

Juegos tradicionales de los cantones Tena y Archidona, provincia de Napo como patrimonio cultural intangible

Traditional games of the Tena and Archidona cantons, Napo province, as intangible cultural heritage

Fausto Vinicio Oviedo Cevallos. Mg⁽¹⁾

María Alexandra López Chiriboga. Dra.⁽²⁾

Odra Carolina Guerrero Escalante. Mg⁽³⁾

Danilo Alexander Zamora Núñez. Mg⁽⁴⁾

⁽¹⁾ Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH), Riobamba – Ecuador.
Correo: fausto.oviedo@espoch.edu.ec, Código Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-5321-9238>

⁽²⁾ Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH), Riobamba – Ecuador.
Correo: ma_lopez@espoch.edu.ec, Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9934-2091>

⁽³⁾ Instituto Superior Tecnológico Tena (ISTT), Tena – Ecuador, Correo: odra.guerrero@itstena.edu.ec, Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7265-6023>

⁽⁴⁾ Instituto Superior Tecnológico Tena (ISTT), Tena – Ecuador, Correo: danilo.zamora@itstena.edu.ec, Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2649-7364>

Contacto: fausto.oviedo@espoch.edu.ec

Recibido: 10 de abril de 2025

Aprobado: 13 de octubre de 2025

Resumen

Los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural intangible de un lugar, estos son motivo del presente estudio que se localiza en los cantones Archidona y Tena de la provincia de Napo. En función de promover y salvaguardar su práctica y como saberes ancestrales, se identifican los juegos que son practicados por la comunidad *Kichwa* Amazónica. El objetivo de esta investigación es documentar la información de los juegos tradicionales que se practican en los cantones mencionados de la provincia de Napo, para clasificarlos como parte del patrimonio inmaterial. Se aplicó el estudio descriptivo para establecer las principales características de los juegos tradicionales y el estudio de observación directa para determinar la tipología, según los métodos y elementos del entorno que forman parte de los materiales y reglas, además se detalla en fichas todas las características que tiene cada uno de estos. El resultado principal son cinco fichas codificadas en las cuales contienen características de los juegos clasificados según su tipo, la información de estas fichas contiene lo siguiente: práctica del juego, actividades, construcción, materiales y las reglas del juego, cada juego contiene una imagen de referencia al juego. Los juegos se clasificaron en dos tipos: la *pukuna* y el lanzamiento de lanza, correspondientes a los juegos tradicionales adaptados de métodos de caza y el *waysapuru* (trompo ancestral), *chaskina*, navegando por el río, que corresponden a los juegos tradicionales que utilizan elementos del entorno.

Palabras clave: *juegos tradicionales, patrimonio intangible, cultura, Amazonía, ancestral.*

Abstract

Traditional games are part of the intangible cultural heritage of a place, these are the reason for this study that is located in the cantons of Archidona and Tena of the province of Napo. In order to promote and safeguard their practice and as ancestral knowledge, the games that are practiced by the Amazonian *Kichwa* community are identified. The objective of this research is to document the information of the traditional games that are practiced in the aforementioned cantons of the province of Napo, to classify them as part of the intangible heritage. The descriptive study was

<https://www.itsup.edu.ec/sinapsis>



applied to establish the main characteristics of traditional games and the direct observation study to determine the typology, according to the methods and elements of the environment that are part of the materials and rules, in addition all the characteristics that each of these has is detailed in files. The main result is five coded cards in which they contain characteristics of the games classified according to their type, the information of these cards contains the following: practice of the game, activities, construction, materials and the rules of the game, each game contains a reference image of the game. The games were classified into two types: *pukuna* and spear throwing, corresponding to traditional games adapted from hunting methods, and *waysapuru* (ancestral top), chaskina, navigating the river, which correspond to traditional games that use elements of the environment.

Keywords: traditional games, intangible heritage, culture, Amazon, ancestral.

Introducción

Según el libro de (Guerrero , et al., 2024), menciona que salvaguardar el patrimonio inmaterial es una acción necesaria para evitar la pérdida de las prácticas ancestrales y saberes de los pueblos, de manera particular. Esta investigación está orientada en recopilar información sobre los juegos ancestrales practicados por la comunidad *kichwa* amazónica presente en la provincia de Napo, reconociendo la importancia de este patrimonio cultural inmaterial, es necesario mencionar que una de las reflexiones dentro de este proceso investigativo es el uso del término juegos tradicionales, tomando como punto de partida las prácticas que desarrollan las sociedades, se establece de forma necesaria dedicar tiempo para el ocio y esparcimiento, debido a que se presenta una mejora en los individuos aspectos importantes como la autonomía, creatividad, autoestima y relaciones personales. (Confederación ASPACE, 2023).

