constante.

Aimara (Tacna)

Pueblo: Aimara
Lengua: aimara
Región: Tacna
Provincia: Candarave
Distrito: Candarave
Comunidad: Santa Cruz



Participantes

Niños/Niñas

Yordinho Makensi Cahuana Guillermo
Yandira Jhoans Calizaya Padilla
Julio César Condori Mamani
Mercedes Rosa Pérez Mayta

Acompañantes

Ricardo Acero Cotrado (docente)
Yovana Mamani Mamani (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Trompo
- ▶ Soga
- ▶ Chunkillito

Juegos

- ▶ Lucha-lucha o avión
- ▶ Juego de la soga
- ▶ Juego de latas
- ▶ Bata

Juguete: Trompo

El trompo es un juguete de madera con punta de metal. Desde la punta se enrolla una pita o soguilla.

Lo usan preferentemente los niños aunque también lo juegan las niñas. En la escuela lo juegan durante el recreo o en cualquier momento libre del día.

Se puede jugar entre dos o más participantes dependiendo del número de niños que se encuentran en el momento del juego. Después de haber enrollado toda la pita, el trompo se lanza con fuerza hacia el suelo para hacerlo girar. Gana el niño que hace girar su trompo más tiempo que los demás.



Juego: Lucha-lucha o avión

Este juego se practica de forma mixta por niñas y niños usando una piedra plana y una gráfica diseñada en el suelo. Primero se traza en el piso nueve rectángulos en filas de uno o dos enumerándolos. Al final trazan un óvalo más grande como décima forma y lo llaman "cielo". Luego, cada participante realiza el lanzamiento de la piedra plana al espacio llamado cielo. El que llega lo más próximo al cielo inicia el juego. El participante que logra lanzar la piedra en todos los rectángulos, hasta terminar en el cielo, gana el juego.

Afroperuano (Lambayeque)

Pueblo: Afroperuano
Lengua: castellano
Región: Lambayeque
Provincia: Chiclayo
Distrito: Zaña
Comunidad: Zaña



Participantes

Niños/Niñas

Cristan Miguel Franco Otoya
Jose Martín Peña Herrera
Meliza del Carmen Rodríguez Callirgos
Dania Denisse Vera Espinoza

Acompañantes

María Elena Urbina Oliva (docente)
María Elena Callirgos Ripalda (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Ollas de barro y matapeso
- ▶ La rueda o aro
- ▶ Quenche

Juegos

- ▶ Matagente
- ▶ El chantar

Juguete: Ollas de barro y matapeso

Este juguete se elabora con barro, calabazos y faique. Se mezcla el barro con agua hasta formar una masa pegajosa, luego se hacen bolas del tamaño que se desea para las ollitas. Con los dedos se hace un hoyo en el centro de la bola y luego se le va dando la forma definitiva de la olla, humedeciéndola con agua para que sea más maleable. Después se elaboran las asas del mismo material y se pegan con el mismo barro. Se moldean también con el barro las tapas para las ollas.

Las niñas juegan con las ollas de barro, en sus momentos libres, después de los quehaceres domésticos, después de hacer sus tareas del colegio y en los recreos. Juegan en el campo, en sus casas, en los patios o en las calles.

Para jugar, imitan a sus madres cuando cocinan, simulando una cocina rústica de piedras o adobes, palitos de leña y ollas de barro y el “matapeso” sirve para pesar los ingredientes que en la preparación de la comida.



Juego: Matagente

Se jugaba originalmente con una pelota hecha de trapo, aunque hoy se juega con una pelota de vóley.

Los niños y las niñas juegan de forma mixta durante sus tiempos libres, en espacios abiertos como el patio de la escuela o de la casa, en las calles o en las canchas de fútbol.

Se dividen en dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos se coloca en el centro y el otro (de los lanzadores) se subdivide en dos y se coloca en los dos extremos del grupo central. El juego inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central. Si lo tocan y la pelota cae al suelo, el jugador sale del juego, pero si el jugador atrapa la pelota, este “gana una vida” que le servirá para cuando la pelota lo toque y caiga al suelo. El juego termina cuando no queda nadie en el grupo central.

Awajún (Cajamarca)

Pueblo: Awajún
Lengua: awajún
Región: Cajamarca
Provincia: San Ignacio
Distrito: Huarango
Comunidad: Yamakey, Supayaku, Los Naranjos



Participantes

Niños/Niñas

Marisabel Apiquei Medina
Yan Marco Jempekit Maita
Leydi Mabais Puerta Chiwan
Omar Maycol Tajjin Bazan

Acompañantes

José Luis Chiwán Cubas (docente)
Paulina Bazán Jemkit (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Ojo de toro
- ▶ Yamakey

Juegos

- ▶ Shashap
- ▶ Juguemos con barro

Juguete: Ojo de toro

Es un trompo elaborado con la semilla de la planta wuapae, llamada también "ojo de toro". Para fabricarlo se colectan las semillas más secas de ojo de toro. Se les hace un hueco en el centro por donde pasa un palito delgado sobresaliendo más en una extremidad que en otra. El lado más corto será la punta del trompo.

Las niñas y los niños juegan con este trompo todo el año, generalmente a la hora del recreo y en su tiempo libre, en espacios planos y abiertos, en la escuela, en la calle o en la casa.

El juego puede realizarse de manera individual o generando una competencia entre varios participantes. Consiste en hacer bailar los palitos con las semillas. El jugador que mantiene su trompo bailando más tiempo sin caerse, gana la competencia.



Juego: Shashap

El shapshap es un juego de puntería, asociado a la actividad de caza de animales que se realizaba antiguamente. Se practica con un pedazo de carrizo de planta silvestre. Después de cortar de manera recta ambos lados del carrizo, se preparan unas bolitas de barro que se insertan luego en el hueco del carrizo al momento de jugar.

Las niñas y los niños juegan generalmente en el campo, de agosto a octubre. Insertan por el hueco del carrizo las bolitas de barro y luego las soplan, apuntando a algún lugar, objeto o planta.

Quechua central (Áncash)

Pueblo: Quechua
Lengua: Quechua central
Región: Áncash
Provincia: Pomabamba
Distrito: Pomabamba
Comunidad: Ututupampa



Participantes

Niños/Niñas

Alfonso Rolando López Retuerto

Emer Delfín Muñoz Sáenz

Sonia Magdalena Ramírez Vega

Melissa Rosalinda Villanueva Carranza

Acompañantes

Walter Rolando Romero Príncipe (docente)

Margarita Elena Sáenz Ruiz (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Carro puritsiy
- ▶ Carro pukllay
- ▶ Ollitas y cántaros
- ▶ Pushku chunkay
- ▶ Cohete hitay

Juegos

- ▶ Trompitu hitay
- ▶ Hara muruy
- ▶ Kullu pukllay
- ▶ Manka pukllay

Juguete: Carro puritsiy

El carro puritsiy corresponde a un juguete en forma de carrito elaborado antiguamente con piedras o madera. Con el tiempo se empezó a usar también latas de metal clavadas a un palo de madera.

Son los niños varones que juegan con el carro puritsiy generalmente en lugares planos dentro de la casa o afuera, en la época de sequía que corresponde al traslado de las cosechas.

Juegan de manera individual o grupal, imitando a los adultos que trasladan los productos de la cosecha, ganado y madera para venderlos. También imitan el traslado de los toros para la organización de corridas. Los niños suelen personificar su carro con un nombre como si fuese un animal o una persona y lo van jalando con una soguilla o empujando con la mano, por una carretera que previamente han acondicionado. No solo imitan al vehículo que transporta las cargas sino a otros vehículos y personajes.



Juego: Trompitu hitay

Es un trompo que tradicionalmente se elaboraba con la pepa de eucalipto. Primero se seleccionan las pepas de eucalipto más grandes, bien secas, dotadas de una puntita para que puedan bailar. Después, se realizan los acabados con un pedazo de vidrio o un cuchillito hasta que tengan la forma de un trompo con una estructura lisa. Luego, se proporciona un pedazo de pabilo u otra soguilla, y en una de las puntas se amarra una astilla. Actualmente, se realizan también trompos de madera esculpida.

Los niños y las niñas juegan el trompitu hitay en los meses de setiembre y octubre, mayormente durante las tardes; en el pastoreo, en los patios de las casas, las veredas de la escuela y en los caminos. Se puede jugar individualmente o en grupos.

Matsigenka (Cusco)

Pueblo: Matsigenka
Lengua: matsigenka
Región: Cusco
Provincia: La Convención
Distrito: Santa Ana
Comunidad: Ticumpinía



Participantes

Niños/Niñas

Richard Jack Canal Ríos
Carla Lucy Dueñas Vicente
Dayssi Yurleni Pérez Maeni
Cristian Elvis Vicente Ríos

Acompañantes

Hernán Vicente Ricardo (docente)
Reina Martínez Ruiz (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Okago shinki
- ▶ Vumpuoki
- ▶ Tyontacharira

Juegos

- ▶ Komenpiki
- ▶ Pegompirintsi (arco melódico)

Juguete: Okago shinki

El okago shinki o “pluma voladora” es un juguete elaborado con cuatro plumas de paujil insertadas en una coronta de maíz con un hilo de algodón fino. Las niñas y los niños juegan con este juguete en un lugar abierto. Se juega generalmente durante el mes de agosto, en días con brisa pero no muy ventosos. Una vez insertadas las plumas se lanza el juguete hacia arriba y debe caer como cae una flor de palosanto (tangarana), no de modo recto, sino con giros finos como una aspa. En matsigenka ese giro se dice pigiririri, y eso significa que la coronta de pluma está bien hecha.

El niño o niña juega de manera individual para entrenarse a hacer volar la pluma de paujil, haciéndole dar vueltas y corriendo debajo a recogerla con la palma de la mano antes de que caiga al suelo. Una vez dominada la velocidad y agilidad de este ejercicio, se busca compañeros para formar un equipo y retar a otro equipo para competir.



Juego: Komenpiki

Es un trompo hecho con la semilla del árbol komenpiki, llamada “ojo de vaca”. Para su elaboración, primero se recogen las semillas. Luego, se busca el tronco de la palmera pijuayo y se parte un trozo para elaborar unos palitos puntiagudos. Finalmente, se suaviza las semillas y luego se les introduce por el medio los palitos dejándolos con una forma de trompo.

Para jugar con el komenpiki, se necesita además una manta de cushma y un hilo de algodón. Las niñas, los niños y los adultos compiten con este juguete durante sus momentos libres, específicamente en la época del recojo de las semillas de komenpiki, durante las grandes fiestas en época de verano, durante la cosecha del plátano y otras actividades que realiza la comunidad.



Afroperuano (Piura)

Pueblo: Afroperuano
Lengua: castellano
Región: Piura
Provincia: Morropón
Distrito: Chulucanas
Comunidad: Talandracas



Participantes

Niños/Niñas

Frank David Carbajal Tocto
Silvia Lizbeth Céspedes Ramírez
Zaira Dalila Olaya Matorel
Jherdel Jossimi Zeta Carbajal

Acompañantes

Ancelmo Guerrero Villegas (docente)
María Eteviria Matorel Lonsoy (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Las tejas
- ▶ Las balanzas
- ▶ Las bolichas y botones
- ▶ Run run
- ▶ Carrito de madera

Juegos

- ▶ Las ruedas
- ▶ Los mates de medir el peso

Juguete: Las tejas

Las tejas dan su nombre a ocho círculos metálicos de fierro o bronce, de un tamaño mayor que una moneda antigua, los cuales se conocen como "tejas". Los niños reciclan pedazos de arcilla de las tejas de los techos, los pintan de colores y la usan como teja.

