



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA LÚDICA PEDAGÓGICA
PARA EL AFIANCIAMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA
COMUNIDAD INDÍGENA YANAKONA DEL MORAL, MUNICIPIO DE LA
SIERRA, CAUCA**

RURIBE JUSPIÁN CHICANGANA

**UNIVERSIDAD DE LAS REGIONES AUTÓNOMAS
DE LA COSTACARIBE NICARAGUENSE – URACCAN
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA INDÍGENA INTERCULTURAL – UAIIN
CONSEJO REGIONAL INDÍGENA DEL CAUCA - CRIC
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA COMUNITARIA
COLOMBIA**

2014

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA LÚDICA PEDAGÓGICA
PARA EL AFIANCIAMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA
COMUNIDAD INDÍGENA YANAKONA DEL MORAL, MUNICIPIO DE LA
SIERRA, CAUCA**

RURIBE JUSPIÁN CHICANGANA

**Trabajo de grado para optar por el título de:
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA COMUNITARIA**

**Orientador UAIIN:
JOAQUIN VILUCHE**

**UNIVERSIDAD DE LAS REGIONES AUTÓNOMAS
DE LA COSTA CARIBE NICARAGUENSE – URACCAN
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA INDÍGENA INTERCULTURAL – UAIIN
CONSEJO REGIONAL INDÍGENA DEL CAUCA - CRIC
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA COMUNITARIA
COLOMBIA**

2014

El presente trabajo de investigación “LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA LÚDICA PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD INDÍGENA YANAKONA DEL MORAL, MUNICIPIO DE LA SIERRA, CAUCA”, se aprobó el día _____ del mes _____ de 2014.

Orientador UAIIN

Lector

Coordinador UAIIN

Coordinadora Pedagogía Comunitaria

Consejería Mayor CRIC – 2014

Gobernador del Cabildo

DEDICATORIA

Dedico el esfuerzo, la voluntad, mis deseos más gratos por este trabajo de investigación a mi familia, en cabeza de mi señora madre, a mi esposa y a mis hijos quienes me dieron el calor humano, engrandeciendo mis inspiraciones para lograr los sueños que me he trazado en la vida, y de esta manera poder hablar de lo bello que ha perdurado en nuestro Pueblo Yanakona.

De ahí cabe resaltar que son las memorias de nuestros abuelos que enriquecen al hablar de juegos y de sus vivencias que nos ha servido como ejemplo en nuestras generaciones venideras, por ello quiero inspirar un pequeño poema a mi pueblo Yanakona.

¡Oh! pueblo Yanakona
Guardián de la Pacha mama
Es nuestro orgullo originario
Poder ser tu hijo heredero
Que no me niegas nada.
Me brindas lo que te pida.
Tú me das esa armonía
A través de nuestra madre naturaleza
Y nuestros seres espirituales, que son los que guían nuestro camino.

¡Oh! pueblo Yanakona estoy contigo
Para que juntos nos defendamos del enemigo
Que nos quiere arrebatar lo nuestro.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco al todo poderoso, a nuestra madre naturaleza, a los seres espirituales y a mi familia, en cabeza de mi señora madre biológica, Celina Chicangana quien me motiva con sus actos y palabras de amor de madre, inculcándome los buenos modales para que sea ejemplo de la sociedad. Igualmente a mi esposa Aida Anacona Álvarez y a mis hijos Alejandro Juspián, Sebastián David y Edward Johan Juspián, a quien resalto mi gratitud por ser mi guía, compañero y amigo, es con quien consulto mis dudas, me llena de orgullo cuando me corrige y me da seguridad cuando se deja corregir.

Agradezco a la comunidad indígena del Moral, a los compañeros profesores, a las autoridades tradicionales quienes hicieron posible que pudiese desarrollar este maravilloso trabajo que me satisface porque estoy seguro que nos va a servir en las Escuelas y en nuestra comunidad del Moral como material pedagógico. Expreso mis agradecimientos a los estudiantes de la escuela de Santa Marta ,también a los padres de familia y comunidad en general de la Vereda de Santa Marta, que con el visto bueno del señor director Jaime Alberto Palechor se me dio la oportunidad de trabajar y compartir experiencias vividas.

Es para mí un honor hacer mención al Consejo Regional Indígena del Cauca CRIC, que con su programa Educación nos hace cada día más grandes en conocimientos y con el aporte de los orientadores que con su sabiduría sin egoísmo nos han podido compartir grandes saberes los cuales se merecen un profundo agradecimiento. Mis gratos recuerdos a los compañeros de estudio con quienes compartimos experiencias que quedan marcadas en la historia.

Quiero mencionar a dos personas que fueron muy fundamentales en el desarrollo de este arduo trabajo el compañero Yanakona Aníbal Obando que aproveché su experiencia para conversar sobre mi trabajo y al compañero Joaquín Viluche de la

etnia Nasa quien realizó las observaciones de mi trabajo. Me despido dando gracias a la vida que me da la sabiduría y la habilidad para seguir escribiendo.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	
INTRODUCCIÓN	10
1 NUESTRA CASA	13
1.1 NUESTRO CONTEXTO HISTÓRICO, CULTURAL Y POLÍTICO	15
1.1.1 <i>Contenido Histórico</i>	15
1.1.2 <i>Contenido Político Organizativo</i>	16
1.1.3 <i>Contexto Cultural y Político</i>	17
2 COSMOVISIÓN YANAKONA	22
3 EL SABER PARA APLICAR	24
3.1 LAS SEÑAS DE LAS NUBES	29
3.2 LA EDUCACIÓN PROPIA	30
.....	32
3.3 LA RELACIÓN DEL JUEGO YANAKONA Y LA PEDAGOGÍA	37
3.3.1 <i>Valores Formativos del Juego</i>	38
4 LOS JUEGOS Y LA EDUCACIÓN YANACONA	41
4.1 EL JUEGO AL TUSO	41
4.2 LA KACHA DE CERRO EN CERRO	44
4.3 SI LO HACES BAILAR ME GANAS. EL TROMPO	47
4.4 LA CUARTA DE LOS BOTONES	51
4.4.1 <i>El juego Moderno y su influencia en el olvido de los juegos tradicionales</i>	53
4.4.2 <i>La Educación Propia frente a los modelos pedagógicos</i>	55
5. HABLANDO Y JUGANDO RECUPERAMOS LA MEMORIA	57
6. PROPUESTA PEDAGÓGICA	61
CONSIDERACIONES FINALES	63
BIBLIOGRAFÍA	67
ANEXOS	69

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Municipio de La Sierra del departamento del Cauca	14
Figura 2. El Cabildo Indígena Yanakona de El Moral en el municipio de La Sierra, Cauca.	14
Figura 3. Socialización Proyecto Escuela Santa Martha	24
Figura 4. Señales en el cielo	29
Figura 5. Plan de Vida Yanakona y la relación con la educación y la investigación	32
Figura 6. El camino de la pedagogía Yanakona	33
Figura 7. Senderos del territorio Yanakona	34
Figura 8. El juego el Tuso. Lugar el Salero	43
Figura 9. Dibujo por el niño Yimer Maca en La escuela Santa Marta.	46
Figura 10. El juego de la kacha. Lugar el Salero.	47
Figura 11. Niños dibujando	49
Figura 12. Dibujo por los niños del grado	49
Figura 13. Niños jugando Meca	53
Figura 14. Niños jugando a la cuarta de botones	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Términos del idioma propio	21
Tabla 2. Plan de Vida	29
Tabla 3. Tabla comparativa entre los juegos yanaconas y los juegos foráneos	69

RESUMEN

Como parte del pueblo Yanakona desde niños hemos adquirido destrezas y habilidades a través de juegos que son reconocidos como juegos tradicionales, o manifestaciones lúdicas de nuestro acervo cultural, el cual nos ha permitido un desarrollo tanto físico como cognitivo; afianzando los valores culturales del ser humano. Sin embargo, muchos de estos juegos tradicionales, en la actualidad están corriendo el riesgo de quedar en el olvido, a causa del proceso de transculturización, concebida como el “transporte de elementos culturales de una sociedad a otra”.

Partiendo de las anteriores consideraciones se plantea la posibilidad de recoger y analizar LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO INSTRUMENTO LÚDICO DE FORMACIÓN EN LA COMUNIDAD INDÍGENA EL MORAL para aplicarlo en la formación pedagógica que afianza la identidad resistencia y cosmovisión del pueblo Yanakona.

La metodología utilizada fue la investigación No-Experimental de tipo Campo, respondiendo de así a las características de los estudios del Proyecto Factible. Se logró constatar que lo que expresaban los estudiantes de que estos juegos tradicionales son escasamente puestos en práctica en el marco de las actividades educativas que se llevan a cabo en la institución objeto de estudio. En ese sentido, es importante destacar que a través del instrumento aplicado a los estudiantes, se determinó que han practicado los mismos juegos durante los momentos de esparcimiento y recreación en la institución educativa y que esto repercute en toda la comunidad.

Palabras Claves: Juegos Tradicionales, Yanaconas, recuperación, tradición.

INTRODUCCIÓN

El presente documento está dirigido a estudiantes, docentes y comunidad en general con el propósito de recuperar y fortalecerla memoria de los saberes ancestrales, como bases sólidas para la construcción de pilares en el entorno familiar, como instrumento de resistencia y pervivencia en medio de la diferencia, para ello doy a conocer un documento que parte de una presentación del entorno comunitario desde el contexto geográfico, histórico y cosmogónico.

Esta investigación busca recoger y analizar los juegos tradicionales como instrumento lúdico de formación en la comunidad indígena El Moral para compartirlo en la identidad cultural del pueblo Yanakona, para esto es necesario encontrar el origen, la estructura y los movimientos de cada uno de los juegos para la aplicación de conocimientos en el área de matemáticas.

Los resguardos y las comunidades indígenas por ser un bien cultural inmaterial de la humanidad, es necesario conservar nuestras costumbres y tradiciones para el fortalecimiento de nuestra identidad cultural como pueblos originarios. Estas costumbres deben transmitirse de generación en generación, como una manera de reencontrar la sabiduría ancestral. Es así que mediante las herramientas pedagógicas obtenidas en la orientación universitaria presento los resultados de la investigación comunitaria. Con los mayores en el proceso de investigación se recordó la memoria lúdica, que se utilizaba como complemento en la orientación de nuestros pueblos originarios.

En el transcurso de la disertación se describe la relación de los juegos tradicionales que utilizaba el yanakona para dar a entender el estado de los tres mundos y el porqué de la importancia de los juegos como: la kacha, la cuarta, el tuso y el trompo, conjugan armonía con la madre naturaleza. Nuestro contexto de construcción de conocimiento como yanakona está fundamentado en la relación con la naturaleza

debido al espacio en que se habita. Para nosotros los cerros y los páramos son importantes porque ahí nace el agua que es fuente de vida, es así que relacioné los juegos al espacio natural pero también al espacio social, el juego se hacía como un medio de aprender haciendo porque se podía no saber leer pero si se podía contar y poder participar en los espacios del entorno.

La esencia de enseñar jugando era relacionar al nuevo miembro de la comunidad con el contexto natural, formar para conservar y no destruir, hay que asociar y no disociar; por eso los juegos tradicionales se practicaban como maneras de enseñanza y diversión a las personas en momentos de terminar labores en el campo o trabajos comunitarios, como también en épocas de fiestas patronales y en los días de mercado.