El patrimonio cultural inmaterial representa la esencia viva de una comunidad como sus costumbres, saberes, tradiciones orales, celebraciones conocimientos en gastronomía, música, danza, juegos populares, por lo que preservarlo es clave para fortalecer la identidad cultural, fomenta el sentido de pertenencia y evita la pérdida de tradiciones ante el avance de la globalización cayendo en el olvido. Además, al promoverlo se generan procesos educativos y turísticos para el desarrollo sostenible que benefician directamente a las comunidades, especialmente a pueblos indígenas donde estas expresiones están más arraigadas.

Los juegos tradicionales analizados en el presente documento son: la chaskina, el trompo (*waysapuru*), la *pukuna*, la lanza y navegar por el río. Los dos primeros se consideran juegos en todo sentido cultural y tradicional, se utilizan materiales de la zona para su construcción; la *pukuna* y la lanza, por el contrario, son métodos de caza o armas utilizadas para la guerra en la antigüedad, actualmente su uso ha sido adaptado y se muestran como actividades recreativas a los visitantes en diferentes localidades turísticas; finalmente el juego navegando por el río, es una práctica que mantienen los niños y jóvenes desde hace varias décadas, está vinculada con la importancia del río en el desarrollo de actividades productivas comunitarias.

El propósito de este trabajo es contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de la comunidad educativa de la provincia de Napo, además de rescatar el patrimonio cultural inmaterial se enfoca en preservar la identidad, tradiciones y la memoria colectiva de las comunidades. El patrimonio cultural inmaterial se entiende como: representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades. (UNESCO, 2003)

Patrimonio Cultural Intangible

Según lo establece Oviedo et al. (2023) dice que “la riqueza del patrimonio cultural se manifiesta en diversas expresiones, desde monumentos históricos hasta juegos, tradiciones orales y festividades” (p.2512), estas manifestaciones no solo representan el legado de generaciones pasadas, y refiriendo el valor que tiene la UNESCO, destaca la importancia de proteger este patrimonio como símbolo de identidad y cohesión social, promoviendo la sensibilización sobre su valor en la sociedad actual (UNESCO, 2024).

Según Feliu (2002), determina que “en el transcurso de la vida las personas aprenden a conocer su forma de vivir, el por qué suceden cosas en la sociedad que los rodea, cada persona adquiere distintas relaciones culturales, conductas, costumbres, tradiciones y legados” (p.345). Donde la cultura se distingue en cada pueblo y nacionalidad en una determinada época o grupo social. Mientras que el autor Romero (2022) establece que el interés, el estudio y el aprecio por el

patrimonio cultural de las comunidades ha aportado notablemente a la historia del Ecuador. Los trabajos y diferentes actividades originarios de los pueblos, interpretándolo expresiones musicales, ideas, vestidos, juegos, técnicas, creencias acerca de lo sobrenatural, han abierto al hombre otros mundos inexplorables, pese a que diariamente se evidencia de las diferentes actividades que realizan. Se habla, del patrimonio cultural, arte, estética, sabiduría, realidades vigorosas cargadas de vitalidad. De hecho no se ha inventado de la noche a la mañana temas sobre el patrimonio, al contrario se ha construido a lo largo de los siglos, pese a los pocos esfuerzos de las políticas en rescatarlo, (Malo, 1996, p.11).

Arispe (2009) menciona que “un patrimonio en las formas inmateriales, permite saber lo que otros piensan, sentir lo que sienten e intercambiar lo que necesitamos. Aquel que se da por sentado porque es aprendido como la forma en que se expresa el propio mundo”(p.456). por lo tanto es un legado que se absorbe de manera inconsciente y se repite como parte de la vida y de la cultura de los pueblos. Y lo más importante, es que abre la posibilidad de replicar esas costumbres y creencias que practicaban los ancestros de los diferentes comunidades y pueblos.

Frente a procesos de globalización en el Ecuador ha marcado la diferencia y ejercita soberanía patrimonial, proponiendo el patrimonio intangible como elemento diferenciador. Al Ecuador en su diversidad y multiplicidad de culturas se visualiza al patrimonio intangible como el elemento que configura personalidad (Andrade, 2016, p. 231).