Las tejas se lanzan sobre un adobe o un rectángulo de cuero de chivo que puede ser de 40 x 70 centímetros. También se puede jugar solamente dibujando el rectángulo en la tierra. En todo caso, el rectángulo tiene una línea en su centro. Las tejas se juegan con dos participantes, en pares de varones o mujeres. Cada participante toma cuatro tejas de un solo color y acuerda con su compañero quién lanzará primero las tejas al rectángulo, a una distancia de cinco pasos o metros. Se juega a 24 puntos. Si la teja cae en la línea central suma cuatro puntos, si cae cerca de la línea central suma dos puntos. En caso de que una teja caiga en la misma dirección que la del otro compañero se considera tejas empate y no suman puntos. En el caso de que por casualidad una teja choque y desplace a otra donde ya se consideraba puntaje, se pierde el puntaje. El que llega primero a 24 es el ganador.



Juego: Las ruedas

La rueda es un juego que se elabora con aros de bicicleta en desuso y una varilla metálica de soporte doble tipo "C" invertida o gancho. Los niños pequeños juegan con llantas usadas de moto, rodándolas a mano. Las niñas y los niños juegan a las ruedas en cualquier momento del año, en sus momentos libre, en espacios abiertos.

El aro sirve de compañía al niño para ir de un lugar a otro. También se puede jugar de manera grupal con dos participantes como mínimo que quieran competir. Se ponen de acuerdo sobre un punto de partida y de llegada. Luego, se colocan en el mismo punto de partida con sus respectivas ruedas o aros. El ganador es quien se lleva los aplausos y el aliento de los presentes.

Kandozi (Loreto)

Pueblo: Kandozi
Lengua: kandozi
Región: Loreto
Provincia: Datem del Marañón
Distrito: Barranca
Comunidad: Nuevo Mabuyacu



Participantes

Niños/Niñas

Diana Carihuazairo Mashingashi
Celia Lucinda Macca Arahuanaza
Yandari Sariso Mashingashi
Walter Nelson Tambor Cárdenas

Acompañantes

Sandoval Regner Curitima (docente)
Celia Butuna Mucushua (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Pupuchi

Juegos

- ▶ Michindzi
- ▶ Manamama
- ▶ Kiraptamama xapshingamama
- ▶ Tarashem yasamama (buena convivencia)
- ▶ Ktamama

Juguete: Pupuchi

El pupuchi o tambor de palo está elaborado con piel de animal y madera. Se toca con un palito y se utiliza en el marco de una celebración denominada michindzi o baile de la identidad, realizada por los adultos e imitada por los niños y las niñas como un juego que lleva el mismo nombre.

Lo practican en grupo antes del atardecer, por lo menos dos o tres veces por semana, en el patio de la casa de uno de los participantes.

Primero los participantes conversan de los detalles de la fiesta que van a realizar. Una vez acordado, los varones forman un círculo, las mujeres se colocan dentro y empiezan a bailar de acuerdo al sonido del pupuchi que tocan los niños. Todos los participantes actúan con mucha energía y libertad imitando a los adultos cuando celebran este baile, fortaleciendo así la identidad y los valores culturales del pueblo Kandozi.



Juego: Manamama o trampa terrestre para aves menores

La manamama es un juego de imitación de los adultos basado en el uso de una trampa terrestre para cazar aves menores como la perdiz, la unchala, la panguana y el yanayutillo. Se elabora con hojas de yarina, palitos delgados y sogas.

Los niños de la comunidad lo juegan mayormente en la época de cosecha de las semillas que comen las aves menores terrestres, acompañando a sus madres por las mañanas cuando van a cultivar las chacras y cosechar la yuca para preparar el kapusi o masato. Mientras ellas realizan estas actividades, los niños se reúnen a la orilla de la chacra donde se ubican las semillas que comen las avechitas y se organizan para preparar trampas con la finalidad de cazarlas. Primero, recogen los materiales necesarios: una braza de palos delgados de dos cuartas de largo, una media braza de sogas para armar las trampas y hojas para esconderlas. Construyen las trampas ubicándolas cada una a cinco pasos de distancia de las demás.

Mientras juegan, los niños van conversando sobre la técnica de realización de las trampas y el comportamiento que deben adoptar para no asustar a las aves, imitando a los adultos y compartiendo sus saberes. Juegan a cazar las aves con las trampas y luego las comparten como alimentos para la familia. Este juego les permite formarse como futuros cazadores que podrán mantener a sus familias a través de los valores culturales kandozi.

Quechua collao (Apurímac)

Pueblo: Quechua
Lengua: quechua collao
Región: Apurímac
Provincia: Cotabambas
Distrito: Tambobamba
Comunidad: Yuricancha



Participantes

Niños/Niñas

Aydee Lucero Cervantes Mendoza
Luis Fernando Llicahua Cameron
Saul Mio Camerun
Surita Ñahui Enriquez

Acompañantes

Nicolás Gómez Lozano (docente)
Lorenza Cameron Luis (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Wawakunawan pukllay
- ▶ Hachha
- ▶ Carrupi pukllay
- ▶ Chakrakuypi pukllay
- ▶ Chaqurakuy

Juegos

- ▶ Uywakunawan pukllay
- ▶ Cawallupi P'itay

Juguete: Wawakunawan pukllay

El wawakunawan pukllay corresponde a un juego de muñecas practicado por las niñas. Elaboran sus muñecas con retazos de tela que luego son cosidos para formar la cabeza, los brazos, el tronco y las piernas. Luego bordan las cejas, ojos, boca y orejas. Terminan cosiendo las manos y la ropa con retazos de tela de bayeta. Las niñas que saben awar (tejer) elaboran ellas mismas las ropas, birriti (gorra) y chumpi (correa) con herramientas de away.

Este juego se practica todo el año pero preferentemente en primavera, por las tardes y durante los fines de semana, alrededor de la casa, en el pastoreo y a veces en la escuela.

Consiste en formar una familia, enfatizando en los roles y responsabilidades que cumplen sus integrantes en la crianza de la muñeca y en las actividades del hogar y de la chacra.



Juego: Uywakunawan pukllay

Es un juego de competencia relacionado a las actividades de pastoreo y de crianza de animales como el toro, la vaca, el caballo y la oveja. Se juega con animalitos de arcilla (roja, blanca y negra) horneada o de piedra y restos de ma'kas (ollas). También se necesitan piedritas planas y redondas. Se juega en el campo aprovechando el pastoreo o en la escuela a la hora del recreo.

Primero, los participantes trazan en el suelo cuatro círculos uno dentro del otro con tierra blanca o negra. Luego colocan los animales en cada círculo según un valor o puntaje que representa. El círculo central corresponde al toro, el segundo a la vaca, el tercero al caballo y el cuarto a la oveja.

De acuerdo a un sorteo y según un número de lanzamientos acordado, los jugadores empiezan a lanzar piedritas de frente o de espalda, desde una línea marcada, teniendo cuidado de no pasarla. Deben tratar de ubicar las piedras en los círculos, alcanzando el puntaje más elevado posible. Cada uno va sumando puntos y el que obtiene el mayor puntaje gana la partida.

Maijuna (Loreto)

Pueblo: Maijuna
Lengua: maijuna
Región: Loreto
Provincia: Maynas
Distrito: Iquitos
Comunidad: Sucusari



Participantes

Niños/Niñas

Juana Victoria López Ríos
Jyl Yamiyu Ríos Ríos
Reyner Blair Sanda Ríos
Charles Yeter Tamayo Sotelo

Acompañantes

Arquímedes Yeter Tamayo Tapullima (docente)
Lis Ríos Mozombite (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ No (trompo silbador)
- ▶ Totoreo
- ▶ Escopetita
- ▶ El fico (trompeta)
- ▶ Pelota de caucho

Juegos

- ▶ Pipibi (carrizo silbador)
- ▶ Comepere (remito volador)
- ▶

Juguete: No (trompo silbador)

Está elaborado con el fruto de una especie vegetal conocida como waira sajino. Una vez recolectados se limpian los frutos extrayendo la pulpa externa e interna. Entonces se procede a perforar en la parte superior e inferior dos orificios pequeños y alineados. Luego se procede a elaborar un tercer orificio ubicado en la parte más ensanchada del fruto, este servirá para el ingreso del aire cuando rote el trompo y, consecuentemente, emita un sonido específico. Luego se confecciona el eje del trompo, se talla un pedazo del tallo del arbusto viasunking. Se introduce luego el eje en el fruto a través de los orificios hechos en la parte más ancha y estrecha del fruto y se lo sujeta con un poco de copal o brea vegetal.

Para hacerlo rodar se usa una soga de aproximadamente sesenta centímetros elaborada con fibra de chambira torcida. Los niños y niñas juegan con este trompo en un espacio abierto, en marzo o abril, cuando se puede extraer el material para confeccionarlo. Se deleitan con el silbido que produce durante su movimiento.



Juego: Pipibi

El pipibi está elaborado con un pedazo fresco de una especie vegetal local llamada carrizo. El padre de familia extrae un pedazo del tallo (un entrenudo) de aproximadamente veinte centímetros de longitud, luego procede a quitar el nudo de uno de los extremos y ligeramente encima de la base practica una incisión con la punta de una cuchilla. También lo pueden elaborar los niños y niñas mayores de diez años.

Para jugar con el pipibi, el niño o la niña sopla con fuerza en el extremo abierto del carrizo y por la presión interna del aire, este sale despedido por la incisión emitiendo un sonido muy peculiar.



Quechua chanka (Ayacucho)

Pueblo: Quechua
Lengua: quechua chanka
Región: Ayacucho
Provincia: Huamanga
Distrito: Ayacucho
Comunidad: Cayramayo



Participantes

Niños/Niñas

Fedion Devis Huamaní José
Lourdes Esperanza Lima Canchohuamán
Jorge Luis Lima Huamaní
Jheny Quispe Lima

Acompañantes

Doris Margot Alva Zaña (docente)
Marcelino Huamán Anccasi (padre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Taka (rompe trompo)
- ▶ Wawaqipi

Juegos

- ▶ Qichwariy
- ▶ Wasi ruray (choza rústica)
- ▶ Turu lasuy

Juguete: Taka (rompe trompo)

Taka es un trompo rústico elaborado con el tallo del qinwa o chachas, una puntita de metal y un cordel de lana de alpaca. Las niñas, los niños y los adolescentes usan este juguete en la época de ausencia de lluvia (chiraw pacha) y en los inicios de la época de la siembra, en sus hogares, en la comunidad en general y durante los recreos de la escuela. Juegan de forma competitiva entre dos o más participantes.

Primero se marca un hoyo (ñawi u ojo) en el suelo. Luego los participantes compiten entre ellos. Cada jugador, por turno, lanza su trompo con el cordel hacia el ñawi. El que lanza su trompo más cerca del hoyo es el jugador que empieza el juego. El perdedor es el que lanza el trompo más lejos del hoyo. Entonces, los jugadores que lanzaron cerca del ñawi, lanzan sus trompos hacia el trompo del perdedor tratando de que la púa sea introducida hasta que se astille y, si es posible, que se rompa. El trompo del perdedor será golpeado continuamente por los demás jugadores con un trayecto de ida y vuelta hasta romperlo. El que no golpea el trompo del perdedor reemplaza al perdedor. Gana el jugador que rompe el trompo.



Juego: Qichwariy

Es un juego vivencial basado en una actividad socioeconómica tradicional que lleva el mismo nombre. Esta consiste en hacer un viaje desde la parte alta de la comunidad hacia el valle donde los comuneros llevan los productos de altura (como lana, carne, etc.) para realizar un trueque con los productos del valle.