Es importante encontrar el origen de la estructura y movimiento de cada uno de los juegos como estrategias lúdicas, que contribuyan a la construcción del conocimiento en el área de matemáticas. En este proceso de investigación se logró evidenciar a través de la memoria de los mayores, que el indígena Yanakona también utilizó los juegos tradicionales, como una forma de desarrollar el conocimiento numérico.

Este equilibrio se rompió con la entrada de los juegos foráneos, en el transcurso del trabajo se intenta dar respuesta al por qué de la irrupción entraron en el contexto Yanakona, y que poco a poco se perdiera la tradición de enseñar jugando y pasara a segundo plano. Por lo tanto se pretende que los juegos tradicionales Yanakonas conserven la oralidad, la convivencia, la habilidad y sirvan como instrumento lúdico de formación pedagógica para aplicarlo en la comunidad indígena el Moral.

En este sentido la recuperación de un juego autóctono tradicional es muy importante para toda comunidad indígena, pero no solo recuperarlos, sino mantenerlos, pues los juegos que son conocidos y practicados por pocos, podrían llamarse la “guaca

de la lúdica”, por su gran descubrimiento y porque contribuye a la resistencia en el entorno lúdico. Para ellos se opta por realizar unas entrevistas con cuatro sabedores indígenas que nos relatan las vivencias entorno a diferentes juegos que se desarrollaban en el contexto de nuestra comunidad indígena yanakona del Moral, las narraciones además de contar la esencia de las lúdicas dan cuenta de la riqueza cosmogónica de la relación hombre naturaleza.

Seguidamente se hace un análisis de la influencia de la lúdica hacia la pedagogía comunitaria como una herramienta que involucra el ser del indígena, el saber hacer tradicional y el actuar en el entorno. Esta pedagogía comunitaria debe incluir recuperaciones de tradiciones culturales especialmente los juegos que están relacionados con el acontecer diario de la vida del indígena.

En el siguiente espacio se hace una reflexión desde lo personal y comunitario, de cómo los juegos tradicionales pueden aportar herramientas de recuperación de la memoria e identidad y a la vez fortalecer los lazos rotos como consecuencia de los nuevos elementos que trae la modernidad. Este segmento se centra en los factores que hicieron que los juegos tradicionales fueran desapareciendo del entorno del diario vivir de la comunidad.

La reflexión final ilustra la importancia de los juegos como herramienta de recuperación de la memoria ancestral que coadyuven al fortalecimiento de los pilares de la casa Yanakona que sostienen la pervivencia como pueblo en el entorno actual; de igual manera se plasman las recomendaciones que servirán de guía en la conservación de las tradiciones culturales de la comunidad del Moral.

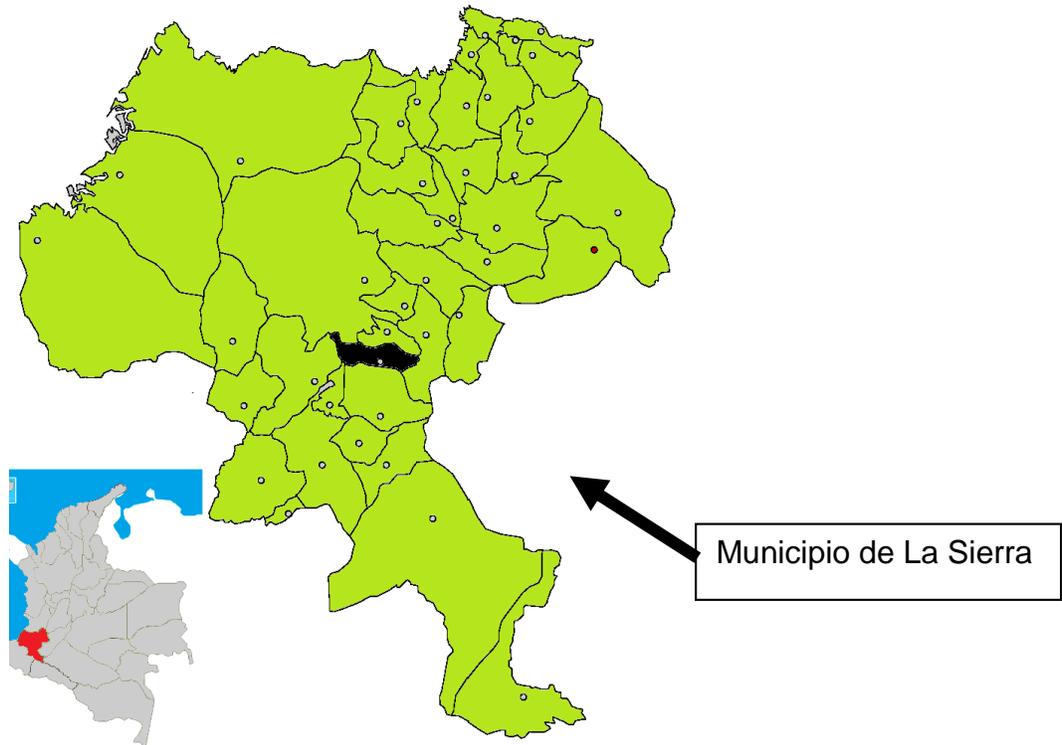
1 NUESTRA CASA

La comunidad Indígena yanakona del Moral, se encuentra ubicada en el oriente del municipio de la Sierra Cauca, comprende las veredas de Los Robles, El Moral, Santa Marta, El Salero, Campo Bello, El paraíso y el Llano. Esta forma parte del Macizo Colombiano y se encuentra a 11 kilómetros de la cabecera municipal (La Sierra Cauca) por la vía carretable en regular estado y a 79 kilómetros de Popayán capital del Cauca, a una altura de 1800 metros sobre el nivel del mar, con una temperatura que oscila entre 18° y 20° C.

A nuestra comunidad se llega por vía terrestre, tomando la carretera de los pueblos que sale de la cabecera municipal de la Sierra, es una vía terciaria, en esta se ubican 2 rutas de buses manejados por la empresa Coomotoristas o por chivas y camperos que realizan el transporte desde la cabecera municipal hasta el sector de nuestra comunidad indígena. En nuestra comunidad existe los siguientes medios de comunicación, telefonía celular de las dos empresas de comunicación más representativas, los cuatro canales de televisión pública y privada, y el servicio de Internet solamente existe por medio de modem.

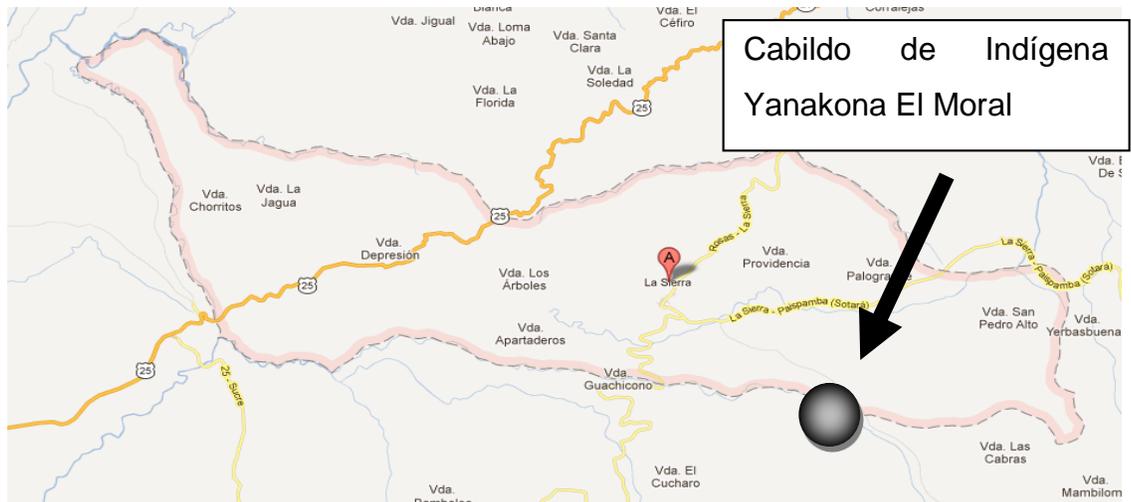
La población de nuestra comunidad es de aproximadamente 2750 habitantes entre indígenas, campesinos y mestizos. La mayoría de habitantes son provenientes principalmente de las comunidades indígenas de Río blanco, Guachicono y San Sebastián comunidades del Municipio de La Sierra.

Figura 1. Municipio de La Sierra en el departamento del Cauca



Fuente. [Http: //maps.google.com](http://maps.google.com), 2012

Figura 1. El Cabildo Indígena Yanakona de El Moral en el municipio de La Sierra, Cauca.



Fuente. [Http: //maps.google.com](http://maps.google.com), 2012

1.1 NUESTRO CONTEXTO HISTÓRICO, CULTURAL Y POLÍTICO

1.1.1 Contenido Histórico

Históricamente la región era una sola hacienda que comprendía a la actual vereda los Robles hasta cercanías con el Valle del Patía, y tenía según algunos el nombre de San Pedro en 1880. Esta hacienda fue comprada por el señor José María Cerón y su señora María Ignacia Luna, naturales de la comunidad indígena Yanacona de Río Blanco, los hijos de este matrimonio fueron: Pedro, José, María Encarnación, Juana María, Timoteo y Marianita. En 1881 murieron los mayores y la hacienda fue repartida entre sus herederos, estos repoblaron la zona con personas de la comunidad de Río Blanco, Guachicono y San Sebastián, todos eran yanakonas y llegaron para trabajar como terrajeros y arrendatarios en dichas tierras.

Después de muchos años de intenso trabajo, estas personas ahorraron con esfuerzo y pudieron gradualmente comprar lotes pequeños para quedarse definitivamente en la región trabajando sus tierras. Posteriormente fue llegando más gente que lograba comprar sus tierras y conseguía una mejor forma de vida. Con los años, se fueron sintiendo ciertas necesidades en la región, como la falta de escuelas, en 1919 se creó la primera escuela que funcionó en la casa de los señores Eloy Cruz y su esposa Juana Cerón, en los Robles.

Los primeros profesores fueron yanakonas: Jesús Cruz Cerón y Eloy Perafán. Así se organizó la vereda los Robles, nombre que le fue asignado por la abundancia de esta variedad de árboles. A esta vereda fueron llegando muchas familias, entre ellas los Anacona, Piamba, Imbachi, como María Imbachi a quien llamaban María Pinga y José Imbachi (Trueno) padres de Santiago Piamba, venido de Guachicono, José María Jiménez Piamba, Juan Palechor, Padre de Secundino Anacona, quienes se convirtieron en líderes comunitarios dejando la enseñanza a las nuevas generaciones.

1.1.2 Contenido Político Organizativo

En 1928 se organizó la primera Junta de Padres de Familia. En 1953 se comienzan a crear otras escuelas en otros sectores y se inicia la división y organización de otras veredas como el Salero, Santa Marta, Campo Bello. En 1965, se creó la primera Junta de acción comunal de la vereda los Robles. Años después se estableció el corregimiento que abarcaba los Robles, Santa Marta, el salero, Campo Bello bajo la dirección de un inspector de policía, pero ello no funcionó ya que con las reformas del Estado desaparecieron y sigue vigente la junta de la acción comunal. Seguía llegando más gente y la carencia de tierras comenzó a hacerse sentir. En esta migración llegaron los Palechor, Jiménez, Juspian, Oíme, Anacona, Imbachi y Piamba.