La importancia de los juegos tradicionales

Son considerados un medio invaluable para la socialización interpersonal los juegos tradicionales, los juegos tradicionales ofrecen una oportunidad para reunir familiares, amigos y comunidades enteras entorno a la realización de una actividad compartida en una era donde la interacción personal se ha tornado cada vez más distante. Actividades distintas que se pueden desarrollar en varios juegos tradicionales dan apertura para promover el trabajo en conjunto, la cooperación, el aprendizaje mutuo y la adquisición de destrezas que fortalecen los lazos sociales (Mazaquiza, 2021, p. 5).

Los juegos tradicionales pueden ser considerados como una herramienta poderosa para la educación y el desarrollo infantil, mediante el juego los niños no solo adquieren habilidades cognitivas y motoras, también aprenden valores esenciales como trabajo en equipo, la perseverancia, el respeto, la tolerancia, la honestidad y muchos más valores que están implícitos en diversos tipos de juegos tradicionales.

Juegos tradicionales de los cantones Tena y Archidona

Se ha identificado en estos dos cantones que los juegos tradicionales que se practican tanto en Tena como en Archidona son los mismos, por lo que se ha hecho una única clasificación, identificando dos tipos: los juegos tradicionales adaptados de métodos de caza y los juegos tradicionales que utilizan elementos del entorno propios de la Amazonía.

Tabla 1: Los juegos tradicionales de los cantones Tena y Archidona

Juegos Tradicionales de los cantones Tena y Archidona	
Juegos	Historia
<i>Pukuna</i>	Ha sido utilizada como un método de caza, es una de las tradiciones que aún se mantiene en varias comunidades indígenas de la Amazonía ecuatoriana. Cada vez son menos los jóvenes que quieren aprender y mantener esta tradición, los ancianos temen que poco a poco se vaya perdiendo el uso de esta herramienta ancestral.
Lanzamiento de la lanza	Tradicionalmente los waorani mantenían un ritual para la elaboración de lanzas, que iniciaba con el establecimiento de un acuerdo con parientes y aliados para la guerra, ya sea para defensa o para ataque, integrando a los individuos de sexo masculino en jornadas de corte de palmas de chonta (<i>Bactris gasipaes</i>), a lo que los waorani denominan “tumbar chontas”. (Narváez Collaguazo & Trujillo Montalvo, 2020)
Waysapuru	Enrique Tapuy, director de NACIONALIDADES Y TURISMO DEL GAD PROVINCIAL DE NAPÓ mencionó que el waysapuru o trompo ancestral forma parte de los juegos tradicionales presentes en los cantones Tena y Archidona. Su origen no está bien definido, sin embargo, es

	uno de los juegos que procura promover personalmente. También se indica que suele practicarse dentro de un batán.
Chaskina	En referencia a la agricultura, consiste en el cultivo de una gran variedad de productos, de manera especial se hace énfasis en el maíz que puede ser cultivado cada año en el mismo campo rotando con otros cultivos para eliminar enfermedades y malezas. La siembra se realiza en la chakra, que es un área de policultivos. Las hojas y la tuza de maíz los componentes principales para elaborar la chaskina que deriva en un juego tradicional.
Navegando en el río	La construcción de balsas para navegar en el río es una práctica que realizaban los niños hace más de veinticinco años, no obstante, como es de esperarse las actividades evolucionan, de manera inicial se construían pequeñas balsas, luego se usaba troncos de balsa (recursos del medio).

Fuente: Guerrero, et al. (2024).

Todos estos juegos siguen vivos gracias a la transmisión de las costumbres y celebraciones culturales, tanto en los programas que se organizan en las instituciones educativas bilingües y en las propias comunidades, ya que estas representan la sabiduría ancestral de los diferentes pueblos amazónicos, cada uno con su origen e historia manteniendo la tradición y sobreviviendo ante los cambios de la globalización y las influencias de otras culturas ajenas al país.

Metodología

En esta investigación se aplicó el estudio descriptivo y de campo, donde se determina los juegos tradicionales. Se parte indicando que en la Amazonía ecuatoriana alberga varias nacionalidades y grupos étnicos, es indudable la riqueza cultural que poseen, de acuerdo a datos del censo realizado en 2022 el 65% de la población de la provincia de Napo es indígena (INEC, 2022), en la provincia los *kichwas* amazónicos son el grupo indígena mayoritario, pero para los fines presentes el grupo estudiado de enfoque son los juegos tradicionales de los cantones Archidona y Tena.

Por lo tanto, el área de estudio de esta investigación son los cantones Tena y Archidona, debido a que albergan al 84,53% de la población de la provincia según datos del censo (INEC, 2022). La investigación se basó en indagar información significativa de varios juegos que se practican o practicaban en el territorio, con el objetivo de plasmarlo en fichas para una mayor distribución de la información, de esta forma contribuir y salvaguardar el legado que posee esta cultura rica en historia y tradiciones.