Las niñas y los niños practican este juego durante este viaje para imitar a sus padres y divertirse. También lo practican en sus casas, en la comunidad o en la escuela. Se juega con quruntas (corontas) de maíz, con puka qaytu (lana de oveja teñida de color rojo), piedras y trapos usados.

Primero, los participantes desgranar el maíz para sacar la coronta. Veinte a treinta de ellas son decoradas con la lana de oveja de color rojo y representan a las llamas. A este proceso se le denomina huaytachi (adornar la coronta). Al final cada jugador da un nombre a las llamas que ha elaborado. Gana el que hace la mayor y mejor cantidad de llamas.

Afroperuano (Ica)

Pueblo: Afroperuano
Lengua: castellano
Región: Ica
Provincia: Palpa
Distrito: Palpa
Comunidad: Cabildo



Participantes

Niños/Niñas

Francisco Nolberto Flores Apaza
Jarumy Jasury Funes Sanda
María Elena Quispe Huaman
Renso Mauro Torres Palacios

Acompañantes

Yris Himelda Gutiérrez Monge (docente)
Claudio Marcelino Quispe Arias (padre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Cometa
- ▶ Pelota de trapo
- ▶ Aro con gancho

Juegos

- ▶ Bata
- ▶ Matagente
- ▶ Carrera de aros
- ▶ Salta sogá
- ▶ Juego de las cometas

Juguete: Cometa

La cometa es un juguete volador elaborado con caña de azúcar y forrada con papel cometa de colores, con una cola de tela y un ovillo de hilo para hacerla volar por el aire. Se elabora haciendo un armazón con cañas abiertas por la mitad, amarradas con hilo dándole la forma que se desea. Luego se ata un hilo a algunas de sus puntas, uniéndolas al ovillo de hilo, de tal manera que se la pueda sostener cuando se eleva.

Las niñas y los niños juegan con la cometa en campo abierto, generalmente en los meses de agosto y setiembre, cuando hay mayor presencia de vientos. El juego consiste en hacer volar la cometa lo más alto posible. Gana el participante que hace volar su cometa más alto.



Juego: Bata

Es un juego de competencia que se practica con una pequeña pelota de trapo y conos para marcar un cuadrilátero, aunque ahora lo juegan con cualquier pelota. Las niñas y los niños lo juegan en el patio de la escuela o en la calle, por las tardes, cuando el sol ya no quema mucho o después de cenar, cuando los padres salen a conversar al fresco y observar el juego.

Participan en parejas constituidas por uno de cada equipo. En una de las esquinas se coloca un jugador y en el centro el adversario quien debe lanzarle la pelota para que el niño que está parado en la esquina la lance lo más lejos posible de tal manera que le dé tiempo de recorrer los cuatro lados del cuadrilátero. El adversario debe ir tras la pelota para regresar y darle con la pelota y evitar que el niño o niña que la lanzó pueda correr todo el cuadrilátero. No se puede "matar" al jugador cuando se encuentra parado en una de las esquinas. Gana el juego el grupo que tuvo más niños que lograron correr todo el cuadrilátero sin ser alcanzados por la pelota.

Shiwilu (Loreto)

Pueblo: Shiwilu
Lengua: shiwilu
Región: Loreto
Provincia: Alto Amazonas
Distrito: Yurimaguas
Comunidad: Jeberos



Participantes

Niños/Niñas

Sila Medalith Inuma Púa
Renller Jesús Mozombite Chota
Xiomara Luz Tangoa Huiñapi
Giovanni Vargas Inuma

Acompañantes

Adrián Luis Chota Mozombite (docente)
Doris Chota Inuma (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Muñeca de piel de walo
- ▶ Silbato de carrizo
- ▶ Wiwano de paujil
- ▶ Pelota de hoja
- ▶ Trompo de chambira
- ▶ Muñeco y escopeta de topa

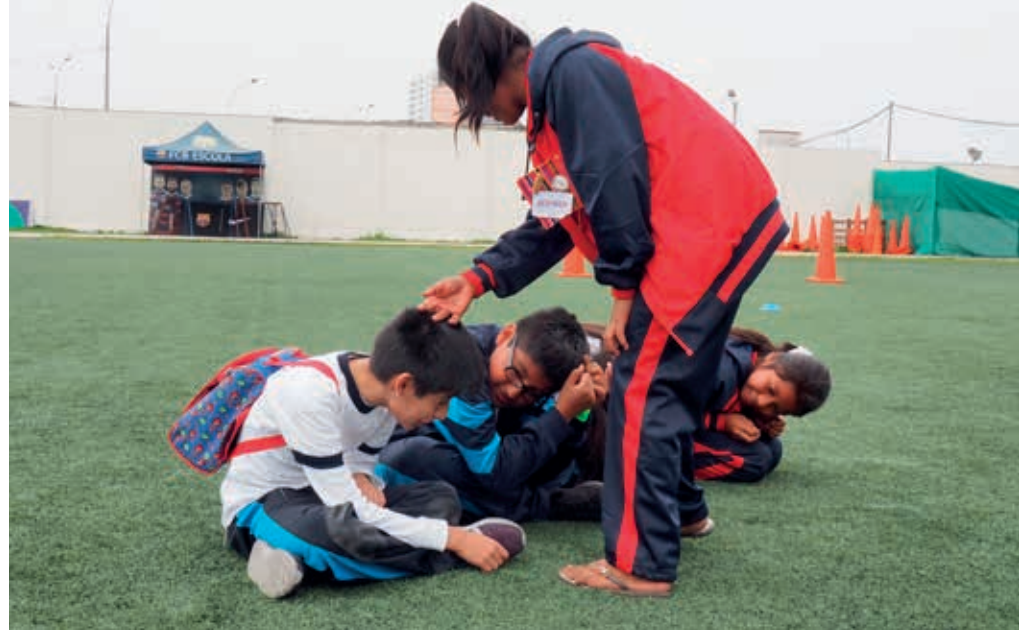
Juegos

- ▶ La sandía y el ladrón
- ▶ El melón
- ▶ El chullachaqui
- ▶ El monano
- ▶ La salta soga

Juguete: Muñeca de piel de hualo

Esta muñeca tradicional se elabora con algodón, hilo y la piel de la rana conocida como hualo. Los padres cazan la rana durante la noche. Luego las madres confeccionan la muñeca para sus hijas: secan la piel de la rana, le echan cenizas y la ponen al sol. Una vez seca, llenan la piel de algodón y la cosen con hilo. Luego la solean un poco más para que quede bien seca.

Las niñas juegan con la muñeca de piel de hualo a lo largo del año, en sus casas o afuera para entretenerse mientras sus madres trabajan. A la rana se suman otros tipos de muñecas, hechas de madera y trapo. La rana, igual que las otras muñecas, representa al bebé y ellas imitan los roles de los padres interactuando con otros personajes de la familia y de la comunidad. Además, esta muñeca tiene una relación simbólica con la naturaleza, ya que la rana representa a la madre naturaleza.



Juego: La sandía y el ladrón

Es un juego de roles que no requiere material ni juguetes. Se trata de un señor que vive en el campo con su perro. En su chacra, tiene muchas sandías y un ladrón llega para robarle. Las niñas y los niños practican este juego entre cinco o más participantes.

Ellos se distribuyen los siguientes roles: el perro, el ladrón, el dueño y las sandías. Los niños que representan a las sandías se echan con la rodilla al suelo y la cabeza abajo, luego el niño que representa al perro se pone a un costado y el que representa al dueño también a otro costado. El niño que representa al ladrón se queda lejos. Una vez ubicado, el ladrón pregunta a los otros niños: "¿Ya están?", y quienes hacen de sandía responden: "Ya estamos". Entonces el ladrón se acerca al dueño, lo saluda y con engaños hace que el dueño lo haga pasar y tocar a las sandías en la cabeza para ver si están maduras. Luego el ladrón regresa al costal y entra para coger todas las sandías y cuando está saliendo el dueño lo persigue hasta que deje a todas las sandías cogidas.



Aimara (Puno)

Pueblo: Aimara
Lengua: aimara
Región: Puno
Provincia: Chucuito
Distrito: Juli
Comunidad: Laca Laca

Participantes

Niños/Niñas

- ▶ Nain Escrich Anquise Choque
- ▶ Ruth Olinda Cauna Arhuata
- ▶ Jefferson Ali Cutipa Ramos
- ▶ Ruth Eva Ramos Callocondo

Acompañantes

- ▶ Walter César Chura Quispe (docente)
- ▶ Rosa Ramos Luna (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Chunkillito
- ▶ Plaxlitas y chapitas
- ▶ Trompo
- ▶ Ñoquito con las chinas bolas
- ▶ Chancalata
- ▶ Canquita

Juegos

- ▶ Tiwulampi iwisampi (el zorro y las ovejas)
- ▶ Thujsita
- ▶ Ñokos
- ▶ Batido de la sogá

Juguete: Chunkillito

El chunkillito está compuesto de huesitos procedentes de las patas de la llama o de la alpaca y de una canica o una bolita que puede ser una piedra redonda.

Las niñas y los niños practican el chunkillito como un juego de puntería para distraerse y desarrollar sus habilidades de precisión y de fuerza, durante todo el año. Eligen un lugar plano, afuera o dentro de la casa según el clima.

Juegan por pares, ubicando ocho huesitos en dos filas, una frente a la otra a una distancia mínima de cuarenta centímetros. Cada participante por turno debe tratar de derribar los huesitos de su adversario con la canica o la bolita. El primero que logra derribar todos los huesitos de su oponente gana el juego.



Juego: Tiwulampi iwisampi (el zorro y las ovejas)

El tiwulampi iwisampi o “el zorro y las ovejas” es un juego de mesa hecho para dos participantes y donde un zorro intenta comerse a un grupo de doce ovejas.

Antes se realizaba en el piso, trazando las líneas en la tierra o con una tiza en el cemento y las ovejas estaban representadas con piedritas pequeñas y el zorro con una piedra más grande. Actualmente, se elabora con corrosplún y cinta hologramada de colores, ovejas y zorro en miniaturas de arcilla. Se diseña un cuadrado dividido en dieciséis cuadraditos de igual tamaño de los cuales todas las esquinas están conectadas por líneas diagonales. En dos lados opuestos del cuadrado se diseña un triángulo dividido en seis partes que representa la casa del zorro. Un jugador actuará con las ovejas y el otro con el zorro. El objetivo del zorro es comerse a todas las ovejas para ganar la partida y en el caso de las ovejas tienen que bloquear al zorro y dejarlo sin movimiento o invadir su casa.

Kichwa (San Martín)

Pueblo: Kichwa
Lengua: Kichwa
Región: San Martín
Provincia: Lamas
Distrito: Lamas
Comunidad: Wayku



Participantes

Niños/Niñas

Llanina Amasifuén Cachique
Segundo Salas Sangama
Llimi Sangama Sangama
Maya Karen Tapullima Sangama

Acompañantes

Jacqueline Rengifo Pérez (docente)
Belisardo Cachique Guerra (padre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Pukuna

Juegos

- ▶ Chicharreada
- ▶ Pukuneada
- ▶ Lucha o prueba

Juguete: Pukuna

Es un tipo de cerbatana hecha con la palmera pona. Esta arma suele utilizarse en la selva para matar animales pequeños. Los niños suelen jugar con una versión más pequeña e infantil de la pukuna usando un carrizo o el tallo hueco de la hoja de la papaya. Las puntas que se soplan con este juguete se preparan con virutas derechas a las cuales se coloca algodón de wimba para generar un buen vuelo.