En 1986 anteriormente a este año la comunidad se le denominaba corregimiento Los Robles, y desde este nuevo año todas las familias de la zona comienzan a dialogar y crean un cabildo, con el fin de organizarse como Yanakonas y poder tener un grupo organizado para lograr una vida mejor para todos. Las primeras reuniones se lograron realizar en la casa de la señora Enelia Juspian y posteriormente el señor Moisés Palechor, donde se discutió la situación social, y la legislación propia que aplicaría en nuestra comunidad y nos favorecía como indígenas.

En este orden de ideas, al iniciar este proceso fue difícil ponerse de acuerdo pero a través de las reuniones se logró dar a entender los propósitos que conllevaba a organizarse como comunidad indígena; de este modo se fueron uniendo las familias para emprender el proceso organizativo, los primeros que tomaron esta iniciativa fueron Ana Iliá Palechor, Carlos Juspian, Jesús Guatapo, Celina Chicangana, Ruribe Juspian, ellos organizaban periódicamente algunas reuniones para acordar diferentes actividades.

Después de varias asambleas en 1987 se organiza el Cabildo Indígena que tomaría el nombre de Comunidad Indígena Yanakona (El Moral), participaron en esta organización la vereda de Los Robles, el Salero y Santa Marta, años más tarde se afilian al cabildo las veredas de Campo Bello, El Paraíso y El Llano. Pero mientras nos reuníamos practicábamos con los juegos tradicionales como la kacha, los niños jugaban a la cuarta, el trompo y si eran épocas de siembra o cosecha de maíz se jugaba al tuso, que es de uso y costumbre en nuestra comunidad yanakona del Moral.

1.1.3 Contexto Cultural y Político

En el año 1985 el movimiento étnico Yanakona se forma para agrupar los cabildos y al territorio perteneciente a esta etnia. Además busca el respeto a sus derechos y su territorio, así como recuperar la identidad cultural y las demás costumbres propias, al igual que las demás formas de organización tradicional conformada por cinco líderes de las Comunidades del Moral, se obtiene como resultado la realización de la semana cultural del macizo colombiano.

En este y en otros espacios formales que se dieron se sientan las primeras bases para la organización del pueblo Yanakona; igualmente, tuvo importancia el hecho que los indígenas que habían emigrado por diferentes razones a las ciudades cercanas como: Popayán, Cali y Armenia, también lograran entrar a la organización indígena Yanakona, para seguir fortaleciendo la identidad cultural.

Con estos antecedentes esta preocupación lleva a reunirse en la Comunidad Indígena Yanakona del Moral o en Guachicono, los gobernadores, líderes y docentes en el año 1990, ahí se plantea como objetivo central la unificación de los cabildos y comunidades indígenas de Moral, Oso y Frontino, se crea una organización con el nombre de DIZIMAC, cuyo propósito era trabajar en función de la unidad de nuestros pueblos Indígenas del Macizo.

De esta manera lo primero que se debía hacer era buscar su identidad como pueblo indígena, y para esto se formó una comisión de investigación y dio como resultado que pertenecían a la etnia Yanakona proveniente de los Incas Quechuas, a partir de ahí la DIZIMAC (Directiva Zonal Indígena del Macizo Colombiano) pasó a llamarse DIYIMAC (Directiva Indígena Yanakona del Macizo Colombiano). Esta organización es la encargada de dar unidad e identidad definida para lograr la integración y el reconocimiento, la directiva comenzó con cinco (5) resguardos ancestrales y las tres comunidades de la Sierra: el Oso, frontino y el Moral, Puertas del macizo lo hizo después.

En el año 1992 DIYIMAC, se constituye como Cabildo Mayor del Pueblo Yanakona, organización máxima para poder construir un proceso político autónomo, que representaría a cada una de nuestras comunidades del pueblo Yanakona, ubicados en los diferentes contextos del territorio colombiano. Simultáneamente se conforma el cabildo del Moral para el año 1987, con los siguientes cargos lo encabeza un gobernador, un secretario, el tesorero y los aguaciles, estas personas llevan por lo general, la vara como símbolo de autoridad, en la organización que tomó el nombre de Comunidad Indígena (El Moral), participaron la vereda de Los Robles, el Salero y Santa Marta, años después se afilian al cabildo las veredas de Campo Bello, El Paraíso y El Llano.

A partir del proceso de la lucha indígena en el Cauca, las comunidades indígenas lograron definir acciones de trabajo que permitieron impulsar el fortalecimiento de los Cabildos e iniciar el proceso de “reencuentro entre Comunidad del Moral y territorios hermanos” para la recuperación de la unidad del Pueblo Yanakona. Durante este proceso se estructuró el Cabildo Mayor como un ente socio político de los Yanakonas, para fortalecer las autoridades ancestrales y ejercer conjuntamente con los cabildos la autoridad sobre todo su territorio.

En este sentido la conformación de los procesos organizativos del cabildo interno y la organización del cabildo mayor dieron más fuerza, para seguir fortaleciendo las costumbres, para mencionar alguna ellas están : El cambio de mano y las minkas, son dos costumbres económicas fundadas en la reciprocidad, básicas para su identidad y fortalecimiento cultural. Se realizan periódicamente una vez al mes los viernes, las minkas son para la construcción del local del cabildo y escuela.

Como también las minka de pensamiento, que inician en las tulpas, donde se comparte, se planea y se distribuyen actividades diarias; de igual manera en los conversatorios que se realizan en las asambleas en el que comparten los saberes a través del círculo de la palabra, con la participan de los mayores, mayoras, jóvenes, niños y niñas en torno a los diferentes procesos político organizativos de la comunidad. Son espacios donde se recrean muchos saberes desde las prácticas cotidianas, las minkas de pensamiento tienen muchos propósitos, por ejemplo fortalecer las costumbres, toma de decisiones y ejercer la gobernabilidad propia, entre otros.

Se realizan minkas de trabajo con la participación de toda la comunidad, en esta actividad se comparte el guarapo o chicha, tamales u otras comidas tradicionales, y en los momentos de descanso se practica la kacha, la cuarta o cualquiera de los juegos tradicionales. Generalmente se convoca a todos los comuneros, se hacen minkas personales a favor de una o varias familias.

Entre familias y amigos se usa el cambio de mano, es una ayuda mutua para hacer trabajo agrícola, un intercambio de trabajo usualmente para sembrar y recoger la cosecha, en estas actividades es donde el tuso prevalece porque se le rinde culto a manera de alegría para que nos vaya bien y tengamos buen fruto. Según los mayores de nuestra comunidad, antiguamente los cabildos se elegían evaluando la responsabilidad y la disponibilidad de servicio de las personas frente a la familia

y la comunidad; la ocupación primordial del cabildo era la de velar por los trabajos en favor de nuestra comunidad y la adjudicación de tierras.

Actualmente para la elección del cabildo se elaboran planchas y mediante el voto secreto se hace la elección, una de estas planchas es elaborada por el cabildo saliente. La elección se lleva a cabo en el mes de diciembre y el cabildo elegido asume la responsabilidad en el mes de enero. Nuestra comunidad Indígena Yanakona se encuentra regida por el Cabildo Mayor del Pueblo Yanakona, encabezado por un gobernador, vicegobernador, un secretario, un tesorero y un fiscal. Los miembros del cabildo llevan por lo general la vara como símbolo de autoridad.

Existen en las comunidades indígenas yanakonas del macizo colombiano al igual que en nuestra comunidad indígena yanakona del Moral una variada terminología de origen kichwa (Runa Shimi,) que ha tenido gran importancia para el estudio sobre los primeros pobladores que ocuparon la región. Dentro de los escasos estudios lingüísticos realizados a la terminología de la zona, se ha deducido que la más utilizada es la que tiene que ver con la raíz "Yaku" y "Waiku", así como la terminación "Urku".

En la terminación "Yaku" y "Waiku" encontramos el significado de agua y río, y en la terminación "Urku" encontramos la significación de Cerro. Estas y otras terminaciones deben ser consideradas al momento de desarrollar un estudio orientado hacia la búsqueda de los significados relacionados con el territorio y la reconstrucción de pensamiento de la etnia Yanakona. No obstante la existencia de una amplia terminología kichwa en nuestra Comunidad del Moral se ha perdido y *actualmente, "existe mayor tendencia al monolingüismo en la práctica del idioma castellano"*. A continuación se describen las palabras más comunes de origen kichwa utilizadas por la población indígena Yanakona del Moral.

Tabla 1. Términos del idioma propio

TERMINO PROPIO	SIGNIFICADO
Achichay	Frio
Achichuca	Calor
Chuya	Sopa de maíz
Chulla	Sola
Zango	Sopa de maíz espesa
Osoguaico	Cueva del oso
Pujuyaco	Golpe de agua
Punturko	Cerro con punta
Pichanguear	Barrer
Percanta	Novia
Hoyo	Hueco
Puchicanga	Instrumento para hilar
Quichy	Arco iris
Macana	Instrumento para tejer
Guanga	Telar
Guanga brazo	Tenedor o bastidor del telar
Chacana	Camilla para cargar enfermos
Wuawua	Niño pequeño
Guagua	Piedra para moler maíz
Tabuco	Sitio para guardar maíz
Chilca	Planta medicinal
Pispura	Planta repelente
Pepo	Planta para lavar ropa

Fuente: Ruribe Juspian. 2011.

2 COSMOVISIÓN YANAKONA

La cosmovisión en nuestros territorios indígenas tiene que ver con la forma de percepción, manejo y relación que los individuos como colectividad tenemos con el mundo natural que nos rodea. Actualmente se puede observar la existencia de muchos elementos culturales transmitidos por la tradición oral y que han permanecido a pesar de las influencias externas; igualmente son evidentes las variaciones y desplazamiento total de algunos elementos propios por el fuerte proceso de aculturación.

En esta situación la historia ha señalado que las instancias gubernamentales y religiosas desarrollaron un papel nefasto en la variación y pérdida de gran parte de los valores culturales, un ejemplo claro son los principios religiosos católicos que hoy profesa en nuestra comunidad Indígena Yanakona del Moral, dando lugar a la creación de otro tipo de realidades. Sin embargo, aunque en nuestra comunidad la relación con nuestra madre naturaleza ha variado, aún se encuentran “mayores y mayores” que continúan resistiendo a no perder la memoria histórica, teniendo en cuenta la relación con los juegos tradicionales en el entorno.

Asimismo aún existen en nuestra comunidad del Moral, los médicos tradicionales, las parteras y los mambecedores (Personas que mastican la hoja de coca revuelta con mambe), quienes son los que conocen el páramo, la montaña y las plantas necesarias para ayudar a la comunidad y a la misma naturaleza. Estos sabedores libran hoy día una lucha contra la incomprensión y contra la misma salud occidental que considera obsoletos estos conocimientos. Por otro lado, en la memoria de los habitantes de nuestra comunidad todavía se conservan algunas creencias relacionadas con el páramo y las lagunas. Es frecuente escuchar por ejemplo que el páramo Del Letrero es uno de los más bravos de la región y que en el pasado causó la muerte de varios comuneros.

Por lo tanto en un sitio sagrado debemos pedir el permiso a los seres espirituales que son los encargados de cuidar la naturaleza, lo hacemos con el mambeo de la hoja de la planta de la koka y el mambe, los yanakonas la cargan en la mochila de cabuya, también es utilizada para cargar los juegos como el trompo, las monedas para el juego ala cuarta, la tusa para el juego al tuso, las piedras para el juego de la kacha.