Para una mejor comprensión de los juegos tradicionales se realizó una investigación en el sitio, donde se observó a detalle los materiales, las reglas, métodos y elementos utilizados en cada juego. Finalmente se desarrolló en el entorno diferentes actividades basadas en la convivencia de los habitantes en relación de los juegos tradicionales, recopilando información utilizadas en fichas informativas.

Resultados

La investigación se enfoca en los juegos tradicionales los mismos que se toman en cuenta los materiales de elaboración para poder clasificarlos y tipificarlos según las características de fabricación y construcción de los elementos que intervienen en los juegos los mismos que se analiza en la siguiente tabla.

Tabla 2: Materiales utilizados según cada juego

Juego	Materiales		
	Naturaleza	Métodos de caza	Procesados elaborados
<i>Pukuna</i>	x	x	-
Lanzamiento de la lanza	x	x	-
<i>Waysapuru</i>	x	-	-
Chaskina	x	-	-
Navegando en el río	x	-	x

En la tabla 2 podemos observar 5 juegos tradicionales que se practican en los cantones Tena y Archidona los cuales se cuenta con 5 juegos clasificados según 3 tipos de materiales los cuales se resumen en la siguiente tabla:

<https://www.itsup.edu.ec/sinapsis>

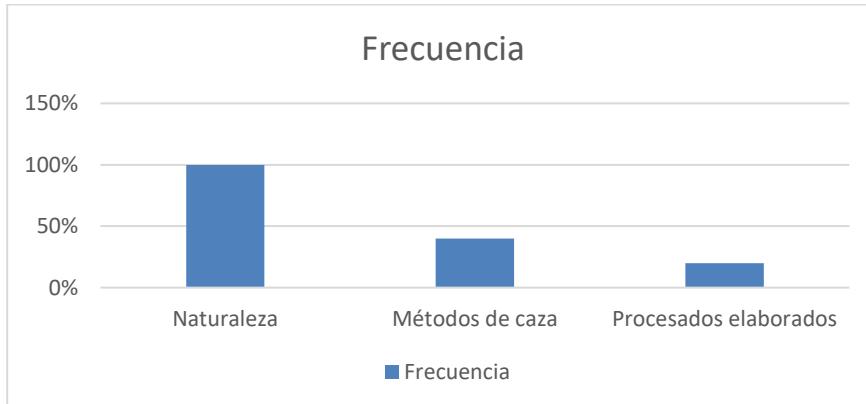


Tabla 3: Resultado de los materiales utilizados por juego

Tipo de material	Frecuencia
Naturaleza	100%
Métodos de caza	40%
Procesados elaborados	20%

Como se observa en la tabla 3 se obtuvo resultados de los materiales utilizados en cada juego, en base a estos resultados se divide en dos tipos: Juegos Tradicionales adaptados de métodos de caza y Juegos Tradicionales que utilizan elementos del entorno.

Figura 1: Frecuencia de materiales utilizados



En base a los juegos tradicionales de los cantones Archidona y Tena, se realizó un análisis de cada uno de ellos en cuanto a los materiales llegando a dividirlos en dos tipos los cuales se clasifican en: Juegos Tradicionales adaptados de métodos de caza y Juegos Tradicionales que utilizan elementos del entorno, y para mayor detalle se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 4: Tipos de juegos tradicionales de los cantones Tena y Archidona

Juegos Tradicionales adaptados de métodos de caza	
Juego	Descripción
Pukuna	El juego se prepara con anticipación, debido a que deben alistarse previamente los dardos, además se desarrolla en espacios abiertos y amplios, los participantes deben acertar en un punto marcado a una distancia que puede variar, de 10 metros para los novatos y 15 metros para los más experimentados. Participan hombres y mujeres.
Lanzamiento de la lanza	El lanzamiento de lanza es un juego tradicional que tiene dos modalidades de práctica por una parte se verifica la distancia en este caso la persona debe lanzar este artefacto lo más lejos posible y debe caer de pie; por otra parte, el fin es la puntería esto significa que cada concursante dentro de sus turnos debe acercarse lo más posible a un blanco que en este caso puede ser una fruta o un tronco de chonta.