Las niñas, los niños y los adolescentes utilizan la pukuna para practicar un juego de puntería llamado la pukuneada. Consiste tradicionalmente en un juego de cacería de la capacana (chicharra grande). Practican este juego en el campo, durante los meses de setiembre y octubre, época en la cual hay cientos de miles de capacanas en el árbol llamado insira o tangarana. Gana el participante que tiene el mejor resultado de puntería.

Este juego también se puede realizar en otras épocas del año para cazar pequeños animales como avecitas y ratones, y también alcanzando una meta como un dibujo de animal en un panel o una fruta.



Juego: Chicharreada

La chicharreada es un juego que se realiza atando el cuello de la capacana (chicharra grande) para hacerle volar como un avión. Las niñas y los niños lo practican en espacios abiertos, en la época de primavera (setiembre y octubre) cuando abunda este insecto.

Primero se agrupan para recoger las chicharras. Delicadamente, los bloquean con un palito y sin lastimarlos los atan con un hilito y los sueltan al aire libre. La chicharra vuela y los niños sin soltar la soga corren tras ella, simulando ser un avión. En este juego, los participantes tienen mucho cuidado en definir los espacios en que juegan para evitar chocarse con algún elemento que le lastime en el recorrido.



Quechua collao (Arequipa)

Pueblo: Quechua
Lengua: quechua collao
Región: Arequipa
Provincia: Caylloma
Distrito: Chivay
Comunidad: Sibayo



Participantes

Niños/Niñas

María Ester Calla Supo
Jean Pier Supo Huanca
Joel Wenceslau Villa Villa
Victoria Evelyn Flores Llacho

Acompañantes

Rodolfo Sabino Sarayasi Samayani (docente)
Margarita Chuctaya Yampi (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Pelota hayt'ay
- ▶ Aro andino
- ▶ Trompo de piedra
- ▶ Animales de huesos
- ▶ Animales de barro
- ▶ Wawas o muñecas
- ▶ Huesito silbador
- ▶ Tullu kumpay

Juegos

- ▶ Sullulli o qiqinti
- ▶ Los caminos del inca
- ▶ Michinapi pukllaykuna
- ▶ La matachola

Juguete: Pelota hayt'ay

Es elaborado con retazos de tejidos de bayeta que se amarra con cintas de cuero del pescuezo de llama. La usan los niños y los adolescentes, en época seca, por las mañanas porque hace menos viento. Juegan en la michina que es donde se pastorean a los animales. Allí buscan un lugar plano, seco y con bastante ichu (paja). También suelen jugar al finalizar la época de lluvia, porque los ichus están verdes y grandes y los campos están bien compactos.

Para jugar con la pelota hayt'ay se necesitan dos participantes. Se realizan las apuestas, en donde el perdedor compartirá su qoqawi (tostado con charqui o carne seca). Después, determinan una línea de partida desde donde el jugador llevará con el pie la pelota de trapo sin hacer chocar a los ichus. Si la pelota choca con el ichu, el jugador pierde su turno. Gana quien logra llevar la pelota con el pie hasta el arco y meter el gol.



Juego: El sullulli o qiqinti

Este juego se realiza con cuatro piedras pequeñas llamadas sullullis, que se forman dentro de la panza de las llamas y las alpacas. Además, se necesita piedras pequeñas y planas para armar un círculo y otras piedras de diferentes colores para armar el camino de cada participante.

Este juego requiere de dos a cuatro participantes. Las niñas y los niños buscan un espacio plano y seco. Luego, con las piedras pequeñas y planas diseñan un círculo y con las piedras de colores arman cuatro caminos de diferentes colores. Cada camino sale de diferentes lugares del círculo.

El juego consiste en que cada participante con sus cuatro sullullis elige su camino para iniciar la partida. Luego, cada participante tinka un sullulli hacia el hoyo del centro por el camino que ha elegido. Si este no ingresa al hoyo, el participante lo recoge y pierde su turno. Si el sullulli ingresa al hoyo, el participante continuará tinkando hasta que pierda su turno. Gana el primero que logre hacer ingresar los cuatro sullullis al hoyo.

Ashaninka (Junín)

Pueblo: Ashaninka
Lengua: ashaninka
Región: Junín
Provincia: Satipo
Distrito: Río Tambo
Comunidad: San Juan de Ivotsote



Participantes

Niños/Niñas

Hilder Apner Camacho Damian
Gat Carrion Rios
Walter Jesús Flores Carrión
Gisela Nuñez Perez

Acompañantes

Manuel Avenchari Shimbi (docente)
Yonel Diquez Pascual (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Chotanka o chotari
- ▶ Jonekintsi
- ▶ Isheno keniri
- ▶ Tëoki
- ▶ Shooronaki
- ▶ Chekopikaraki
- ▶ Sonaja de shibatyaki

Juegos

- ▶ Tiro al blanco
- ▶ Abarayeteri sankiro (tumba caracol)
- ▶ Korobitantsi (juego de kokoro)
- ▶ Shitibari (gallinazo)
- ▶ Tsirotyonki
- ▶ Manitimeni

Juguete: Chotanka

La chotanka se elabora con las pancas de maíz seco y tres plumas de paujil, pava de monte o pato. Se cogen las pancas de maíz y se acomodan una sobre otra en forma de cruz. Cuando se tiene una buena proporción, se amarran las puntas y se cortan con un cuchillo para nivelarlas. A continuación se colocan las tres plumas de ave alrededor de la parte cortada y se amarran con una pita.

Cinco a seis niños y niñas se colocan formando una equis, un cuadrado o un círculo a una distancia de tres metros entre cada jugador. Se tira la chotanka al aire y cuando está cayendo se le golpea con la palma de la mano en dirección a otro compañero o compañera. Este debe hacer lo mismo sin dejar que caiga. Si cae, la persona responsable sale de la competencia y entra otra. Así se hace sucesivamente hasta que quede un ganador o ganadora.



Juego: Tiro al blanco

El tiro al blanco es un juego de puntería que se practica con un arco de chonta y flechas hechas del palito de la flor del carrizo. Se apuntan las flechas a un punto blanco.

Los niños, adolescentes y adultos varones son quienes lo juegan en general, todo el año, en lugares libres y amplios, especialmente preparados.

Se juega en competencia usando cinco arcos en forma individual o grupal. Cada participante se coloca a una distancia de aproximadamente veinte metros de la meta. Gana el que llega a disparar al centro del punto en blanco.

Awajún (Amazonas)

Pueblo: Awajún
Lengua: awajún
Región: Amazonas
Provincia: Condorcanqui
Distrito: Nieva
Comunidad: Pagkintsa



Participantes

Niños/Niñas

Segundo Ysmael Jempets Jintach
Liana Jintach Pakurai
Zolia Delcia Perez Lazaro
Elesvan Shawit Jintach

Acompañantes

Elio Suintag Jintach (docente)
Diclecia Jintach Wishu (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Tutuweu
- ▶ Wagae
- ▶ Batae
- ▶ Shashaáp
- ▶ Kunchai

Juegos

- ▶ Papai Nagku (juego del cañoncito)
- ▶ Juguemos al cazador con el carrizo de pucuna

Juguete: Tutuweu

Es un pito elaborado con la semilla de la palmera chambira. Se colecta la semilla cuando no está totalmente madura, antes de que su corazón endurezca. Se hace un hueco en la parte superior de la semilla (donde se soplará el aire) y dos huecos laterales. Se coloca un poco de cera de abeja en la boca del instrumento para que el aire salga con más fluidez.

Con este instrumento se trata de jugar imitando a los hombres quienes lo usaban como medio de comunicación para ubicarse a distancia o coordinar varios tipos de actividades. Por ello se genera diversos tipos de sonidos y ritmos. Se puede jugar también de manera competitiva de forma grupal: se elige un líder y cada niña y niño sopla en el pito de acuerdo a un orden y tiempo establecido. El líder determina el mejor participante, quien será el ganador.



Juego: Papai nagku (juego del cañoncito)

El papai nagku es un juego de puntería que hace uso de un cañoncito elaborado a partir del tallo de la papaya y de un palo más fino que entra dentro del tallo para impulsar proyectiles.

Las niñas y los niños juegan con este cañoncito, por grupo de tres a cinco integrantes, en cualquier época del año, generalmente en espacios libres como el patio de la casa.

Los participantes eligen un lugar adecuado y se ordenan por filas. De acuerdo al turno, disparan y entre todos verifican quien ha alcanzado la mayor distancia. El mejor competidor continúa con los demás hasta que haya un ganador final.

Quechua chanka (Huancavelica)

Pueblo: Quechua
Lengua: quechua chanka
Región: Huancavelica
Provincia: Churcampa
Distrito: Churcampa
Comunidad: San Pedro



Participantes

Niños/Niñas

Cindy Marilyn Chira Montalvo
Soledad Fernández Huamán
Jamil Salzar Cruz
Carlos Gutiérrez Cáceres

Acompañantes

Vila Carolina Obregón Villantoy (docente)
Walter Gutiérrez Narazas (padre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Carrito de cabuya
- ▶ Purutus
- ▶ Ankachus
- ▶ Tacla
- ▶ Ollitas de barro

Juegos

- ▶ Ankachu
- ▶ Turu watay
- ▶ Purutu tinkay
- ▶ Waka miranchu manchu

Juguete: Carrito de cabuya

Es un juguete de ruedas elaborado con la planta llamada cabuya o paqpa. Para construirlo, se parte un pedazo de la cabuya que se va cortando en dos lateralmente y se pela por partes según las piezas que se van armar para hacer el carrito. Se esculpen las diferentes partes del carro según el modelo deseado y se ensamblan haciendo huequitos en los cuales se pasa un hilo.

Las niñas como los niños juegan con el carrito de cabuya en todas las épocas del año, en el campo, en la chacra o en la escuela.

Después de haber elaborado sus carritos, las niñas y los niños elaboran un juego de imitación vivencial relacionado con una actividad realizada por los adultos: viajar hacia la ciudad para vender productos de la comunidad. Los participantes fijan un lugar de partida para emprender el viaje de ida y vuelta hasta la ciudad cargando varios tipos de productos. Las niñas venden comidas supuestas en el borde de la carretera aduciendo un restaurante. Quien regresa primero de viaje es ganador.



Juego: Ankachu

Este juego se realiza con pequeños discos llamados ankachus, elaborados con la planta de cabuya o paqpa, y con los hilos de esta misma planta.

Empiezan el juego como un concurso entre dos o más participantes que consiste en jalar los hilos de la cabuya con los dientes, quien logra jalar más rápido gana. Luego hacen otro concurso de quien logra trenzar sus hilos más rápido. La etapa siguiente consiste en cortar la cabuya verde en forma de ankachu (disco) con una piedra filuda, que ahora fue remplazada por cuchillos o vidrios rotos. Al centro de los ankachus se aplica un orificio pequeño con la punta espinosa de la cabuya, para luego lanzarlos con el hilo de la cabuya. El que elabora sus ankachus más rápido también gana.

Finalmente, después de haber acordado la cantidad de ankachus que van a utilizar, los jugadores se colocan en forma de hileras y compiten lanzándolos a la cuenta de tres. El participante que los lanza más alto o más distante es el ganador, y se lleva el premio que consiste en el quqaw (almuerzo).