Por otra parte en la celebración de fiestas religiosas, se realizan eventos culturales, para el reencuentro familiar de diferentes pueblos. En estas actividades se encuentran presentes los juegos tradicionales como la kacha, el tuso, la cuarta, el trompo. Las actividades de las fiestas están marcadas por la intromisión de la religión católica y esto se refleja en la creencia general de la comunidad en los santos, cada pueblo posee un patrón religioso. A ellos se les celebran las respectivas fiestas patronales, pero prevalecen las fiestas culturales que es el reencuentro familiar de diferentes pueblos y comunidades, son épocas específicamente para recordar y practicar los juegos tradicionales como la kacha, el tuso, la cuarta y el trompo.

Es importante mencionar frente a las creencias tres aspectos que las determinan culturalmente: lo propio, lo apropiado y lo reapropiado, a los primeros pertenecen creencias en los elementos de la naturaleza, el páramo, las lagunas, los cerros, los ríos y en los espíritus que en ella conviven. Lo apropiado que encierra prácticamente el ejercicio religioso de la fe cristiana y lo reapropiado que recoge las dos formas anteriores y se basa en la recuperación y reconstrucción cultural como pueblo con una identidad definida.

3 EL SABER PARA APLICAR

Figura 3. Socialización Proyecto Escuela Santa Martha



Fuente. Ruribe Juspián, 2011

En el desarrollo de la formación en Pedagogía Comunitaria, se establecen herramientas técnicas, metodologías y principios como: el aprender haciendo, el debate, la investigación participativa comunitaria, la resistencia de las culturas, bases que deben aplicarse especialmente en nuestras comunidades indígenas, por ello esta investigación permite conocer por qué la comunidad yanakona involucraba el juego como mecanismo lúdico de transmisión de conocimiento y que se puede apropiar para la resistencia como pueblo.

La pedagogía ancestral conjugaba la práctica en terreno buscando la relación hombre naturaleza; de este modo, los padres y docentes de las escuelas desarrollaron muchos juegos tradicionales como: la kacha, el tuso, la cuarta y el trompo mediante los cuales se transmitía conocimiento práctico oral que afianzaba la buena relación para resistir con los usos y costumbres de los comuneros.

Estas prácticas en los tiempos modernos han sido dejadas a un lado para desarrollar modelos formulados en otros espacios, de ahí que nuestros indígenas se han ido alejando del entorno y terminan desconociendo saberes ancestrales de la comunidad en la relación con la pachamama (madre tierra) convirtiéndose en habitantes que no ven en la naturaleza el amigo del hombre. Los jóvenes yanakonas están siendo educados en las escuelas con modelos importados de otros países; esto sólo responde a políticas de los grandes imperios económicos que buscan tener gente sumisa y con sus supuestos saberes tecnológicos explotar las riquezas del entorno comunitario llevando cada día a la generación de pobreza y abandono.

Situación que es efecto de los medios de comunicación e información masiva que promueven sistemas de recreación que fortalecen el individualismo y no la colectividad, un ejemplo claro, son los juegos tecnológicos cargados a computadores, teléfonos celulares, agendas electrónicas y otros medios que no contribuyen al conocimiento del entorno, si no al olvido de lo propio y a la asimilación de modelos extranjeros depredadores que generan violencia en los espacios donde se habita.

La intervención de estos modelos conllevan a que nuestros jóvenes indígenas pierdan poco a poco el estado de pertenencia a una etnia, al entorno a nuestra cosmovisión generando un nuevo ser humano con una identidad falsa que busca replicar modelos foráneos, en entornos que descontextualiza nuestra identidad, fenómenos como la moda en vestido, peinados, adornos, fiestas, música, y juegos modernos. En este momento se evidencia la intervención de modelos impuestos por las multinacionales de las comunicaciones, de los deportes, del entretenimiento y de quienes imponen paradigmas para ser replicados en espacios de educación para mantener a los pueblos del tercer mundo sometidos a políticas de consumo.

La escuela, como segundo centro de formación de conocimiento después de la familia, desarrolla modelos de educación programados desde el nivel central y su afán es formar ciudadanos dentro del contexto supuestamente moderno, pero que nos lleva a desligarnos del territorio y a asimilar modelos de vida de otros entornos. Es importante recuperar la memoria histórica de nuestros juegos tradicionales, para conservar los conocimientos olvidados porque el pueblo que no valore su pasado, no conserva su identidad.

Debemos propender por formar comuneros responsables del cuidado de su espacio y con identidad propia de pertenencia a nuestro espacio geográfico, prepararnos para interactuar con el mundo moderno, para no quedarnos rezagado en el avance global. Por otra parte, enfatizar que nuestra comunidad indígena del Moral, tiene memoria ancestral y que guarda conocimientos basados en la experiencia de la forma para educar en el entorno para luego relacionarlo con otros espacios y ser útiles para la conservación de la identidad del pueblo yanakona. En este sentido se requiere que en los modelos de educación propia se involucre los juegos tradicionales como herramienta lúdica de afianzamiento en la identidad y resistencia.

Los juegos tradicionales nos sirven de estrategia lúdica que permitan transmitir conceptos y conocimientos olvidados en la relación en el contexto, la valoración de la cosmovisión y cosmogonía. De este modo es necesario que nos pensemos y actuemos como indígenas, pero no actuar como indígenas y pensar como foráneos.

La pedagogía del pueblo yanakona iniciaba desde la familia, se enseñaba desde las experiencias cotidianas del entorno, los valores culturales, la cosmovisión, la identidad. Pero en la escuela se enseñaba con un modelo pedagógico institucional donde el principal objetivo era informar a través del discurso, o transcribir, y quien tenía la razón era el maestro, en muchas ocasiones se buscaba avergonzar

al indígena por el hecho de practicar usos y costumbres, puesto que se partía de las distintas concepciones de los maestros foráneos.

Hablar de pedagogía Yanakona no es nada nuevo, pero implica necesariamente comprenderla desde su cultura milenaria, desde su modo de vida social y comunitaria e interpretarla desde sus principios, creencias, filosofías, cosmovisión del mundo; es decir desde la cosmogonía que regula el ciclo vital, cultural, social así como el pensamiento del indígena yanakona.

La pedagogía yanakona es resistencia que permite valorar el entorno y sus elementos de asimilación pedagógica, el principal elemento de enseñanza es la palabra, por medio de ella se trasmite de generación en generación, procesos de aprendizajes que nacen en la familia. Por lo tanto, la práctica de los juegos tradicionales desarrolla competencias cognitivas, de estimulación sensorial, habilidades comunicativas, apropiación de la cosmovisión, respeto por la pachamama y desarrollo de procesos de resistencia. (Sevilla, Edgar).

La educación Yanakona se enmarca en un proceso de pedagogía familiar, de las autoridades mayores y de la misma comunidad, quienes inciden directamente en la vida cotidiana. Es aquí donde entran a participar los médicos tradicionales llamados macucos que con sus rituales enseña al yanakona los momentos precisos para siembra, cosecha y cacería, el proceso que el utiliza es identificando señas, para lo cual lo hace mediante el mambeo (masticar hoja de koka), el cual produce temblores involuntarios en el cuerpo llamados señas, a la hora de la siembra de las semillas o cosecha se organiza una fiesta con chicha y juegos tradicionales, prima el juego al tuso porque se hace en honor a la siembra de maíz.

En el caso de la escogencia de un sitio para siembra, sí el sitio es adecuado se genera un tic en el lado izquierdo, el macuco también reconoce señales naturales en el cielo, las nubes, los ruidos de los animales, los cerros el viento y los ríos.

Cada señal tiene un significado de acuerdo a lo que se quiera hacer, estas señales deben ser tenidas en cuenta, para contar este proceso a las nuevas generaciones utilizando metodología lúdica con los juegos tradicionales, ya que para practicarlos también utilizamos las señas en la escogencia del sitio o lugar buscando la buena relación con la naturaleza.

3.1 LAS SEÑAS DE LAS NUBES

Figura 4. Señales en el cielo



Fuente. Ruribe Juspián. 2012

El sistema de señas de las nubes sirve para predecir el tiempo, es muy relacionado con los juegos tradicionales. Son actividades que se llevan a la práctica, precisamente en campo abierto, donde es necesario contar con las señas de las nubes, los indígenas lo primero que miramos es el firmamento, en él siempre se encuentran las nubes, cuando conversamos con ellas nos cuentan cómo va a estar el estado del tiempo, por medio de ellas planeamos actividades, nos dan tranquilidad o nos apresuran a la hora del juego.

Otras señas representaciones Yanakona:

- Si los ríos braman en verano pronto llueve

- Cuando el viento es de norte a sur, va a hacer verano y si es al contrario va a llover, señal tenida en cuenta para siembras y cosechas.
- Cuando las nubes corren hacia el norte es verano y si suben es invierno.
- Cuando el macuco observa la migración de las tijeretas es porque el invierno llega pronto. Momento preciso para la siembra.
- Cuando cae brisa constante y los ríos crecen hasta que no haya un muerto no cesa el páramo.
- Cuando silba el pájaro reo es que va a ocurrir algo malo.
- Si la candelilla alumbra es un alma en pena.
- Una nube roja significa verano entre otras.

El saber ancestral es llevado a las aulas de clases para fomentar el diálogo, para interactuar con las propias fuentes y para recrear actividades lúdicas y educativas que conducen a los estudiantes por los senderos de la identificación y afirmación cultural. Es por esto que las memorias de nuestros ancestros en los juegos tradicionales, es un soporte para la resistencia de nuestros usos y costumbres, de manera que diríamos que nos corresponde como padres y docentes inculcar a nuestros hijos las creencias ancestrales, como fortalecimiento de resistencia cultural, para que pervivan en nuestra comunidad del Moral.

3.2 LA EDUCACIÓN PROPIA

Antiguamente la educación del indígena joven partía de la casa a cargo del taita (papá) y de las mamás (mamas), esta se transmitía mediante vivencias con el medio donde se vivía (mayor Yanakona). Por otra parte nuestro Plan de Vida es una estrategia política (de resistencia) para reconstruir la casa y la familia yanakona, de tal manera que se consolide la Autonomía, se revalore la cultura, el reconocimiento y recuperación del territorio para la consolidación del territorio Yanakona como una opción de vida digna. (CMY, p. 19). Está resumido en un pensamiento del libro *¿La educación es el camino? Construyendo memoria Yanakona* (CMY, p. 21)

Como pueblo Yanakona comunidad indígena del Moral tenemos la construcción de nuestra casa, como estructura política que nos enmarca la educación propia, siendo la base fundamental seis pilares que lo llamamos PESCAR, sigla que nos permite darle a cada uno su desarrollo de acuerdo a nuestra cosmovisión.

Tabla 1. Plan de Vida

PILAR	DESAFÍO
Político	Ejercicio de la autonomía Yanakona.
Económico	Reconstrucción de la economía Yanakona.
Social	Construcción de pueblo y nación Yanakona.
Cultural	Rescate de la espiritualidad y expresión cultural.
Ambiental	Defensa del territorio.
Relaciones	Consolidación de la interculturalidad.