1. Juegos Tradicionales que utilizan elementos del entorno

Juego	Descripción
Waysapuru	En esta actividad, participan de dos a tres personas, tendrán dos oportunidades una de prueba y la definitiva para hacer girar el waysapuru en un recipiente circular (batan o batea), gana el participante que haga girar por más tiempo el waysapuru.
Chaskina	La chaskina es un juego tradicional que se práctica en equipo, consiste en lanzar una especie de pelota pequeña elaborada con las hojas secas de la mazorca del maíz; se desarrolla en un cancha rectangular o circular que depende mucho del número de participantes, esto significa que no existe un número específico ya que su importancia radica en la participación del mayor número de miembros de una familia o de una comunidad,
Navegando en el río	Los niños se concentran en un sitio y deciden caminar río arriba para bajar navegando, seleccionan un punto de partida, en el sitio buscan troncos de balsa largos, o en su defecto van llevando sus botellas para usar como flotadores. Luego se dejan llevar por la corriente hasta llegar a la altura de sus viviendas o a zonas menos correntosas.

Fuente: Guerrero, et al. (2024).

Para una detallada explicación de cada uno de los juegos tradicionales se elaboró una ficha. La misma que se presenta a continuación con todos los detalles, descripción, práctica, materiales utilizados, elaboración y reglas de los juegos tradicionales explicados en fichas donde se profundiza y organiza cada uno de los juegos.

Tabla 5: Juego Tradicional *Pukuna*

Juego: Pukuna	Tipo: Juegos Tradicionales adaptados de métodos de caza	Cod: 001JT-P	
Elaboración	Reglas del Juego	Práctica del Juego	Actividades
<p>Elaboración: La <i>pukuna</i> se obtiene de un tronco de chonta, posee aproximadamente 2.5 o 3 metros de longitud y 3.5 centímetros de diámetro, se le otorga una forma cilíndrica con un orificio central de un centímetro que atraviesa la pieza de un extremo a otro, conducto indispensable para conducir el dardo.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pukuna</i> • Dardo fabricado con una espina vegetal • Algodón del árbol de Ceibo • Piola • Nervadura de la hoja de <i>imayu</i> • <i>Curare</i> (veneno) • Frutas como blancos (plátano o papaya) 	<p>Reglas del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantenerse en el punto de lanzamiento. • Cargar el dardo en la <i>pukuna</i>. • Apuntar al blanco establecido. • Cada participante puede realizar hasta tres tiros seguidos o alternando. • La distancia entre el punto de lanzamiento y el blanco es de 10 a 15 metros. <p>Ganador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El ganador del juego es la persona que obtuvo el mayor puntaje en los turnos asignados, o acertó al blanco. 	<p>Práctica del Juego</p>  <p>El participante se coloca en el sitio de lanzamiento, carga el dardo y sopla con fuerza por un extremo de la <i>pukuna</i>, se expulsa el dardo con precisión, el dardo puede recorrer distancias que van desde los 10 metros. Gana el juego el que esté más cerca del blanco establecido o acierto.</p>	<p>Actividades</p> <p>El juego de la <i>pukuna</i> se promueve en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Xavier Tanguila y en la Unidad Educativa Comunitaria Bilingüe Jaime Elliot, estas actividades se practican también en diferentes centros educativos de las comunidades cercanas para garantizar la permanencia de los juegos.</p>

Tabla 6: Juego Tradicional Lanzamiento de la lanza

Juego: Lanzamiento de la lanza	Tipo: Juegos Tradicionales adaptados de métodos de caza	Cod: 002JT-L	
Elaboración	Reglas del Juego	Práctica del Juego	Actividades
<p>Elaboración: es construida mediante un procedimiento de artesanía tradicional con madera de chonta o pambil que habitualmente tiene dos metros de alto y un diámetro de dos centímetros y</p>	<p>Reglas del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una persona participa de forma independiente. 	<p>Práctica del Juego</p>  <p>Consiste en lanzar una lanza que tiene una punta aguda utilizada antiguamente por nuestros ancestros como un arma para defenderse de los enemigos u ofender a los enemigos, pero en la actualidad esta arma se ha transformado en un juego deportivo tradicional, se lanza un recorrido largo, el ganador es el que lo hace a una mayor distancia.</p>	<p>Actividades</p> <p>El desarrollo del juego se lo realiza ya sea por distancia o puntería en ambos casos depende mucho de la forma de lanzamiento y el material con el que fue construida la lanza ya sea chonta que tiende a deteriorarse más rápido que el pambil que es más duradero</p>

medio; en la parte superior se talla una punta misma que puede ser entre cortada.