Urarina (Loreto)

Pueblo: Urarina
Lengua: urarina
Región: Loreto
Provincia: Loreto
Distrito: Nauta
Comunidad: Santa Cruz de Tagual

Participantes

Niños/Niñas

David Ahuite Macusi
Sara Arahuate Inuma
Alicia Fartari Macusi
Juan Inuma Ahuite

Acompañantes

Juan Macusi Nurive (docente)
Manuel Inuma Macusi (padre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ La balista
- ▶ Afaia alu feru
- ▶ Tenünü

Juegos

- ▶ La Hamaquita
- ▶ La caza con jichana
- ▶ Plupluun
- ▶ Juego con shicra
- ▶ Juego de aruba

Juguete: La balista

La balista se refiere a un conjunto de herramientas de cacería compuestas por un arco, una soga y flechas. Los padres las fabrican para los niños varones. Para su elaboración, el arco se talla en la madera del árbol de huito o en la corteza de la palmera de pijuayo. La soga se elabora con fibra de chambira trenzada y las flechas son de madera, talladas de manera muy liviana y fina, con una pluma fijada en su extremidad.

Los niños juegan a la balista en cualquier momento del año y del día, en un espacio abierto, en el patio o en la chacra. Este juego permite aprender las técnicas de cacería de animales imitando a los hombres de la comunidad que practican esta actividad.

Para jugar, los niños forman un grupo y colocan como meta de tiro un objeto que representa al animal que van a cazar, puede ser por ejemplo un pedazo de cachihuango (tejido natural de chambira) colocado como una pizarra, una cabeza o piel de animal. Se ubican a cierta distancia de la meta en función de la edad de los participantes y empiezan a disparar las flechas uno por uno a razón de dos tiros por turno. El participante que realiza el tiro más fuerte y la meta gana la partida.



Juego: La hamaquita

Es un juego relacionado con la actividad del tejido de hamaca con la fibra de la palmera chambira. La hamaca está elaborada por las mujeres de la comunidad y sus hijas las imitan jugando a tejer una hamaca pequeña. Para su elaboración, primero se extrae y tiñe la fibra de la palmera chambira según el color deseado, luego se la teje en forma de hamaca que tendrá dos palos fijos en sus extremidades. Una vez terminada, se amarra a la hamaquita una sonaja y semillas llamadas secanas, así como huesitos y dientes de animales. La sonaja y las semillas tienen la función de producir un sonido que ayuda a hacer dormir al bebé mecido en la hamaca. Los dientes y huesos de animales están colocados en la hamaca para protegerlo.

Pueden usarla para mecer a sus muñecos o para realizar un juego colectivo que se comparte ahora también con los niños. Dos participantes del grupo formado se ubican en ambas extremidades de la hamaca y luego corren detrás de los demás jugadores para tratar de atraparlos en la hamaquita. Cuando uno está atrapado les ayuda a perseguir a los demás. El juego termina cuando todos los participantes han sido atrapados con la hamaca.

Quechua central (Huánuco)

Pueblo: Quechua
Lengua: quechua central
Región: Huánuco
Provincia: Huamalíes
Distrito: Llata
Comunidad: Huaylacancha



Participantes

Niños/Niñas

Yosmelina Bueno Espinoza
Ronald Pinedo Pardo
Abad Pinedo Pilco
Pamela Rosana Vega Ortiz

Acompañantes

Guillermo Vigilio Ramírez (docente)
Manuela Vega Loaisa (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Kullu chunkay
- ▶ Qucha ruray
- ▶ Hacha, machete, pico de madera
- ▶ Muñeco de trapo y arbusto
- ▶ Billetes de papel bond

Juegos

- ▶ Manka rantikuy
- ▶ Apinakuy
- ▶ Kullu sutay
- ▶ Compadres y comadres

Juguete: Kullu chunkay

El kullu chunkay se compone de seis soldados y seis pelotas, todos tallados en madera. Es un juego practicado por toda la comunidad (autoridades, adultos, jóvenes, niños y niñas), en la Plaza de Armas, el seis de enero de cada año. A partir de esta fecha, durante casi todo el mes de enero, las niñas y los niños siguen jugando al kullu chunkay, en las calles y en el campo, cuando pastan a los animales.

Para jugar, se ubican los seis soldados en forma de columna a una distancia de un metro cada uno del otro. Luego, los jugadores se ubican en ambos extremos a una distancia de quince metros que sea en forma vertical u horizontal. Desde allí lanzan las seis pelotas de madera uno por uno tratando de tumbar los soldados. El jugador que logra tumbar la mayor cantidad de soldados gana la competencia. En algunos casos, el jugador muy suertudo logra derribar a todos los soldados en un solo tiro, entonces la competencia queda ganada y los otros participantes pierden el juego sin haberlo iniciado.



Juego: Manka rantikuy

El manka rantikuy se juega entre seis a veinte niñas y niños que se reparten los roles de vendedores, compradores y ollas. No requiere materiales ni juguetes.

Primero los jugadores se reparten los roles. Luego los vendedores hacen que sus ollas se pongan de forma sentada, con los dedos trenzados bajo los muslos de las piernas para hacer las asas de las ollas. Luego, empiezan a venderlas llamando a los clientes en lengua quechua, y describen las ollas con sus características, usos y cualidades. Entonces los compradores se acercan para observar las ollas, preguntar por su precio o uso, comentando sus características de forma positiva o negativa. Los vendedores contestan dando el precio y demostrando la fuerza y la calidad de las ollas. Los compradores escogen las ollas preguntando por su durabilidad y negociando su precio para obtener rebajas. Se llevan las ollas entre dos y las sueltan para comprobar su solidez. El juego se termina cuando se agotan las ollas de los negociantes.

Shipibo-konibo (Ucayali)

Pueblo: Shipibo-konibo
Lengua: shipibo-konibo
Región: Ucayali
Provincia: Coronel Portillo
Distrito: Manantay
Comunidad: Utucuro



Participantes

Niños/Niñas

Glaidith Ariana Chávez Inuma
Maxer Jair Fernández Panduro
Cleiser Guillén Huayta Fernández
Janny Ríos Bardales

Acompañantes

Jander Ruiz Laulate (docente)
Virginia Rodríguez Pezo (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Nonti
- ▶ Bin ati
- ▶ Chopa joni
- ▶ Chinto
- ▶ Mani pei tonko

Juegos

- ▶ Yapan ewati tsiniti (imitar al pez sábalo)
- ▶ Axo poñan lti
- ▶ Maya niwe (huracansillo)
- ▶ Sotameti (la escondida)
- ▶ Cosecha de yuca

Juguete: Nonti

Es un juguete en forma de pequeña canoa con su remito, esculpidos en la madera suave y ligera del árbol de topa o bolaina. Es una réplica en miniatura de la canoa que fabrican los hombres de la comunidad. El nonti puede estar acompañado de anzuelitos, arquito y flechas para la imitación de la pesca.

Los niños y adolescentes varones juegan con el nonti en grupo durante el verano cuando el agua del río está bajo, y de forma individual durante el invierno cuando los niños deben quedar en su casa por el agua crecida que impide caminar afuera.

Con el nonti, los niños realizan un juego de imitación de las actividades socioproductivas de los adultos, por ejemplo, la pesca, la recolección de frutos de agua, el traslado de gente y productos, etc. Se puede jugar en el suelo moviendo la canoa con la mano como en el agua haciendo correr la embarcación con unos palitos. Las niñas a veces acompañan a los niños en este juego imitando a las mujeres que acompañan los hombres a la pesca o a pasear por el río.



Juego: Yapan ewati tsiniti (imitar al pez sábalo)

El yapan ewati tsiniti o "imitar al pez sábalo" es un juego que permite desarrollar la resistencia muscular y la psicomotricidad. No requiere materiales ni juguetes. Las niñas y los niños lo juegan juntos en espacios abiertos, por las tardes, cerca de la fecha de una fiesta y en las noches de luna.

Se forman dos filas en forma mixta agarrándose de la mano. Los dos de adelante inician el juego jalando en diferentes direcciones, tratando de agarrar de la mano al último de la fila. Al momento de mover en diferentes direcciones todos los participantes cantan diciendo: "Chilín, chilín, tolón, tolón". Las reglas principales son de no resistir, participar y cantar fuerte. El equipo que logra llegar al último de la fila gana el juego.

Quechua cañaris (Lambayeque)

Pueblo: Quechua
Lengua: quechua cañaris
Región: Lambayeque
Provincia: Ferreñafe
Distrito: Ferreñafe
Comunidad: Marayhuaca



Participantes

Niños/Niñas

Donald Ladmir Bernilla Quispe
Elisa Bernilla Tenorio
William Sánchez Calderón
Luz Maribel Sánchez Huamán

Acompañantes

Franklin Edgardo Céspedes Cajo (docente)
Manuela Victoria Quispe Calderón (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Hilado de pastoras

Juegos

- ▶ Bystiapa anampi kallpay
- ▶ Suqu Pichanapi Kallpay
- ▶ Suqu Pichanapi Kallpay
- ▶ Vaquitas

Juguete: Hilado de pastoras

El hilado de pastoras se compone de lana, ruelas y husos.

Las niñas y las adolescentes lo juegan todo el año en el campo de pastoreo, aprendiendo de sus madres y abuelas a hilar la lana para tejer ropas y otros tipos de tejidos.

Juegan entre tres a siete personas. Cada participante debe hilar la más grande cantidad de lana posible en un tiempo dado. Gana la participante que hila más cantidad de lana y de mejor finura.



Juego: Bystiapa anampi kallpay

El bystiapa anampi kallpay es un juego de roles de caballo y jinete que no requiere material ni juguete. Las niñas y los niños lo juegan entre cuatro y ocho parejas, en un espacio abierto, durante todo el año.

Consiste en demostrar habilidades y resistencia en la que un participante hace de caballito y el otro de jinete, los cuales van a galopar de un hito hasta una meta fijada por ellos mismos. Gana el que llega primero a la meta fijada.

Secoya (Loreto)

Pueblo: Secoya
Lengua: secoya
Región: Loreto
Provincia: Putumayo
Distrito: Putumayo
Comunidad: Mashunta



Participantes

Niños/Niñas

Hugo Andrés Díaz Cabrera
Doris Stelly Garcés Payaguaje
Hernán Sadrac López Cabrera
Laura Karolina Piaguaje Salazar

Acompañantes

Edgar Neyser Garcés Mendoza (docente)
Elena Cabrera Levi (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Lanza simple y aro de sogá
- ▶ Escopeta
- ▶ Lanza flecha

Juegos

- ▶ Haciendo casabe con arena
- ▶ Juego de puntería con lanza y aro
- ▶ Defensa personal

Juguete: Lanza simple y aro de sogá

La lanza simple y el aro son destinados a un juego de puntería que tiene como rol el desarrollo de las habilidades de cacería para los niños y adolescentes varones. La lanza se elabora con un palo de madera de un metro y medio a dos metros, y el aro está hecho con sogá del monte, aunque actualmente se usa también llanta de bicicleta.

Los niños practican este juego en época de verano o los días sin lluvia, por las tardes; en el patio de la casa, en el campo o en el monte. En general, están guiados por un sabio especialista en caza de animales. La meta del juego es hacer rodar el aro y lanzar la lanza dentro del aro cuando está en movimiento.



Juego: Haciendo casabe con arena

El casabe es un elemento principal de la alimentación tradicional del pueblo secoya preparado con la yuca. Las niñas juegan "haciendo casabe con arena" imitando la preparación de este alimento que hacen las mujeres y que les permite desarrollar esta habilidad, guiadas por sus madres.

En general las niñas practican este juego en verano, durante las tardes, acompañando a sus madres cuando limpian el patio de la casa.

Las niñas juntan la arena del patio o la traen desde la playa del río, moldeándola para elaborar el casabe con el apoyo de platitos y envases..