Fuente. CMY, p. 25

El Pilar político se centra en la autonomía en los demás pilares de la Casa Yanakona partiendo del servicio colectivo y la palabra. El pilar económico camina hacia una vida digna a través de actividades económicas armónicas con la madre naturaleza. El pilar social es un proyecto de vida integral, bajo los aspectos de la salud, educación y la familia. El pilar cultural consolida la organización e integración comunitaria desde nuestros saberes ancestrales. El pilar ambiental promueve la defensa del espacio Yanakona. El pilar relaciones internas y externas se enraíza en la colectividad para darle sentido al individuo y de ahí tejer lazos de amistad.

En el marco de los seis pilares del plan de vida del pueblo yanakona, el pilar cultural es relacionado con los juegos tradicionales ya que está, la memoria de los ancestros, costumbres que se transmitieron de generación en generación que se hacía en una forma educativa propia que nacía desde los hogares, es por eso que

se pretende fortalecer lo propio como un legado de las personas mayores, como resistencia de los pueblos originarios.

Las condiciones contextuales políticas, económicas, sociales, ambientales y culturales se van enfrentando desde el Plan de Vida, así surgen dos ejes que lo transversalizan: la educación y la investigación. La investigación crea conocimiento desde nuestra cultura y la educación los socializa y recontextualiza. Es la propuesta que el programa Educación Yanakona del Cabildo Mayor como se muestra en la siguiente figura:

Figura 5. Plan de Vida Yanakona y la relación con la educación y la investigación



Fuente. CMY, PEY, 2011. P. 32

La educación para el pueblo yanakona es un proceso dinámico, la construcción del conocimiento se inicia desde el mismo momento del ser, sentir y actuar como yanakona. La identidad está ligada íntimamente a la visión de vivir en armonía con la cultura, la naturaleza y el territorio. Operativamente, se puede iniciar con la construcción de los proyectos educativos comunitarios (PEC) para ir tejiendo el Sistema Educativo Propio Intercultural Yanakona (SEPIY).

La educación Yanakona se ha ido construyendo, a partir de asumir la pedagogía como forma sumar esfuerzos. La “pedagogía Yanakona”, tiene varios momentos: el vivir las prácticas de la cotidianidad, luego contarlas, dibujarlas y retornar la misma realidad con nuevas palabras para seguir otro ciclo, mostrado en un camino de Chakana¹.

Figura 6. El camino de la pedagogía Yanakona



Fuente. PEY, 2011, 18

El retorno (que no es retroceder) es la construcción de un nuevo conocimiento que va guiándose por la sabiduría ancestral, es la forma de caminar la palabra para ir construyendo el territorio yanakona. El territorio va más allá delo biofísico, es el espacio donde se vive y se genera la pregunta por dónde camina la palabra. El pueblo Yanakona ha considerado que tiene cuatro caminos: el político – organizativo, la producción de conocimiento, el territorio pedagógico y la sabiduría ancestral. La educación y la investigación, van construyendo este territorio.

¹Símbolo originario antiguo. Sirve como orientador de infinidad de procesos de construcción de territorio Yanakona.

Figura 7. Senderos del territorio yanakona



Fuente. PEY, 2011, 21

Por medio de nuestros juegos tradicionales podemos hacer resistencia en la defensa de nuestro territorio, ya que en nuestras comunidades los juegos tradicionales mantienen con vida los usos y las costumbres. En el entorno comunitario el juego es la herramienta con la que se involucra al niño y al joven en la construcción de actores que conserven el equilibrio en torno a la autoridad, del medio ambiente y la sociedad en general, aplicando la observación, el análisis y la práctica.

Recordar los juegos es referirnos a aquellos juegos tradicionales de nuestra comunidad del Moral que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando de generación en generación, manteniendo su esencia, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos, guardando la producción espiritual de nuestros pueblos, y así sucesivamente con algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Diversión sana y construcción de conocimientos propios. La modalidad de los juegos tradicionales, denominada así por la cultura, incorpora la mentalidad propia, expresándose sobre todo por medio de la tradición oral considerada como parte de la cultura tradicional indígena yanakona del Moral.

Cuando hablamos de juegos tradicionales en la comunidad Indígena Yanakona, del Moral, nos remontamos a un tiempo y a un espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas, los juegos que hemos practicado han sido diferentes, de intensidades diversas y momentos evolutivos distintos. Desde este enfoque es importante posibilitar que en nuestra comunidad rescatemos su esencia ancestral, reconozcamos nuestras costumbres propias y recuperemos una identidad, que prevalezca a pesar de la incidencia global de las nuevas culturas.

Debemos seguir generando hábitos de vida positiva y saludable en niños, adultos y mayores trascendiendo las diversas esferas de lo humano, cumpliendo con las necesidades básicas, de la unidad generando la sostenibilidad del juego tradicional como manifestación cultural y patrimonio de la humanidad de resistencia de nuestro pueblo Yanakona.

Se pretende lograr una experiencia que trascienda en las familias como en los diferentes escenarios, escuelas, calles y pueblos para que resalte la importancia de los juegos tradicionales como lúdica yanakona, permitiendo su sostenibilidad a través de su enseñanza en las comunidades educativas. La diversión para nosotros los Yanakonas encierra toda una filosofía que le da sentido a la vida, ya que nos da

un espacio para compartir con los comuneros, para encontrar alegría y para estar en contacto con la naturaleza.

Se observa en este trabajo cómo el juego tradicional de nuestra comunidad tiene una transformación y adaptación de acuerdo al contexto sociocultural, y donde los niños construyen identidad y ejercen sus derechos valiéndose del juego y que a su vez se relaciona con el desarrollo humano se manifiesta de múltiples formas, ya que enriquece las dimensiones históricas, culturales, sociales, lúdicas del ser humano. Es el juego un lenguaje que permite interpretar las realidades de la comunidad y un excelente escenario para reivindicar el sentido de lo humano, el valor de la pachamama y lo étnico.

“El juego estimula en el niño todas sus habilidades motrices, pues requiere utilizar todas las extremidades y sentidos para obtener un mejor resultado”(Majín, Harold)

Gómez (2001) dice:

El carácter universal del juego y lo que representa como patrimonio cultural de la humanidad debe ser tema de interés de los gobiernos, instituciones privadas y organizaciones no gubernamentales, como resultado de lo cual deben realizarse procesos permanentes de investigación, formación, promoción y gestión para su desarrollo y construcción epistemológica, y para aprovechar sus múltiples beneficios en bien de los niños, niñas, jóvenes, adultos y mayores. (p. 40)

De todos modos los juegos tradicionales han sufrido grandes amenazas por la industria del juguete que nos lleva a que perdamos la esencia de lo nuestro generándonos violencia y trasladándonos a estilos de vida diferente. Son los retos actuales, por tanto, promover nuestro juegos tradicionales como patrimonio cultural e interpretar las nuevas tendencias para adaptarlas y transformarlas en bien de las

generaciones venideras. “En la forma como juega un pueblo se reconoce su cultura”. (Díaz, 1998, p. 23)

3.3 LA RELACIÓN DEL JUEGO YANAKONA Y LA PEDAGOGÍA

El yanakona en su labor pedagógica media un proceso de transformación y construcción de significados y sentidos. El juego es un medio de enseñanza para las nuevas generaciones pero para el adulto tiene un fin que es; de descanso, diversión, convivencia, diálogo y enterarse de las noticias del entorno del momento y de resistir ante la entrada de juegos foráneos que solo buscan ganadores. En esta actividad encontramos que nuestros indígenas no sólo aprendemos una técnica de juego sino que también apropiamos normas de comportamiento y de convivencia, propiciando una apertura del pensamiento creativo, una reconstrucción de la realidad propia.

La construcción de algunas normas de convivencia, las cuales constituyen conductas que implican entrar en interacción con otros son normas de interacción del lenguaje, es decir, del discurso; consisten básicamente en escuchar la palabra del otro, tomar turnos para jugar; tener en cuenta el turno del otro cuando éste interviene; ponerse en el lugar del otro y aceptar los distintos puntos que se hagan.

Así consideramos que las mismas apuntan al logro de acuerdos a través de los tratos y la cooperación, en el marco de una relación de respeto mutuo. Estas normas son elementales, básicas para comunicarse, entenderse y así poder llevar a cabo la actividad; otorgan organización, orden y estabilidad a la conducta, constituyéndose en la base para la construcción de todo conocimiento y para el desarrollo humano.

Aunque estos contenidos son inherentes a la actividad recreativa, estos no siempre se verán reflejados en estas actividades, pues además de desarrollar plenamente la instrucción y los lenguajes lúdicos que median las actividades recreativas, para que exista una coherencia en la labor del indígena.

El juego tradicional yanakona recrea la pertenencia a un medio de vida y propende por desarrollar la colectividad para la resistencia es por eso que siempre se realizaban juegos de conjunto y además confluyen gran cantidad de comunidad para intercambiar ideas y planear actividades futuras. Aunque no aparecemos en los mapas los yanakonas somos muy juguetones cuidando el macizo (Rúales, Parménides, 1994).

Existen en la memoria los juegos tradicionales que buscan en el yanakona que está empezando a conocer su entorno valore la relación con el medio ambiente, conozca los valores de la cosmovisión y de sus orígenes por eso cada juego va ligado a quienes primero lo jugaron. “Fueron los seres espirituales quienes jugaron y luego lo transmitieron a los humanos para que a través de ellos se mantuviera el sentido de identidad y de unidad comunitaria” (mayor Yanakona).

3.3.1 Valores Formativos del Juego

El juego por si solo es enriquecedor; porque es expresión de libertad y Creación de alegría y goce; Según (Guevara 2009) el juego con intencionalidad pedagógica trae implícitos unos valores formativos que lo hacen aún más productivos en los siguientes aspectos, intelectual o cognitivo cuyo valor está determinado por la obligación que tiene el ser humano en el juego de percibir sentir, observar, pensar, realizar variaciones vencer dificultades y resolver problemas, lo que conlleva a la estimulación de psiquis, de los esquemas del pensamiento y aun trabajo del sistema nervioso central. En cuanto a lo físico se mide por la influencia del juego en el desarrollo de las cualidades físicas que

repercuten en el organismo desde el punto de vista biológico, anatómico, fisiológico y cinético.

En lo social se da en la integración que el niño realiza con otros que lo lleva a comprender la necesidad de compartir su vida y sus ideas como una forma indispensable de vivir en sociedad; lo prepara a vivir en comunidad, permitiéndole ser más tolerante y pacífico, se rescata el sentido de pertenencia y de la creatividad colectiva, además se le enseña el valor social de la resistencia colectiva para mantener los pueblos a través de la historia.

Con lo espiritual, el niño con su compromiso y proyección logra trascender su cotidianidad, aprende que el mundo yanakona está regido por el mandato de los espíritus y que todo lo que se haga en el mundo del medio donde habitamos debe ir con permiso de los espíritus del mundo de arriba. Estos valores permiten el crecimiento personal y aportan a la formación integral; el educador conocedor de estas ventajas que ofrece el juego, lo utilizará como excelente herramienta pedagógica.

Al hablar de juego tendemos a recordar nuestra infancia y esas reminiscencias son todas diferentes, algunas parecidas pero no iguales, se remonta a la infancia, al ayer lo que jugaron los padres y abuelos, que pasan de una manera u otra de generación en generación. Tiene su gran actuación en casas, caminos, mingas y escuelas es en estos lugares donde se mantiene y se cultivan los juegos. Las escuelas llenas de recuerdos, cumplen con un papel importante en el aprendizaje, no solo de las ciencias básicas, también de cultura y tradición de cada comunidad.