Materiales:

- Lanza
- Tronco (objeto utilizado como blanco para el tiro)
- Aserrín o cal

- Se permite el lanzamiento de la lanza hasta por tres ocasiones en diferentes turnos.
- Se traza una línea recta con aserrín o cal que no debe ser pasada.
- La lanza debe caer de pie cabeza abajo.

Ganador:

- Con base a la distancia se declara ganador al participante que en sus turnos produjo el lanzamiento más distante en relación a los otros.

Tabla 7: Juego Tradicional Waysapuru (trompo ancestral)

<i>Juego: Waysapuru</i>	<i>Tipo: Juegos Tradicionales que utilizan elementos del entorno</i>	<i>Cod: 003JT-W</i>
<i>Elaboración</i>	<i>Práctica del Juego</i>	<i>Actividades</i>
Elaboración: Dependiendo de la localidad y nacionalidad se utiliza diferentes elementos para su construcción; por ejemplo, la nacionalidad Zápara utiliza la semilla del árbol de <i>ungurahua</i> ; mientras que el pueblo <i>Kichwa</i> lo elabora con el mate de pilche.	El uso cotidiano del mate de pilche se destaca en las familias <i>kichwas</i> , es así que le dieron otro uso para utilizarlo como juego tradicional, lo practican como parte de una tradición para ver las habilidades de los miembros de la comunidad.	Los <i>kichwas</i> para elaborar el waysapuru, perforan en la mitad del mate de pilche y lo atraviesan con un palo fino, un extremo se utiliza como punta y el otro extremo sirve para sostenerlo y darle impulso para girar.
Materiales:	Reglas del Juego	
<ul style="list-style-type: none"> • Pilche • Cera de abeja • Palo fino y con punta 	En esta actividad, participan de dos a tres personas, tendrán dos oportunidades una de prueba y la definitiva para hacer girar el waysapuru en un recipiente circular (batan o batea), gana el participante que haga girar por más tiempo el waysapuru.	
	Ganador:	
	El juego puede practicarse con más de 6 participantes, se divide en grupos y el ganador de la ronda avanza a la final, el ganador será quien mantenga girando el waysapuru por mayor tiempo.	

Tabla 8: Juego Tradicional Chaskina

<i>Juego: Chaskina</i>	<i>Tipo: Juegos Tradicionales que utilizan elementos del entorno</i>	<i>Cod: 004JT-C</i>
<i>Elaboración</i>	<i>Práctica del Juego</i>	<i>Actividades</i>
	Cada comunidad de la provincia de Napo crea sus propias condiciones para desarrollar el juego de la chaskina. Esta actividad no solo enriquece las celebraciones de la comunidad en la que se práctica, sino que también fortalece los lazos sociales y	"La Chaskina" se ha convertido en una tradición durante las festividades de la institución, promoviendo la participación activa de los estudiantes y fomentando el rescate de los juegos ancestrales. Además, se otorga un premio al ganador, que puede ser tanto económico como material, como reconocimiento a su habilidad y