Quechua collao (Cusco)

Pueblo: Quechua
Lengua: quechua collao
Región: Cusco
Provincia: Calca
Distrito: Calca
Comunidad: Kellococha

Participantes

Niños/Niñas

Efraín Manuel Apucusi Torres
Sergio Octavio Gutiérrez Mamani
Yoni Hanco Chipa
Marisol Rafael Gutiérrez

Acompañantes

Rubén Molina Gutiérrez (docente)
Jerónima Siccos Ccoyo (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Wawa kepikachay
- ▶ Q'ara q'ompo

Juegos

- ▶ Kaspy muyuy tanqay
- ▶ Q'ara q'ompo qatikachay
- ▶ Cawallu phaway
- ▶ Kawalluwan pukllay

Juguete: Wawa kepikachay

Este juguete consiste en una muñeca confeccionada por las madres con flor de achupalla seca, lliclla (manta tejida), chumpi (correa tejida) y excremento seco de llama y de oveja. Se envuelve la flor (como cabeza) y los excrementos secos (cuerpo) con la lliclla, dándole una forma de wawa (muñeca), para luego envolverla con su chumpi. Luego se bordan los ojos, nariz y boca con semillas e hilo.

Las niñas reciben las wawas de sus madres y juegan con ellas, e imitan los roles, gestos y actividades de la crianza de los hijos. Generalmente juegan con sus muñecas en sus casas, en cualquier momento del año cuando tienen tiempo libre, y con más énfasis en noviembre, en el lugar de pastoreo.



Juego: Kaspy muyuy tanqay

El kaspy muyuy tanqay se compone de un aro de rama de palo flexible o de planta nativa y de una tira de cuero de llama. Para elaborarlo se consigue una rama flexible, se le da la forma de un círculo y se le amarra con la tira de cuero de llama.

Los niños y niñas juegan con este aro vegetal de forma grupal y competitiva, organizando carreras, en cualquier momento del año, en el patio de sus casas y en los caminos para ir a la chacra.

Empujan el aro con la mano hacia adelante con la finalidad de avanzar lo más rápido posible hacia un lugar determinado. Gana el participante que llega primero a la meta prevista.

Wampis (Amazonas)

Pueblo: Wampis
Lengua: wampis
Región: Amazonas
Provincia: Condorcanqui
Distrito: Nieva
Comunidad: Villa Gonzalo



Participantes

Niños/Niñas

Jessy Miley Chumpi Mashingash
Yesenia Mashingash Nanch
Homero Reátegui Tupika
Gian Carlo Taish Rosales

Acompañantes

Neil Yu Achampash (docente)
Florinda Chumpi Serecam (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Jitim
- ▶ Tsaprak
- ▶ Kear

Juegos

- ▶ Wesham
- ▶ Yuants
- ▶ Nanku
- ▶ Ete

Juguete: Jitim

Es un trompo elaborado con la semilla de dos tipos de árbol, el waa y el kumian, con un palito hecho con la fibra de la hoja de la palmera ungurahui y con un poco de cera de abeja.

Primero se recolectan las semillas más duras y redondas. Para la semilla del waa, se le hace un hueco lateral para sacar su carne con un palito puntiagudo. Luego se perforan dos huecos más pequeños, a nivel superior e inferior. A través de ellos, se introduce un palito de fibra de la hoja del ungurahui. Se asegura que el palito no se mueva ni salga con la cera de abeja. Cuando este tipo de semilla gira, el aire pasa por el hueco lateral y suena. La semilla del kumian se trata de manera diferente, se la ubica en un hueco dentro de las cenizas de una candela para calentarla sin quemarla. Después de unos veinte minutos, se vuelve blanda, lo que permite atravesarla con el palito de ungurahui que se fija de la misma manera que la semilla del waa.



Juego: Wesham

El wesham es un juguete fabricado con la corteza de una madera muy peculiar llamada remocaspi o palo sangre que le da un característico color rosado y con un hilo de fibra de chambira. Después de haber tallado la corteza en forma de rombo o de círculo, se le hacen dos huequitos en los cuales se ensarta el hilo.

Las niñas y los niños usan este juguete en cualquier época del año, en la casa o en el patio o en cualquier otro lugar.

Se organizan en pares jugando cada uno con un wesham de tamaño similar. Lo hacen girar al mismo tiempo moviendo y estirando el hilo con las dos manos, hasta hacerse encontrar y chocar los dos juguetes. El que se paraliza en el giro o se rompe pierde la partida.

Quechua central (Lima Provincias)

Pueblo: Quechua
Lengua: quechua central
Región: Lima
Provincia: Cajatambo
Distrito: Cajatambo
Comunidad: Utcas



Participantes

Niños/Niñas

Hubert Schneider Escudero Pumarrumi
Yomara Miluska Pardo Rivera
Stefany Fabiola Pumarrumi Corman
Jean Carlos Pumarrumi Escudero

Acompañantes

Mirían Violeta Villafuerte Pollera (docente)
Zenaida Siria Corman Lázaro (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Wawas
- ▶ Trompo de aliso
- ▶ Guitarra de penca
- ▶ Tinya
- ▶ Animalitos de arcilla, maguey y espina
- ▶ Ollita y platos de arcilla

Juegos

- ▶ Kullu hanchay
- ▶ Juego de las muñecas y de la cocinita
- ▶ Cantando, bailando, encontrando mis vaquitas
- ▶ La crianza de los animales

Juguete: Wawas

Las wawas son muñecas confeccionadas de piedras, de manta o de arcilla según las ocasiones. Las niñas las elaboran con el apoyo de sus madres. La wawa de manta está elaborada con una manta llamada ruri hacu "manta de adentro", manta utilizada en general por las personas mayores. Se enrolla la manta, luego se dobla por la mitad y se amarra con una pita. Esta muñeca se viste con telas o ropitas de los hermanitos más pequeños de la familia. Para hacer una muñeca de piedra, se busca una piedra larga y se le pinta su cara con hierbas del campo. Las wawas de barro se moldean en el barro dándole una forma de muñeca.

Con sus wawas, las niñas practican el "juego de las muñecas y de la cocinita", incluyendo también ollitas y platos de piedras o moldeados con arcilla. Se trata de un juego de imitación de las actividades realizadas por la madre en el hogar como la cocina o la crianza de los hijos.



Juego: Kullu hanchay

Es un juego de roles y de resistencia que permite a los niños medir sus fuerzas entre ellos. No requiere materiales ni juguetes. Lo practican los niños en grupo en un espacio abierto, en el campo o en la comunidad, durante los meses de agosto y setiembre.

Todos los participantes, salvo uno, se sientan en el suelo uno detrás de otro. Representan a unos árboles mientras el niño que queda parado hace de comprador que quiere adquirir los árboles. El primer niño de la fila de árboles representa al awilu (abuelo). El comprador llama al abuelo preguntándole: "¿Awilu, awilu, ¿rantikamay kulluta?". El abuelo se hace el sordo y contesta: "Puruta, kuruta, qiruta." El comprador le dice: "Mana kulluta", así hasta que logra escuchar y acepta venderle un árbol. Entonces el comprador jala al primer árbol y los demás niños se sujetan a él para que no se arranque. Si el comprador logra arrancarlo, se lo lleva. Así sucesivamente continúa el juego hasta que se termine de jalar a todos los árboles.

Shawi (Loreto)

Pueblo: Shawi
Lengua: shawi
Región: Loreto
Provincia: Alto Amazonas
Distrito: Yurimaguas
Comunidad: Puerto Porvenir



Participantes

Niños/Niñas

Jeny Sandra Cahuaza Pizango
Pablo Pizango Cahuaza
Federico Pizango Huiñapi
Sofía Mercedes Pizango Tuesta

Acompañantes

José Ernán Lancha Pizango (docente)
Simy Púa Huiñapi (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- Weranpi'
- Pe'chinanke inanteresu'
- Tu'tainan ya'niwitupisu
- Shirin shirin
- Nunsha nihpisu'
- Wa'wawe nuhkumarawesu
- Wentunkana'pi
- Irapa' y pe'tu

Juegos

- Inantuna'pi (el cazador)
- Ya'niapiawa nitehparesu wentunkanapike
- Tumpunan nun ya'nuwitawa
- Nuna'anpa Inantunu'sa
- Wishutupisu
- Ma'sha uwanesu'
- Pehshananke inantupisu'

Juguete: Weranpi'

Es un trompo elaborado con un fruto del mismo nombre que proviene de un árbol del monte. Una vez cosechado el fruto, se extrae todo su contenido por dos orificios de aproximadamente un centímetro de diámetro que se hacen en sus extremidades. Para eliminar los restos de carne que queda dentro, se busca una hormiguera y se coloca el fruto cerca para que las hormigas limpien su interior. Luego se pule un palito de pona que tenga una forma circular. Una vez que está seco, se coloca el palito de pona a través de los dos orificios y se le asegura con un poco de brea vegetal.

Los niños juegan con este trompo durante el verano, entre los meses de julio a setiembre, cuando es la época de cosecha del fruto weranpi'. Lo hacen en un espacio de tierra plana afuera en el patio, o sobre una pampanilla se juegan en el emponado (suelo hecho de pona) de la casa.



Juego: Inantuna'pi (el cazador)

El inantuna'pi o "juego del cazador" es un juego de imitación de la actividad de cacería de animales practicada por los hombres de la comunidad. Se practica con una irahpa (escopeta), un saweni (machete), un pe'tun (cargador) y hojas secas. Se esculpe la escopeta, el cargador y el machete en madera de topa, suave y ligera. Se practica este juego mayormente en época de verano porque el clima es más favorable para encontrar los materiales para el juego.

Los niños juegan en grupo y salen a cazar en el bosque cercano a la casa, mientras las niñas los esperan jugando a cocinar y realizar otras tareas domésticas. Mientras cazan, se esconden con las hojas secas para que los animales no los vean. El niño mayor lidera el grupo y dirige la expedición. Los participantes imitan la actividad de caza con sus armas y con animales de hojas, palos u otros materiales. A veces alguno de los niños imita a los animales que se van a cazar. Cuando la expedición acaba, los niños regresan a la casa, compartiendo los alimentos cazados con las niñas.

Quechua collao (Puno)

Pueblo: Quechua
Lengua: quechua collao
Región: Puno
Provincia: Azángaro
Distrito: Azángaro
Comunidad: Sucapaya



Participantes

Niños/Niñas

David Bernave Sucasaca Zela
Edwin Tacca Zela
Lady Judith Zela Humpiri
Nancy Beatriz Zela Ito

Acompañantes

Rubén Condori Vilcapaza (docente)
Olga Paulina Zela Salas (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- ▶ Aro o rueda
- ▶ Run run
- ▶ Sonajas
- ▶ Yakis
- ▶ Puito o q'inq'u
- ▶ Soga
- ▶ Trompo
- ▶ Muñeco de chapas

Juegos

- ▶ El t'iqichu
- ▶ Pukllasun wawakunawan (juguemos con nuestras muñecas)
- ▶ Way'ukuq pukllay (juguemos a la cocina)
- ▶ Llank'ana pukllay (juguemos con nuestras herramientas)
- ▶ Juguemos con las chapas
- ▶ El tejo o rayuela
- ▶ Los ñocos
- ▶ El congelado

Juguete: Aro o rueda

Para este juego se emplean aros de bicicletas. Se puede utilizar con la mano o con un palo en forma de horcón en un extremo o con una manilla de alambre. Esa es la parte que empuja a la rueda.

Las niñas y los niños juegan al aro todo el año, en el espacio exterior como la calle o en el patio.

Se puede jugar de manera individual o en grupo de niños realizando carreras. Con la manilla, el palo o la mano, cada participante empuja su aro. Hay obstáculos en el camino que deben ser superados y pasados. Al final del camino gana el jugador que logra llegar primero, habiendo superado con habilidad todos los obstáculos, sin hacerlo caer.