El juego presente en la vida de todo ser yanakona se encuentra inmerso en diferentes etapas de la vida, pues en la infancia se juega con la realidad, se interpreta la cultura y se dan diferentes pautas para construirla, se juegan varios

roles y se construyen bases para la sociedad: “un niño que juega corrige, se impone, dialoga, perfecciona y jamás pierde, siempre juega, y todo esto se ve reflejado en la vida como persona adulta”.(Dirigente yanacona)

Por medio de estas dinámicas aprendemos a tomarnos de la mano, a compartir, a comunicar, a relacionarnos con los otros, a ser queridos y a desempeñar papeles, además desarrollan nuestra habilidad física y dan rienda suelta a nuestra creatividad. Es importante que las nuevas generaciones no pierdan esta posibilidad de divertirse a través de los juegos que ya se han marcado dentro de una tradición, no dependan de otros elementos como la tecnología para recrearse y, sobretodo, no pierda la cercanía con los demás.

El niño yanakona en su imaginario no tenía personajes ficticios foráneos, su imaginación construía los personajes mitológicos contados por los mayores y en sus juegos los recreaban, además la esencia de contar con personajes espirituales ayudaban a crear responsabilidad en los quehaceres encomendados.

4 LOS JUEGOS Y LA EDUCACIÓN YANACONA

4.1 EL JUEGO AL TUSO

El sabedor Jesús Guatapo, (2011), relata: “en mi época se jugaba al tuso un juego que se utilizaba al final de las cosechas de maíz. El juego consistía en colocar sobre la tierra un pedazo de tusa encerrado en un círculo y se le colocaba monedas de centavo”. El juego consiste en trazar una raya en donde se sentaba la tusa a una distancia de por lo menos unas siete yardas de lejos, esto se hacía con el fin de que fuera como el punto de referencia y cada jugador lanzaba la moneda a la raya para saber cuál quedaba de primero y seguía el orden hasta el último jugador, cada jugador colocaba una moneda en la tusa y otra para darle, el jugador debía darle de la raya para tras si no respetaba los acuerdos se lo sancionaba quitándole el tiro.

Con varios jugadores al que le tocaba el turno, recogía todas las monedas para tumbar el tuso, la tusa que se utilizaba para el juego era de unos siete centímetros de largo, se lo encerraba con un círculo se lo trazaba en la tierra, el juego es divertido porque se trataba de sacar el tuso del círculo y ganarle las monedas, si lo tumbaba y las monedas quedaban cerca de la tusa no ganaba, seguía otro y así hasta lograr retirar la tusa.

Mientras unos jugaban los demás se agrupaban para observar el juego porque es muy divertido, reímos gritamos hacemos barra, como también conversamos de otros asuntos relacionados con trabajos en las familias o trabajos comunitarios, ya que el juego al tuso servía para recordar la siembra, la deshierba y la cosecha del maíz, y de las demás matas del pan coger, de la vida diaria del indígena, no olvidábamos hablar del cambio de mano (ayuda mutua) y de los trabajos colectivos.

Hablábamos de las fases de la luna y del tiempo para poder labrar la tierra también nos gustaba hablar de la pesca y la caza de animales que nos servía como complemento de la alimentación, pero en este caso lo hacemos con todo el respeto de los espíritus, para que nos vaya bien de lo contrario toda actividad nos sale mal todo lo predecíamos mientras jugábamos al tuso, ósea en nuestros tiempos lo espiritual era lo más sagrado como se dice para cualquier actividad, a si fuera para los juegos.(Guatapo, entrevista personal,2011)

Según lo que relata el sabedor indígena con el juego del tuso se pretendía demostrar la importancia de la cosecha, de maíz porque se jugaba más en estas épocas, también se buscaba la unidad, la convivencia, el compartir, trazar normas de acuerdo, en las que el comunero se rige a ellas, demostrando comportamiento, se confía en la palabra, de allí que conjuga una serie de actividades, que tienen que ver con el comportamiento del ser humano.

Se demostraba la integralidad entre el espacio y la producción, o sea el trabajo en sociedad colectiva, como ayuda mutua para cosechar el producto del trabajo de todo un año, se demuestra las destrezas y habilidades, como la puntería que tiene cada jugador, la malicia indígena, en el estilo de lanzamiento con las monedas se escuchan los diferentes sonsonetes en el lenguaje oral.

En la trasmisión de saberes en el presente juego es la comunicación oral, el contacto con el medio, se cultivan valores de pertenecía como el respeto a la espiritualidad, para las prácticas del juego como también cuando se hace mención a la caza y la pesca. Para nosotros los yanakonas el hábitat está formado de tres mundos: el de arriba, el del medio y el de abajo. En el mundo de arriba habitan los seres espirituales que son los encargados de regular la caída de la lluvia, la reproducción de los animales, regulan la caza, la pesca y la extracción de plantas de la montaña; en el mundo de en medio habitamos los seres humanos y todo lo que hagamos en este mundo puede afectar a los otros mundos. De ahí que

debemos conservar la armonía y el equilibrio. El mundo de abajo es donde habitan los seres subterráneos llamados tápanos que se alimentan de los gases de las comidas por lo consiguiente no tienen ano y estos son los encargados de regular la producción de agua del territorio Yanakona.

En la enseñanza los abuelos relataban a sus hijos que el arte del juego al tuso se le hacía veneración a la madre naturaleza en honor a la siembra y cosecha del maíz, de lo contrario, las actividades no se llevarían a cabo con éxito, ya que dicho proceso nos permite visualizar la armonía del cosmos, lo mismo que la necesidad de conservar las costumbres que sirven como fortalecimiento en lo espiritual del indígena yanakona.

Figura 8. El juego el Tuso en la vereda El Salero



Fuente. Ruribe Juspián. 2011

4.2 LA KACHA DE CERRO EN CERRO

Según la entrevista a Emiro Embuelos:

Los juegos de ese tiempo era la Kacha o ahora le dicen el tejo pero es que el tejo es nuevo, ese es uno que se juega en canchas, en cambio la kacha, se jugaba calculando según la fuerza que uno tuviera, primero se escogía el punto y se paraba un palo en un lado y luego se tiraba una piedra. Los que íbamos a jugar en donde alcanzara la mayoría de los jugadores entonces se paraba el otro palo, luego ya se escogía quienes jugaban para un lado y para el otro tenían que ser pares ósea parejas y si no habían parejas entonces uno llevaba la carga ósea las dos piedras y cuando era dos, pues se jugaba cada uno con dos piedras.

El juego consistía en salir a dieciséis rayas y si se empataba había que prolongarlo a veinte rayas y si volvía y se empataba se ponía de acuerdo faltando una raya decían lo prolongamos o lo terminamos y así se trataba el juego de la Kacha. Este más que todo se practicaba en la casa y sino en los caminos nosotros los niños nos cogíamos a jugar y apostábamos un pedazo de arepa del fiambre, porque era que en ese tiempo las escuelas eran demasiado lejos, nos tocaba caminar por lo menos una hora o más, por eso era que teníamos que llevar el fiambre.

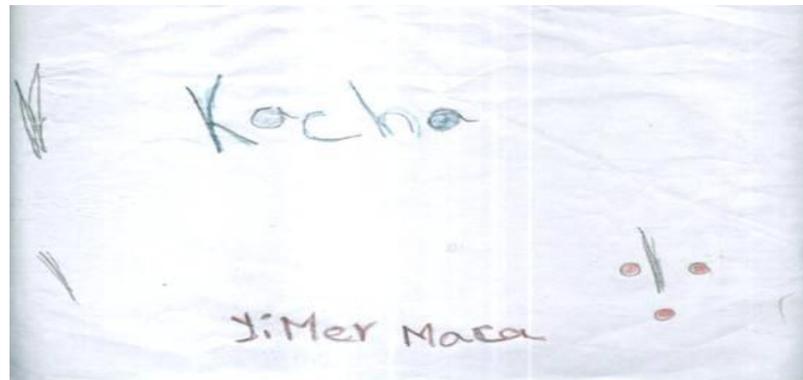
Cuentan los abuelos que en semana santa sale el Jukas que es el dios protector de los animales y se junta con el Garrabas para ir una apuesta de Kacha y juegan con una distancia considerada entre el cerro Punturco de el Tablón y el cerro de Punturco de Pancitará, hecho que se realizaba entre las 11 de la noche y las dos de la mañana del día jueves y viernes santo. Para obtener un buen elemento el yanakona buscará una roca con el permiso de la madre naturaleza tomará un piedra que se deje trabajar para lograr

tornearla hasta darle la figura de platillo y con un peso entre 250 gramos y 500 gramos, este ritual le permite desarrollar el respeto por las riquezas de la madre tierra, desarrolla habilidades de tallado artístico, además logra conceptuar sobre lo fino y lo lajoso, lajosa es la piedra que se deja tallar fácil. (Embuelos, entrevista personal, 2011)

Según lo relatado por el sabedor nosotros los yanakonas como todo ser humano busca ser sociable después de las jornadas de trabajo busca liberar tensiones y emociones que le produce el quehacer diario, a la vez busca encontrarse en comunidad para compartir experiencias y vivencias del entorno. De acuerdo el mayor este es un juego de fuerza, donde se acuerda escoger los jugadores en dos grupos, ellos acuerdan en cuantas rayas termina el juego colocando unos palos a una distancia de 12 a 15 metros, hace raya el equipo que más cerca deje del palo la kacha o tejo.

En este juego se denota o aplica preacuerdos, trabajo en equipo, se utiliza las matemáticas para llevar a cabo el conteo de las rayas, medidas para la distancia de las rayas cuando para que no se presente discusión por la longitud, se encuentre, convivencia porque no solamente están en el campo los jugadores si no también el público espectador. En este espacio la comunidad realiza técnicas comunicativas, es un sitio donde se comenta sobre trabajos colectivos, noticias de la comunidad, se planean acciones para días futuros en general el juego es un espacio de convivencia y diálogo comunitario.

Figura 9. Dibujo realizado por el niño Yimer Maca en la escuela Santa Marta



Fuente. Yimer Maca 2011.

En estos juegos vuelven a aparecer los seres espirituales como dueños del origen del juego, y en el relato dice que se jugaba entre dos sitios equidistantes esto nos lleva a que se busca la integración entre sectores, es lo más importante que se da, porque, al realizar esta actividad; alrededor del espacio se reúne comunidad de diferentes sectores, se hacen negociaciones, se planean trabajos mientras otros jugamos, en otras palabras se desarrolla un espacio de encuentro y aprendizaje. “Según la pedagogía comunitaria este juego lleva al niño a desarrollar los sentidos de tacto y visión, aquí se desarrollan elementos como la observación y el contacto con la naturaleza. (Chicangana,2013)

Según el yanakona utilizaba la práctica del juego de Kacha como un mecanismo de generar placer, apropiación del entorno con sentido de pertenencia, cabe resaltar que el mismo fabrica sus piedras de juego, coloca sus normas pero no las escribe, cada norma depende del espacio donde se desarrolle el juego. Es por eso que se aplica el elemento pedagógico de la negociación y los acuerdos previos y se puede concluir que además de las prácticas del juego se desarrolla la chanza, el sentido del humor, prácticas artísticas, relatos mitológicos y debate de las señas de la naturaleza para poder planificar futuras actividades.

Figura 10. El juego de la kacha. Lugar el Salero



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Al niño en este espacio se le transmitía valores como el de la palabra, responsabilidad, sociabilidad, respeto e identidad. También aprendía las normas de comportamiento y la esencia del juego de manera oral y en ocasiones con regaño, cabe aclarar que el proceso anterior solamente se lo transmitían al hombre, debido a que la mujer estaba destinada a las labores del hogar.