<p>culturales dentro de los destreza en el juego. (Tapuy miembros de la comunidad. Cerdá, 2024)</p>					
Elaboración	Reglas del Juego				
<p>Elaboración: La chaskina es una especie de pelota pequeña elaborada con el cátalo deshojado de la mazorca del maíz y rellena con la tusa, piedras pequeñas, semillas de maíz e incluso con las mismas hojas de maíz hasta alcanzar un peso equilibrado y en la parte superior se realiza una atadura con hilos de paja toquilla o piola de ser el caso, dejando al descubierto una especie de cabellera entre cortada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se permite lanzar la chaskina con la palma de la mano hacia arriba. • Cada participante puede realizar máximo dos toques de la chaskina en un turno. • No existe una distancia de control al pasar la chaskina de una cancha hacia la otra. • No se utiliza red aérea o palos de división de la cancha entre los equipos. • El número de participantes lo define el juez del juego, no es un parámetro exacto. • Existen dos equipos en cada lado que son enfrentados a manera de competencia cuya finalidad es descalificar a todos los miembros del grupo contrario. 				
Materiales:	Ganador:				
<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de maíz • Tusa de maíz • Maíz • Cátalo de maíz • Piedras pequeñas • Hilos de paja toquilla • Piola (hilo de pita) 	<ul style="list-style-type: none"> • El ganador o triunfador del juego de la chaskina es el último participante sin infracciones. 				
<p>Tabla 9: Juego Tradicional Navegando en el río</p>					
Juego: Navegando en el río	Tipo: Juegos Tradicionales que utilizan elementos del entorno	Cod: 005JT-N			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Práctica del Juego</th><th>Actividades</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>  <p>En la Región Amazónica la interacción de los pobladores con el entorno natural es una situación cotidiana, el acceso y la cercanía de los ríos promueven el uso constante del espacio físico para actividades recreativas y de esta manera tienen la posibilidad de jugar en el de manera constante, jugar a la búsqueda de rocas, a los quemados, clavados, bucear libremente, realizar competencias de natación o navegar por el río con troncos y botellas.</p> </td><td> <p>Navegando por el río es una actividad que se práctica en toda la Amazonía, se determinó que la construcción de balsas es una actividad grupal que ejecutaban los niños para navegar río abajo y divertirse, utilizando su ingenio en la construcción y compartiendo la adrenalina que genera al navegar en el río. a su habilidad y destreza en el juego. (Tapuy Cerdá, 2024)</p> </td></tr> </tbody> </table>		Práctica del Juego	Actividades	 <p>En la Región Amazónica la interacción de los pobladores con el entorno natural es una situación cotidiana, el acceso y la cercanía de los ríos promueven el uso constante del espacio físico para actividades recreativas y de esta manera tienen la posibilidad de jugar en el de manera constante, jugar a la búsqueda de rocas, a los quemados, clavados, bucear libremente, realizar competencias de natación o navegar por el río con troncos y botellas.</p>	<p>Navegando por el río es una actividad que se práctica en toda la Amazonía, se determinó que la construcción de balsas es una actividad grupal que ejecutaban los niños para navegar río abajo y divertirse, utilizando su ingenio en la construcción y compartiendo la adrenalina que genera al navegar en el río. a su habilidad y destreza en el juego. (Tapuy Cerdá, 2024)</p>
Práctica del Juego	Actividades				
 <p>En la Región Amazónica la interacción de los pobladores con el entorno natural es una situación cotidiana, el acceso y la cercanía de los ríos promueven el uso constante del espacio físico para actividades recreativas y de esta manera tienen la posibilidad de jugar en el de manera constante, jugar a la búsqueda de rocas, a los quemados, clavados, bucear libremente, realizar competencias de natación o navegar por el río con troncos y botellas.</p>	<p>Navegando por el río es una actividad que se práctica en toda la Amazonía, se determinó que la construcción de balsas es una actividad grupal que ejecutaban los niños para navegar río abajo y divertirse, utilizando su ingenio en la construcción y compartiendo la adrenalina que genera al navegar en el río. a su habilidad y destreza en el juego. (Tapuy Cerdá, 2024)</p>				
Elaboración	Reglas del Juego				
<p>Elaboración: Se construían pequeñas balsas, luego se usaba troncos de balsa (recursos del medio) de al menos 3 metros de largo con 25 cm de diámetro, también se hacía uso de dos botellas de plástico de 3 litros por persona que se usaban como flotadores, finalmente se hace uso de boyas (caucho) para descender por el río.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se Seleccionan secciones del río que no sean muy correntosas. • Caminan en grupo hasta un sitio que permita navegar sin dificultad, el trayecto culmina a la altura del área poblada 				
Materiales:	Ganador:				
<ul style="list-style-type: none"> • Troncos de balsa de al menos 3 metros de largo con 25 cm de diámetro • Botellas de plástico, se amarran dos botellas de 3 litros por persona (flotadores) • Boyas (actividad turística que se comercializa – tubing) 	<ul style="list-style-type: none"> • El primero que llega a la meta. 				

Discusión

Terminológicamente se estableció como juegos tradicionales, ya que los ubicados en esta investigación están enfocados en conocimientos que se practican cotidianamente en las diferentes comunidades. Entre las denominaciones mencionadas se tiene las siguientes categorías: destrezas y habilidades ancestrales, actividades lúdicas para mejorar las habilidades, juegos tradicionales y juegos típicos.

A pesar que estos juegos se realizan en las comunidades, se ha evidenciado una pérdida de su práctica dentro del territorio, los mismos solo se ejecutan en fechas especiales más no de manera cotidiana, por lo que en algunas instituciones de educación media que están vinculados con la interculturalidad, se han implementado estos, como actividad para fortalecer la cultura y las tradiciones en jóvenes, quienes serán los portadores hacia sus comunidades.

Los juegos tradicionales como parte de la cultura de los pueblos de los cantones Archidona y Tena de la provincia de Napo, no solo son formas de entretenimiento, sino también herramientas de transferencia de conocimientos, valores comunitarios y conexión con la naturaleza. Ya que muchos de los materiales que se emplean en los juegos son obtenidos de la localidad y de la naturaleza que los rodea, de esta manera los hacen únicos y propios de las diferentes comunidades *kiwcha*.