Juego: El t'iqichu

El t'iqichu es un juego que requiere el uso de una pelota de trapo (el t'iqichu) atada a una soga. Las niñas y los niños lo juegan en grupo, en espacios exteriores, durante todo el año.

Después de amarrar la pelota a un poste o a un palo de eucalipto con una pita larga, los participantes por turnos golpean con la mano el t'iqichu y le hacen dar vueltas hasta que termine de enredarse en el poste. La persona que logra esta meta es el ganador de la partida.

Nomatsigenga (Junín)

Pueblo: Nomatsigenga
Lengua: nomatsigenga
Región: Junín
Provincia: Satipo
Distrito: Satipo
Comunidad: Boca Kiatari



Participantes

Niños/Niñas

Wilfredo Roy Chanqueti Ñaco
Reina Iris Chumpate Ñaco
Olber Mahuanca Camacho
Roxana Quintimari Mahuanca

Acompañantes

Carmen Aurora Amez Zapata (docente)
Tarcila Ñaco Piori (madre de familia)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- Chotanka
- Tëoki
- Shooronaki
- Trompo
- Run run
- La calaverita

Juegos

- Kantirito (canasteo)
- Tiro con flecha
- Palo resbaloso
- Jala soga
- Equilibrio

Juguete: Chotanka

La chotanka se elabora con las pancas de maíz seco y tres plumas de aves.

Los niños y las niñas juegan con la chotanka en dos equipos de cinco a seis participantes, en los momentos de recreación, campeonatos de aniversario de la comunidad y durante su tiempo libre, en espacios abiertos como en los patios y la cancha de vóley.

Juegan con la chotanka de una forma parecida al vóley con una net y en dos sets de quince puntos. En caso de empate, se define la victoria por un tercer set de diez puntos. La net está cubierta con toldos, así que los equipos no pueden visualizarse. Los jugadores pueden hacer rebotes, pataditas, cabecitas en el aire con la chotanka las veces que sea necesaria en su campo de juego y luego pasar al equipo contrario. El equipo ganador es aquel que hace caer menos el juguete al suelo y obtiene el puntaje previsto.



Juego: Kantirito

El kantirito se juega con una canasta tejida y con una pelota llamada sabiroito, elaborada con hojas de plátanos secos, atadas con un vegetal llamado bijuco sachahuasca.

Los participantes se dividen en dos grupos de seis personas. A cada grupo le corresponde una canasta que una persona levanta encima de la cabeza agarrándola con las manos. Juegan con la pelota sabiroito, se la quitan con las manos con fuerza y se la van pasando uno al otro hasta introducirla en la canasta que corresponde a su equipo. Esta pelota queda en la canasta hasta que termine el juego y los participantes siguen jugando con otra pelota. Cada grupo impide que el otro introduzca fácilmente la pelota en su canasta.

Shipibo-konibo (Lima)

I.E. Cantagallo

Pueblo: Shipibo-konibo
Lengua: shipibo-konibo
Región: Lima
Provincia: Lima
Distrito: Rímac
Comunidad: Cantagallo



Participantes

Niños/Niñas

Shery Leidi Inuma García
Gabino Sánchez Muñoz
Shery Vargas Linares
Wadson Sanancino Romaina

Acompañante

Ricardo Flores Huayta (docente)

Algunos juguetes y juegos

Juguetes

- Rompecabezas kené

Juegos

- Chopa tonke keneya

Juguete: Rompecabezas kené

El rompecabezas kené se inspira de los diseños shipibo-konibo llamado kené, bordados por las mujeres shipibas generalmente en las telas con las cuales se visten. Participan en la valoración y el rescate de este elemento de la cultura shipibo-konibo.

Las niñas y los niños de la comunidad shipiba de Cantagallo lo elaboraron pintando tres tipos de diseños kené en tres placas de poliestireno que luego son cortadas en varios pedazos de diferentes formas y tamaños.

El juego del rompecabezas kené consiste en formar tres grupos de dos o más participantes. A cada grupo le compete resolver su rompecabezas en un tiempo máximo determinado, con el apoyo de una imagen que muestra el diseño completo. El grupo ganador es el que resuelve su rompecabezas primero.



Juego: Chopa tonke keneya

Se juega con una pelota de trapo bordada unida a una soga de tres metros. Las niñas y los niños, así como los adultos, lo practican durante todo el año en espacios abiertos.

Los participantes se dividen en grupos de cinco a diez jugadores. Cada grupo forma un círculo de aproximadamente cuatro metros de diámetro. En el medio se ubica una persona con la pelota de trapo. Empieza a hacerla girar con la soga a su alrededor. Poco a poco, los participantes que forman el círculo entran tratando de evitar que la pelota les toque. La persona en el centro sigue probando de tocar a los que entran. Cada jugador que se hace tocar por la pelota está eliminado. El grupo que hace entrar más integrantes en su círculo, sin entrar en contacto con la pelota, gana la partida.

Comunidad británica y descendientes (Lima)

I.E. Markham

Lengua: castellano
Región: Lima
Provincia: Lima
Distrito: Miraflores



Juego: Los siete pecados

Niños/Niñas

Abraham Friedmann
Ella Gudiño
Valentina Oliva
Vicente Vildoso

Acompañante

Sharon Duncan (docente)

Se juega en grupo con una pelota suave en cualquier momento del año, en un espacio abierto. Cada participante escoge un nombre de país, de fruta o de animal que le represente. Un jugador coge la pelota y la lanza al aire gritando uno de los nombres al azar mientras todos los participantes se alejan corriendo. Pero la niña o niño a quien le corresponda el nombre debe correr a coger la pelota y si la coge antes del primer rebote, puede volver a lanzarla gritando otro nombre. Al momento que el jugador que tiene la pelota grita "stop", todos los demás se deben detener de inmediato. Él elige entonces a una víctima y da hasta tres pasos hacia ella. Luego le lanza la pelota. Si le toca, la víctima tiene un pecado y es su turno de lanzar la pelota. Si no le toca, es su turno de lanzar la pelota y el pecado es para el otro. El primer participante que acumula siete pecados pierde y finaliza el juego.



Comunidad con diversas tradiciones culturales (Lima)

I.E. Teresa González de Fanning

Lengua: castellano
Región: Lima
Provincia: Lima
Distrito: Jesús María



Juego: La gallinita ciega

Niños/Niñas participantes:

Paola Mendoza Bernal
Maricielo Montalban Chávez
Cynthia Areliz Oyarce Franco
Estefanny Reyes Medina

Acompañante

Socorro Celia Grados Santibañez (docente)

Se juega todo el año en un espacio abierto. Se usa una venda o un pañuelo para tapar los ojos de uno de los participantes. Se reúne un mínimo de cuatro jugadores. Eligen a quien se tiene que tapar los ojos con la venda. Luego le hacen dar vueltas para despistarlo, cantando la canción siguiente:

"Gallinita ciega qué se te ha perdido, una aguja y un dental, date la vuelta y la encontrarás".

El participante que tiene los ojos vendados tiene que encontrar a los demás.



Comunidad con diversas tradiciones culturales (Lima)

I.E. Sagrado Corazón (Anexo del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico)

Lengua: castellano
Región: Lima
Provincia: Lima
Distrito: Santiago de Surco



Juego: Que pase el rey

Niños/Niñas participantes:

Andrés Ricardo Castellón Lastra
Gianella Delia Cueva Alarcón
Andrés Alonso Núñez Conco
Briana Danae Tacoma Lupa

Acompañante

Karla Dávila Loza (docente)

En el juego una pareja de participantes se toma de las manos frente a frente formando un puente. Los otros integrantes forman una hilera como un trencito, unidos por las manos en los hombros, mientras la pareja entona la canción: "Que pase el rey / Que ha de pasar / El hijo del conde / Se ha de quedar".

Todos pasan por debajo del puente. La pareja que entona la canción decide a quien deja atrapado bajo el puente. Al que queda atrapado, en secreto, le piden escoger entre dos opciones que puede variar en colores, frutas, animales, etc. Las dos opciones representan a la pareja. Al elegir una opción y dependiendo del ganador este sujetará por la cintura a uno de los que forman la pareja. La idea es formar una cadena larga para que al final cuando todos los jugadores hayan escogido entre las opciones, tiren unos de otros para ver quien muestra mayor fuerza.

Comunidad con diversas tradiciones culturales (Lima)

I.E. José Antonio Encinas

Lengua: castellano
Región: Lima
Provincia: Lima
Distrito: Magdalena del Mar



Juego: Pelota de la muerte

Niños/Niñas

Sebastián Cachis Gonzales
Ángela Lucía Lopez Vargas
Lucas Mathías Manrique Valencia
Ivanna Pierina Soto Farro

Acompañante

Helga Cristina Bazán Hernández (docente)

Consiste en tocar una pelota a los compañeros o compañeras del equipo contrario, el cual debe estar corriendo para trasladarse a otro lugar. Quien tiene la “pelota de la muerte” no puede moverse de su sitio y solo puede matar a quien logra tocar estirando los brazos o girando sobre su sitio sin mover uno de sus pies. los integrantes del equipo que lanza la pelota deben pasarse la pelota y lanzársela entre ellos. El juego termina cuando el equipo logra dar con la pelota a todos los integrantes del equipo contrario.

Instituciones educativas de Lima invitadas al festival de juegos y juguetes

Institución Educativa La Casa de Cartón

Juego: Kiwi

Se juega con una pelota y diez latas o botellas. Se juega en un espacio abierto como el patio, la cancha deportiva o las pistas cerca de las casas. Los jugadores se reparten en dos grupos de cinco o más participantes. Antes de empezar a jugar, trazan con una tiza o delimitan con cuatro piedras un cuadrado en el suelo. En el centro del cuadrado, forman una torre con las diez latas, usando cuatro como base.

Un grupo se ubica al frente de la pirámide de latas a una distancia de un metro y medio (donde hay una marca) y procede a realizar lanzamientos desde esa distancia para llegar a derrumbar la pirámide, respetando las reglas: no pasar la marca de lanzamiento, realizar dos tiros, no chocar el tiro con el suelo. O bien se derrumban todas las latas o solo nueve latas (la décima lata que quedaría será arrojada lejos por el equipo contrario). Cuando el equipo logra derrumbar la pirámide de latas, automáticamente sus miembros tienen que correr y salir lo más rápido del espacio para que no los maten, pues el objetivo del segundo grupo es “matarlos o quemarlos”, con la pelota evitando que estos formen de nuevo la pirámide.



Institución Educativa Peruano Chino

Juego: Jianzi

El jianzi se juega con un tipo de plumilla volante que lleva el mismo nombre, confeccionada con plumas de ave pintadas para hacerlas más visibles. La base consiste en piezas redondas de plástico que hacen de improvisado muelle.

Las niñas y los niños practican este juego de manera individual o en grupo, todo el año, siempre en ambientes iluminados y abiertos, que sean en el patio de la casa, en el colegio, en los parques o en las plazas.

El jugador debe golpear el jianzi con los pies o con otras partes del cuerpo pero en ningún caso con las manos. Luego lo atrapa al vuelo otro jugador que lo golpea a su turno. Los participantes deben ser ágiles y rápidos para que la plumilla nunca toque el suelo y también para controlar la gran velocidad de vuelo que toma este objeto de juego. También puede jugarlo solo una persona para demostrar su habilidad.



Institución Educativa Aleph

Juego: Delegado

El delegado se juega con dos pelotas de diferentes colores, y conos y tizas para delimitar el espacio.