4.3 SI LO HACES BAILAR ME GANAS. EL TROMPO

El sabedor Cerón (2011), cuenta:

De los juegos que me acuerdo el que más se me viene a la memoria es el trompo, que es un instrumento de madera torneada a mano en la misma casa, para eso se buscaba un árbol de guarango pero se debía tener en cuenta la fase de la luna debía estar en merma, el árbol debía estar jecho, cortarlo en horas de la tarde aquí era el espacio de tiempo libre que me quedaba para elaborarlos. (Cerón, entrevista personal, 2011)

La esencia del juego del trompo parte desde la misma selección de la madera en donde se denota la relación del hombre con la naturaleza, debido a que el indígena que busca hacer un trompo recurre al abuelo que es la persona que dice en qué fase de la luna nos encontramos y que árbol es bueno para hacer el instrumento para el buen uso del juego.

Una vez seleccionado el madero o árbol se procede al torneado para obtener un elemento liviano y bailarín como dicen los abuelos, el juego consiste en poner a bailar el instrumento con una piola o pita y el contrincante trata de darle al trompo que está bailando para hacerle un quiño y llevarlo a caerse se utilizan diferentes estrategias, donde se conjuga la fuerza, la destreza y la habilidad.

Figura 11. Niños dibujando



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 12. Dibujo por los niños del grado



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Seleccionaba guarango o guayabo porque estos árboles no son rajadores para cuando se metiera el clavo, Según la madera los trompos salían bailadores o zumbadores. Luego de elaborar el trompo nos reuníamos con los amigos en el patio de la casa, en la escuela a la hora del recreo o en los caminos donde mediamos fuerza en el juego llamado quiño, que consistía en poner a bailar el trompo, los demás lanzaban el trompo tratando de atinarle para partirlo o sacarlo del círculo.

Según nuestro sabedor yanakona el fabricar el propio juguete integra al niño con el medio con los saberes ancestrales y con la cosmovisión, hay una relación entre adulto y niño para entregar las prácticas de elaboración del trompo una enseñanza

en doble vía donde se fortalecen competencias del adulto y se despiertan las del niño.

Según Clapa Rede (1932):

El fondo del juego está en la actitud interna del sujeto ante la realidad. La conducta real se transforma en lúdica a través de la ficción. Su teoría afirma que el juego permite manifestar el “yo”, desplegando la personalidad al máximo, sobre todo cuando no puede hacerse a través de actividades más serias.

El juego es para el niño el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto. El educador debe permitir jugar con los niños y, así facilitar sus experiencias individuales y colectivas. Desde esta perspectiva, la fantasía guarda relación con la memoria, se apoya en ella y en los procesos de pensamiento, a través de los cuales modificamos nuestro conocimiento del mundo. De esta forma, se crean nuevas combinaciones, se mezclan diversos elementos para obtener una visión múltiple y diversa de la realidad.

Pedagógicamente esto implica que al niño se le debe ampliar el mundo de sus experiencias, proporcionarle una base para su actividad creativa, y el desarrollo de su fantasía frente a su entorno, para la pervivencia y defensa del territorio. Cuanto más juegue, observe, aprenda, asimile, experimente y explore más productiva y considerable será la actividad de la imaginación.

En nuestra vida yanakona los astros realizan un papel fundamental, en ellos nos guiamos para las siembras, nos dan las señales de la pachamama. Se dice que cuando la tijereta se marcha de un lugar a otro es porque va llover, al igual que cuando el cerro se cubre de nube. En el diario vivir hay un sin número de señales

con el sol, la luna, con el viento que según ellos determina la actuación que se debe seguir.

Del mismo modo en los momentos de descanso que se esté practicando un juego y hay señas de sol o de invierno pues se deja de jugar, en honor a los astros o también se juega para armonizar o alegrar nuestra naturaleza.

Según nuestros mayores el trompo es la tierra que baila de alegría por la vida que el sol le brinda a diario, en cada danza se da gracias por los frutos concebidos en el clímax sexual de la pachamama y el sol, pero algunas veces nosotros los humanos perdemos el juicio con la pachamama, y si nos quiere dar castigo entonces armonizamos con la danza del tropo zumbambico que se trata de dar látigo para que baile.

4.4 LA CUARTA DE LOS BOTONES

El sabedor Gersain Jiménez(2011) dice:

El juego a la cuarta, me acuerdo que nosotros jugábamos cuarta, con botones de los pantalones y por eso nuestros papás, nos castigaban porque les quitábamos los botones a los pantalones, con el tiempo ya jugamos con monedas de centavo, picábamos en las paredes de las casas, también en las puertas o en una tabla, siempre decíamos piquemos a la cuarta, se ponía normas. Como el juego era integral niños, jóvenes y adultos, se medía una cuarta para todos con un elemento como una varita o una guasca, o cada uno con la medida de la mano que consiste que toque la moneda el dedo anular y la otra moneda con el dedo pulgar.

También jugábamos al trompo jugábamos, al cojín, a la pelota de caucho, que allí traía el abecedario, esos eran los juegos, también hacíamos paseos uno cada año, los lugares eran la quebrada de Salinas, en el agua caliente, igualmente a las minas.

Según el sabedor el juego de la cuarta se hacía de manera integral donde se involucraba al niño y a la niña, al joven y al adulto. Se demuestra la convivencia mutua, entre todos un interés por el juego, es así que no interesa sacrificar los objetos de las prendas de vestir con tal de practicar el juego.

El entorno natural es el espacio de juego, para nosotros los yanakonas no existen canchas determinadas porque sus lúdicas se desarrollan acorde al lugar donde se vive, por eso en algunos juegos todos los elementos son del entorno, no hay reglas escritas; se hacen reglas antes de iniciar el juego que permitan acuerdos mutuos de cumplimiento para darle valor a la palabra.

Siguiendo con el sabedor Jiménez (2011)

Otro de los juegos era el juego al ratón, que se trataba de hacer una rueda cogiéndonos de las manos, aquí jugábamos niños y niñas y también adultos, se escogía un niño o niña que hiciera de gato y otra u otro de ratón, el gato quedaba entro de la rueda y el ratón por fuera. Los dos cantaban iniciaba el gato ratón, ratón le contesta el ratón que quieres gato ladrón, comer te quiero, cómeme si puedes, estas gordito hasta la punta del rabito y empezaba el ratón a jugar alrededor de la rueda y los que forman la rueda a no dejarlo salir, pero el gato buscaba el roto para salirse. El ratón cuando el gato lograba salir el ratón corría a esconderse o entrarse a la rueda.

Según nuestro sabedor, los anteriores juegos desarrollados por niños y adultos en el caso de la ronda donde el niño potencializa la fantasía y se aísla de la realidad

es donde construye nuevos mundos que potencializan su aprendizaje a medida que el juego se va desarrollando. (Jiménez, entrevista personal, 2011)

Figura 13. Niños jugando a la cuarta de botones y la meca



Fuente. Ruribe Juspian. 2011.

4.4.1 El juego Moderno y su influencia en el olvido de los juegos tradicionales

En nuestra comunidad del Moral en la década de los años ochenta entra la fiebre de los juegos de equipo, especialmente los que se realizan con balón, como es el caso del fútbol que lo promovían los profesores con campeonatos, incentivados con premiación. Esto conllevó al abandono de la práctica de los juegos tradicionales, pues de por medio primaba el premio para convertirse en campeón.

Si miramos la televisión, aparece como gran moda los programas de tipo interactivo, en general, para niños que se encuentran en la primera infancia. Las

características de estos son que dan consignas para que los niños busquen un objeto en la pantalla de la TV. o que repitan algún nombre o palabra. En el caso de palabras aparece una mezcla algunas en castellano y en inglés. Si bien pretenden ser del tipo didáctico, los niños aprenden repitiendo “algo” pero carecen de las construcciones necesarias para que sea un aprendizaje significativo. En conclusión la influencia de la televisión en nuestras comunidades indígenas ha conllevado a que se cambien hábitos de utilización del tiempo y por consiguiente la pérdida de costumbre de jugar con los juegos tradicionales.

Las nuevas generaciones paulatinamente han perdido los valores étnicos y de identidad que han conllevado a que se olviden las técnicas de realizar los juegos tradicionales y su relación con la naturaleza y la cosmovisión, los abuelos han sido relegados por lo que no hay diálogo directo entre mayores y jóvenes lo que conlleva a que se desconozca los valores tradicionales del entorno y la relación directa que tenían los juegos para fortalecer lazos de identidad.

Tabla 2. Tabla comparativa entre los juegos yanacunas y los juegos foráneos

Juegos tradicionales	Juegos foráneos
<p>La cacha</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tres jugadores por equipo ▪ no se necesita de árbitro. ▪ reglas se acuerdan entre los jugadores antes de iniciar el juego. ▪ Propósito integración ▪ Sitios: Se practican en las casas, escuelas, en los sitios de minga, al final de las alumbranzas 	<p>El futbol</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Equipos de 11 participantes. ▪ reglamento que está establecido mundialmente. ▪ Objetivo: competencia por un resultado ▪ Sitios: canchas adecuadas con sus respectivas delimitaciones

Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

4.4.2 La Educación Propia frente a los modelos pedagógicos

Para el tema de educación propia el mayor Bolaños propone:

Salir de las cuatro paredes, ir más a la práctica utilizando los recursos del entorno dando gracias a la madre naturaleza que en ella todo lo encontramos, aprendemos de nuestra plantas, del viento, del sonido de las quebradas y ríos del bullicio de los pájaros tenemos la oportunidad de palpar sentir, observar luego llevarlo al conversatorio en grupo para el debate y sacar las conclusiones que nos sirvan para aplicar en la vida. (Bolaños, entrevista personal, 2011)

Con esto quiero explicar que la educación propia no sólo sea de tiza y tablero, se debe recordar el ayer, aplicar el hoy porque el mañana para el yanakona no existe, es incierto. Educación propia es recordar las memorias vividas en los diferentes juegos que con nuestros papás y mayores compartíamos, jugamos a la kacha, nuestro papás enseñaban en los tiempos libres y en días de semana, porque el día domingo ya jugaban los mayores, entre los vecinos o compadres, es que en nuestros tiempos era tan bonito, era costumbre visitarnos entre familias y compadrazgo, mientras los compadres jugaban kacha, los niños realizábamos otro tipo de juegos.

En este caso las mujeres se reunían a cocinar las comidas típicas como: los envueltos, la mazamorra, el mote de maíz, los mayores tomaban chicha, nosotros entre hermanos apostábamos las arepas del desayuno o también los mandados por decir quién madrugaba al otro día a prender la candela o a traer leña; de esta manera la educación propia es construida desde la niñez transmitida de generación en generación.

Según el constructivismo el conocimiento es un proceso mental del individuo, que se va desarrollando de forma interna, a medida que el individuo obtiene información e interactúa con todo lo que hay a su alrededor. Es aquí en donde quiero resaltar una frase de mi abuelo: “Repetir como cotorra no es saber de lo que se habla”.

El constructivismo considera que la apreciación y memorización de símbolos, así como las relaciones lógicas entre ellos, no es realmente conocimiento. Para el constructivismo el verdadero conocimiento de las cosas es la estructura mental individual generada de la interacción con el medio. El instructor es una persona que pone facilidades, que provoca situaciones ricas en posibilidades de aprendizaje, no quien transmite conocimiento.