Conclusión

La práctica de juegos tradicionales es un factor importante para frenar la pérdida de la cultura presente en los jóvenes y niños del territorio de la Amazonía, es una manera de erradicar la extinción del patrimonio intangible. Teniendo en cuenta que a través del tiempo la recreación es una parte principal del desarrollo saludable de todo ser humano.

Los juegos tradicionales se ejecutan solo en fechas especiales, por lo que causa una pérdida en la práctica de los juegos en los jóvenes del territorio. Además, se evidenció que hay juegos que se practican con mayor frecuencia como son: la *pukuna* y la lanza, pero solo se practican en festividades, acontecimiento que hace que reflexionemos sobre la falta de transmisión de conocimiento de estos juegos tradicionales, razón medular de esta investigación que identifica cinco juegos tradicionales cada uno con su práctica, actividades, construcción, materiales y las reglas específicas.

También se clasificaron los juegos tradicionales de la provincia de Napo en dos tipos: la *pukuna* y el lanzamiento de lanza, incluidos en los Juegos Tradicionales adaptados de métodos de caza y el waysapuru (Trompo Ancestral), chaskina, navegando por el río, que corresponden a los Juegos Tradicionales que utilizan elementos del entorno.

Bibliografía

1. Andrade, S. (2016). La construcción del discurso sobre patrimonio intangible y las políticas culturales en Ecuador. *Boletín de Antropología. Universidad de Antioquia*, 31(52), 231.
2. Arispe, L. (2009). *El patrimonio cultural inmaterial de México*. México: Miguel Ángel Porrúa.
3. Confederación ASPACE. (s.f.). *ASPACE*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de <https://aspace.org/pagina/72/la-importancia-del-ocio-y-del-deporte/#:~:text=El%20ocio%20permite%20el%20desarrollo,la%20sociedad%20y%20su%20normalizaci%C3%B3n>.
4. Feliu, J. (2002). Dinámica Y Gestión Del Conflicto la Perspectiva Psicosocial. Ecuador: Editorial UOC. Obtenido de https://books.google.es/books?id=sXY5bzMMeoYC&lpg=PA5&ots=s_HQ51Ugtx&dq=Dir%C3%A1mica%20Y%20Gesti%C3%B3n%20Del%20Conflicto%20la%20Perspectiva%20Psicosocial&lr&hl=es&pg=PA5#v=onepage&q=Dir%C3%A1mica%20Y%20Gesti%C3%B3n%20Del%20Conflicto%20la%20Perspectiva%2
5. Guerrero , O., Guerrero, D., Oviedo, F., Salazar, J., Salazar, C., Toalombo, A., . . . Zamora, D. (2024). *Juegos Tradicionales, patrimonio inmaterial de los cantones Tena y Archidona de la provincia de Napo*. Tena, Napo: CADUCEUS.

6. INEC. (2022). *INEC buenas cifras, mejores vidas*. Obtenido de CENSO ECUADOR cuenta conmigo 2022: <https://censoecuador.ecudatanalytics.com/>
7. Malo, C. (1996). Arte y cultura popular. *Universidad del Azuay*, 11-12. Obtenido de <http://intranet.comunidadandina.org/documentos/bda/EC-CA-0004.pdf>
8. Mazaquiza, J. (2021). Las manifestaciones culturales y la identidad del pueblo Salasaka. *Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/6252>
9. Oviedo, F., Solórzano, A. & López, M. (2023). Estado del arte: Manifestaciones Culturales Populares en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 9(3), 2495-2516.
10. Romero, J. (23 de Marzo de 2022). *Capacitar*. Obtenido de ¿Qué es la cultura?: <http://www.capacitar.sil.org/antro/cultura.pdf>
11. UNESCO. (2014). Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo. Manual Metodológico. En I. C. Organización de las Naciones Unidas para la Educación. París: UNESCO-AECID.
12. UNESCO. (17 de octubre de 2003). *UNESCO Patrimonio Cultural Inmaterial*. Recuperado el 15 de agosto de 2023, de <https://ich.unesco.org/es/convenci%C3%B3n#:~:text=Se%20entiende%20por%20%E2%80%9Cpatrimonio%20cultural,como%20parte%20integrante%20de%20sus>
13. UNESCO. (02 de 12 de 2024). *Protección del patrimonio cultural en Ecuador*. Obtenido de UNESCO: https://www.unesco.org/es/articles/proteccion-del-patrimonio-cultural-en-ecuador?utm_source=chatgpt.com