Las niñas y los niños lo practican en cualquier momento del año, en un área libre y rectangular tipo cancha deportiva, marcada en la mitad con dos líneas paralelas y finales. Alrededor de la cancha debe haber un espacio libre de al menos un metro para que puedan jugar los delegados y los quemados.

Los participantes crean dos equipos con la misma cantidad de jugadores. Cada equipo tendrá un delegado, este se ubicará detrás de la línea final del equipo contrario.

El juego consiste en tocar de la cintura para abajo a los jugadores del equipo contrario con una pelota (quemar) y comienza cuando un niño, elegido como "el juez", reparte una pelota en cada lado y haga sonar un silbato. Cada jugador que es quemado deberá ubicarse en el contorno de la cancha del equipo contrario y desde ahí seguir quemando.

Cuando todo el equipo está quemado, entra el delegado y el equipo contrario debe quemar al delegado. Este tiene tres vidas y si las pierde, gana el equipo contrario.

Clausura de la feria





CENTRAL

Karina Garay
kgaray@editoria.peru.com.pe

Aunque visten y hablan de forma distinta, 140 niños de todas las regiones del Perú, reunidos en el Centro Recreacional de Huachipa, comparten una amplia sonrisa y unas ganas insaciables de jugar a sus anchas, de darle un sentido, representatividad e intensidad a sus juegos tradicionales.

Esos deseos han sido recogidos en el Quinto Encuentro Nacional de Niños y Niñas de Pueblos Originarios, Afroperuanos y de otras Tradiciones Culturales del Perú, conocido como Tinkuy, que este año tiene el objetivo de revalorizar y rescatar los juegos ancestrales que se practican en los pueblos originarios.

La rueda
A sus cortos 11 años, Iherdel de Talandercas en Piura, es uno de los líderes más entusiasmados del aula 4, donde comparte actividades con niños de Puno y del Datan del Marañón.

Con ímpetu, les enseña cómo desarrollar con rapidez y elegancia el juego de la rueda, que no es más que lograr hacer girar un aro largo de metal, como los de las bicicletas, con un guscho alargado.

Parece fácil, pero Iherdel sabe que no lo es y por eso es paciente mientras enseña cómo hacerlo.

"Este juego es para todos, incluso para los viejos", dice con sonrisa pícaro. Afirma que es muy común en su comunidad, al tiempo de contarnos que ha hecho varios amigos en estos días, pero uno realmente especial, Yanifari, que es candoshi, es decir de la selva.

"En el salón vimos que había un chico que no hablaba nunca, así que nos hicimos su amigo jugando y allí le pregunté por qué no hablaba y me dijo que por vergüenza. Para refinar se tapaba siempre la boca y eso me llamó la atención. Ahora ya no le hace. Cuando yo llegué también tenía miedo y vergüenza porque no conocía a los otros, pero ahora ya controlé el miedo", nos confiesa.

Más allá encontramos a los chicos del aula 3, que intentan ingresar debajo de una especie de pirámide dibujada por una gran cuerda movida en círculos y que en el extremo libre tiene amarrada una pelota de tela

900
ESCOLARES PARTICIPARÁN MAÑANA DEL FESTIVAL DE JUEGOS Y JUGUETES.

que todos esquivan entre risas y empujones.

El juego, que pertenece a la comunidad shupha de Pucallpa, refuerza la parte física, la habilidad para saltar y entrar sin ser tocado por la pelota, explica José Rodríguez, profesor de Pucallpa y quien está a cargo del aula en la que hay niños de Tacna, Apurímac y Lima.

"Es la primera vez que participo de un Tinkuy y me parece muy importante porque tiene un propósito: lograr que los niños se refre-

Representan a su comunidad

Martha Morales, especialista pedagógica del Minedu, explicó que los niños que participan del Tinkuy son seleccionados en sus respectivas regiones luego de presentar una investigación sobre el tema que tratará el encuentro y elegir a quienes están mejor capacitados para representar a sus comunidades y cultura.

"Vienen cuatro niños por comunidad: dos varones y dos niñas, que llegan a Lima acompañados de un docente y un padre de familia. Es importante la presencia de ellos, que reciben capacitaciones durante el encuentro".

Son días muy productivos, afirma, porque no todo es juego. "Hay momentos establecidos para reflexionar sobre la importancia del juego, la necesidad de darle un espacio en la escuela. Esto es un momento importante para construir junto a ellos la escuela que sueñan y necesitan", refirió Morales.



Llegaron de diferentes regiones del país. Unos 140 niños y niñas de sexto grado de primaria de escuelas interculturales bilingües p...

Lima del Tinkuy 2016, que organiza el Ministerio de Educación. Este año, el objetivo del encuentro es revalorizar y rescatar los ju...



Joranda. Niños y niñas de 28 pueblos originarios trajeron a Lima sus juegos tradicionales y compartieron sus saberes con los capi...

El Tinkuy en los medios de comunicación

Las actividades del Tinkuy se difundieron en prensa, radio y televisión, y también en las redes sociales.



PAÍS

NIÑOS Y NIÑAS PROVIENEN DE PUEBLOS ORIGINARIOS

Escolares de 19 regiones participan en el Tinkuy 2016

El objetivo de este año es rescatar los juegos y juguetes tradicionales de las comunidades.

Como todos los años, decenas de escolares de pueblos originarios de la Costa, Sierra y Selva se dan cita en Lima para intercambiar experiencias y conocimientos propios de su cultura, además de expresar sus aspiraciones respecto de diversos temas relacionados con su educación.

El Tinkuy 2016: Quinto Encuentro Nacional de Niños y Niñas de Pueblos Originarios, Afroperuanos y otras Tradiciones Culturales del Perú, que organiza el Ministerio de Educación, se inició ayer, y durante toda esta semana los escolares visitarán diversas instituciones para difundir sus saberes. Esta vez tienen como objetivo la recuperación y valoración de los juegos y juguetes de sus localidades.

Inauguración

En la mañana de ayer se realizó la inauguración en el Centro Vacacional de Huampán, donde participaron 140 niños y niñas, agrupados en 35 delegaciones de escolares provenientes de 19 regiones.

En el encuentro, cada delegación demostró cuáles son los juegos tradicionales de su localidad, por ejemplo de Maynas, Datem del Marañón, Huamanga, Puno, San Ignacio, Río Tambo, Satipo, Alto Amazonas, Condorcanqui, Chiclayo, Morropón, Palpa, La Convención, Churcamp, Huamálles, Azángaro, entre otras.

En las escuelas de educación intercultural bilingüe los estudiantes preservan los saberes de sus pueblos y aprenden en su lengua materna en castellano, como segunda lengua. Además, cuentan con profesores bilingües.

Se animó a recomendar la siguiente: "Sería bueno que este encuentro no sea solo para niños de sexto grado sino también para mayores y más pequeños, porque es un aprendizaje que se vive desde la infancia y que se practica durante toda la vida".



Juntos. Niños y niñas de diversas comunidades trabajan en equipo durante el encuentro.

PUNTO X PUNTO

LOS NIÑOS Y NIÑAS visitan hoy los colegios Alfonso Ugarte, María Parado de Bellido y Teresa González de Fanning, así como la institución privada Markham.

ESTARÁN EN EL Pedagógico de Monterrico y la Casa del Adulto Mayor de Santa Anita.

EL VIERNES 14 se realizará el Festival de Juegos en San Isidro.

un diálogo de saberes entre niños y niñas de distintas tradiciones culturales que muestre y reconozca la enorme diversidad de pueblos y lenguas originarias de nuestro país, y que subraye que todos tienen derecho a ser respetados y valorados", sostuvo Elena Burga Cabrera, titular de la Dirección General de Educación Rural (Digerural) del Minedu.

La mayoría de escolares participantes del Tinkuy 2016 habla, además del castellano, la lengua originaria de sus comunidades, como quechua, aimara, asháninka, shipibo-konibo, awajún, wampi, shawi, urarina, nomatsigenga, matsigenka, kandozi-chapra, shiwili, secoya, majjiki, kichwa, entre otras.

En la cita también participan estudiantes de ascendencia afroperuana.



participan en juegos ancestrales.



Juntos. Escolares de pueblos originarios y de Lima comparten momentos lúdicos y estrechan lazos de amistad.



Previene la discriminación

Para María Julia Tapin, coordinadora general del Tinkuy 2016, el encuentro deja cada año lecciones de vida invaluable. "Es la primera vez que fuimos un encuentro con tanto contraste con chicos de Lima que están acostumbrados a una forma de vivir muy distinta a la de los pueblos originarios, cuya dinámica está muy relacionada con la actividad socio productiva de sus comunidades, pero que se hermanan con el juego", señaló. Manifestó que cuando un niño de Lima dice "mi amigo shapito sabe

más que yo es, sin duda, una lección de vida, que suena extraño a oídos de un adulto, pero que tiene una lógica y es que valora otros talentos de un niño de 12 años de Ucayali que sabe cazar, pescar para sobrevivir y él no sabe esas cosas". Para la experta, encuentros de este tipo cumplen una función preventiva en relación con la discriminación, el racismo, la intolerancia al tiempo de ser también promotor del conocimiento y valoración de otras culturas, con lo cual se rompe una serie de estereotipos.

culturales, capacitándose en su mismo aprendizaje, que es el juego. El primer día había un total hermetismo, no querían hablar, pero gracias a diversas estrategias ahora comparten actividades en las que se divierten mucho", dijo.

Muy cerca encontramos a Catalina Maulen, del Markham College, alumna del profesorado, quien dijo que se había disfrutado la experiencia.

"En otro día he conocido mucho del Perú, sus costumbres, sus juegos, que usan los niños para divertirse. Al inicio era difícil hacer contacto con todos, porque algunas de mis compañeras preferían estar con los chicos de su comunidad, pero cuando empezamos a jugar cambiaron las cosas", explicó.

Se animó a recomendar la siguiente: "Sería bueno que este encuentro no sea solo para niños de sexto grado sino también para mayores y más pequeños, porque es un aprendizaje que se vive desde la infancia y que se practica durante toda la vida".

DATOS

El Quinto Encuentro Nacional de Niños y Niñas de Pueblos Originarios, Afroperuanos y otras Tradiciones Culturales del Perú reúne a estudiantes de 28 pueblos indígenas, tres comunidades afroperuanas y cuatro colegios limeños.

El martes, los niños de provincia visitaron los colegios Teresa González de Fanning, Alfonso Ugarte, María Parado de Bellido y el Markham.

Hoy los niños y niñas del Tinkuy son recibidos en el Palacio de Gobierno por la primera dama, Nancy Lange.

no obstante sus diferencias. Al inicio todos son muy reservados, pero el juego les ayuda a soltarse", señaló.

Gran experiencia

También encontramos a Paola Mendoza, del colegio Teresa González de Fanning de Lima, de ojos chispeantes, quien dijo sentirse asombrada por todo lo que está aprendiendo "sobre las lenguas que yo no sabía que existían en el país".

Sueña con conocer Apujón porque sus amigos de aula le han dicho que "allí se conservan las tradiciones que se han perdido en otros lugares. Allí existen carrizos con piedras y barro de muchos colores. Todo eso quiero ver", dice entusiasmada.

El docente Valentín Casachampa, de Cusco, dice emocionado: "Nunca había tenido niños de diferentes grupos

Agradecemos el apoyo de:

Casa Contratistas

Claro

Colgate

Escuela de Enfermería “Padre Luis Tezza”

Instituto Pedagógico Nacional de Monterrico

Municipalidad de San Isidro

Natura

Rímac Seguros

Sura / AFP Integra

Telefónica



Dirección General de Educación Básica Alternativa, Intercultural Bilingüe y de Servicios Educativos en el Ámbito Rural (DIGEIBIRA)