El constructivismo plantea que los seres humanos, en comunidad, construyen sus conocimientos sobre el mundo, los cuales evolucionan y cambian; así mismo, que todas estas elaboraciones, en el transcurso de la historia, han servido para regular las relaciones del ser humano consigo mismo, con la naturaleza y con la sociedad. (Pérez Miranda, Gallego y Badillo, 1996).

5. HABLANDO Y JUGANDO RECUPERAMOS LA MEMORIA

Figura 14. Jugando al trompo



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Con el ánimo de fortalecer el proceso de resistencia como pueblo indígena que pervive a la aculturación de los modelos sociales impuestos, quiero desde mi carrera de pedagogía comunitaria aportar la investigación de los procesos lúdicos con que los mayores transmitían y construían conocimiento con las nuevas generaciones.

A través del trabajo investigativo busco encontrar elementos pedagógicos que faciliten este proceso, así como también ambientes o espacios que contribúan a que el yanakona forjara su identidad y pertenencia frente a un territorio como pueblo indígena. Para este proceso se habló con las autoridades como también con la comunidad en general, pidiendo el permiso para conversar sobre lo que se pretendía realizar, y se logra dar en una de las asambleas comunitarias, donde hay buena respuesta de los comuneros frente a la propuesta de investigar por qué los juegos tradicionales de nuestra comunidad se están perdiendo y cómo rescatarlos pero que también nos sirva como estrategia lúdica pedagógica en nuestra comunidad.

Hay cuatro mayores que son los encargados de conversar sobre los juegos que desde su infancia existían, las fechas y lugares para las entrevistas con los mayores pero no tomada desde el contexto del blanco, una entrevista en el entorno yanakona, se realiza a manera de conversatorio en torno a las tulpas acompañado de la mameada de hoja de koka, y un buen jarro de chicha, alrededor de las tulpas que es el espacio de construcción de muchos acuerdos. En la familia yanakona, ese espacio se ha ido perdiendo con la invasión de los modelos de cocina importados, pero aún existen mayores que resisten a esta invasión y conservan espacios donde atienden conversatorios que a veces duran entre 6 u 8 horas.

Una vez realizadas las entrevistas se buscó el concurso de la comunidad para recrear espacios que permitieran recuperar la memoria de los juegos, para ello se hizo una citación previa con la participación de la autoridad en el sitio el Salero donde mediante la lúdica se hizo la recreación de recuperación de la memoria ancestral de nuestros juegos tradicionales.

Se acude a distintos espacios con mayores, jóvenes y niños. El primer juego a recrear es la cuarta para lo cual se utiliza monedas y una pared, aquí se utiliza la fuerza y la precisión buscando siempre que una moneda quede a una cuarta que se mide con los dedos de la mano, o menos de la cuarta que es cuando se gana.

En ocasiones dejarse ganar los botones y para hacerlos nuevamente implicaba utilizar más madera, lo que para el yanakona es inconcebible puesto que la tala de un árbol significa la muerte de un ser vivo, pero el juego obliga a pedir permiso a los espíritus para poder acceder al árbol.

Si la cuarta como juego entra a un proceso de desarrollo curricular pedagógico esta sería una herramienta que desde el entorno natural permite conceptos propios, práctica de las operaciones básicas de matemáticas y la geometría, a la vez

despierta la habilidad de la precisión, que en términos modernos se aplicaría en el estudio de la física, desarrolla habilidades motrices y sensoriales de los participantes, si hablamos en términos yanakonas este proceso desarrolla puntería o hace al niño tinoso.

Se continúa con el desarrollo de los demás juegos donde participamos todos y todas, unos jugamos y otros observamos enseñando y aprendiendo. Seguidamente, se acuerda dar un espacio y se deja un tiempo para escribir sobre lo avanzado en la investigación. Después se convoca a asambleas comunitarias en la vereda Santa Martha en donde participó la comunidad en general incluyendo autoridades y docentes. Se socializa lo avanzado haciendo práctico los resultados con las experiencias obtenidas en la escuela que lleva el mismo nombre de la vereda, se logra que la comunidad se convenza que los juegos tradicionales si sirven para la enseñanza y aprendizaje. Para la unidad comunitaria fue un momento de alegría, dinámico y lúdico, ya que jugamos. Todos preparamos la olla comunitaria y lo que no puede faltar la chicha como bebida típica de la región.

En este espacio se hacen preguntas de parte y parte, también algunas consideraciones como el notorio cambio en la escuela y los constantes comentarios de la comunidad sobre este trabajo, los niños expresan lo bueno que sería que el profesor hiciera estos eventos más continuamente y además agradecen por mantener la unidad de la vereda y la convivencia. De igual manera se hace alusión al juego del trompo por parte de un docente de la comunidad, quien expresa que se representa a la tierra y se danza al sol. Además trae a colación una frase del fallecido Dimas Onel Majin: “hagamos educación propia sin desligarnos de lo diverso.

La presidenta de la junta de padres de familia, Melania Jiménez me agrádesese no sólo por este gran trabajo que viene desarrollando sino por el ánimo que le ha dado a los estudiantes y a la misma comunidad con su enseñanza profe, nuestros hijos volvieron a motivarse por estudiar. “estoy convencida que sí podemos hacer

educación propia, los juegos tradicionales pues nos llevó a recordar lo que jugaban nuestros abuelos y papás cuando estábamos niños”.

El señor Javier Ordoñez como primera autoridad de la comunidad en calidad de gobernador me felicita por el compromiso como docente y frente al trabajo que se está realizando. “le está cumpliendo a la comunidad y quisiera que estas actividades lúdicas se dieran en los espacios cuando hay asambleas como manera de animar y alegrar nuestra comunidad, me gustó mucho y de una vez quiero este evento lo hagamos en la próxima asamblea en la casa de la comunidad”.

Cumpliendo el mandato de la autoridad ancestral se planea un quinto momento que se da en la casa de la comunidad o como la llamamos casa del cabildo del Moral, en este espacio prácticamente la comunidad participa en una mayoría haciendo práctica con los juegos tradicionales y se informa que el proyecto está en un 95% sistematizado y que se llevará a la Universidad Autónoma Indígena Intercultural con un lector para la aprobación. Debe ser por último socializado en comunidad.

6. PROPUESTA PEDAGÓGICA

La propuesta pedagógica de este trabajo es la promoción de juegos tradicionales yanakonas, en primer lugar en la necesidad de confirmar la importancia de las actividades lúdicas como estrategias de significativa importancia para colocar a los estudiantes en situaciones concretas que le faciliten la reconstrucción de sus aprendizajes en términos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

En el caso preciso de los juegos tradicionales, la propuesta incorpora el uso de este tipo de juegos como herramienta para que mejoren su aprendizaje, a través de la recreación de situaciones ligadas con los representantes sociales y culturales propios. También se debe demarcar que la propuesta de esta parte del estudio se orienta a proporcionarle a los docentes un instrumento didáctico de alta relevancia, por medio de la cual le facilitan a los estudiantes el conocimiento acerca de los valores artísticos y folklóricos de su realidad social y cultural, y el desarrollo de un mayor sentido de pertenencia respecto a las personas de su entorno escolar y comunitario.

En definitiva, se busca la promoción de los juegos tradicionales, ya que constituye una forma de reafirmar la confianza y la importancia en la participación con los elementos del entorno cultural del estudiante como factores claves en la consolidación de su proceso de formación tanto en lo que compete a sus habilidades y destrezas como la consolidación de actitudes solidarias, participativas y con un alto sentido de cooperación con su comunidad.

En este sentido se busca herramientas pedagógicas para atender los cuatro caminos de la educación Yanakona, considero que una de ellas son los juegos porque son estrategias propias, con los juegos el niño recorre y reconoce el territorio, maneja el concepto espiritual, construye sus reglas y ejecuta la acción.

De este modo se busca propiciar espacios que permitan a la juventud aprender a construir o fabricar los elementos que hacen parte de los diferentes juegos para que no haya dependencia del mercado de consumo.

Porque dentro de los senderos de la educación Yanakona el juego hace parte del camino *"del estar en la práctica cotidiana"* el cual podemos definir como el camino real que nos lleva al final al sendero *"al contar y narrar"*. Los juegos tradicionales y sus elementos deben ser contruidos por los propios comuneros para que se entienda la esencia de la relación hombre naturaleza. El juego tradicional yanakona debe ser un elemento pedagógico que transite por el sendero de la construcción de sabiduría del pueblo articulado al eje transversal de investigación considerado dentro del plan de vida.

Este proyecto también es importante en el área de territorio y sociedad, porque territorio es el lugar donde nos encontremos y los juegos tradicionales no solamente llevan a la práctica en los centros educativos, si no que los podemos desarrollar en donde se presente el momento y el espacio. Es aquí donde nos acompañamos, compartimos y conversamos, es así que aprendemos y se da la interculturalidad,

Desde las matemáticas la propuesta se centra en la práctica de los juegos tradicionales. Los instrumentos como el trompo, las piedras elaboradas por las mismas personas son figuras geométricas, las monedas para jugar cuarta, y el tuso y las bolas de jugar a la meca son elementos que permiten la enseñanza desde diversos aspectos como: el conteo, la demostración, problemas entre otros temas que se hacen posible trabajarlos desde esta perspectiva.

Cuando nos dividimos un grupo de personas para realizar el juego estamos haciendo operaciones matemáticas, se puede enseñar medidas de longitud, la cuarta, la pulgada, la yarda, la vara, el metro; medidas de volumen, peso,

operaciones básicas: sumas, restas, división y multiplicación, cuando se traza líneas, círculos, precisión puntería y la pedagogía que está inmersa en todas las aéreas.

Considero que es importante centrarse en las matemáticas, pues el participante desarrolla habilidades motrices en torno a la puntería para pegarle a un objeto, también el cálculo para recorrer distancias, aplicación de operaciones básicas de matemáticas, geometría y física. En el desarrollo del juego debido a que existe diferentes formas de ejecutarlo como el de la kacha, aquí se aplica calculo y física donde se aplica fuerza de lanzamiento para el recorrido de distancias y precisión para pegarle al palo y medidas de longitud para decidir un punto a favor.

CONSIDERACIONES FINALES

- Los juegos tradicional hacen el proceso de formación contribuyen al fortalecimiento del desarrollo de los cuatro procesos educación Yanakona.
- Los juegos modernos son apoyados de publicidad, premios, enseñanzas de técnicas, campeonatos que poco a poco fueron dejando relegados los juegos tradicionales y su práctica en el entorno de nuestra comunidad indígena del Moral.
- El juego tradicional permite desarrollar el sentir, el actuar, el oír, el razonar, porque son juegos que permiten el trabajo en comunidad y no el resultado individual.
- Los juegos tradicionales nos llevan a fortalecer los procesos de resistencia para lograr la pervivencia como pueblos frente a los embates de la aculturación que busca terminar con nuestros pueblos ancestrales.

RECOMENDACIONES

Proporcionar en los docentes, el conocimiento, y las habilidades para de esta manera conseguir la relevancia de esta estrategia y fortalecer el manejo de herramientas relacionadas con el proceso de planificación de los juegos tradicionales en los procesos de la formación de valores.

Para ello se hace preciso ampliar un proceso de capacitación a través de talleres, donde se le aporten las informaciones y experiencias sobre los juegos tradicionales y su importancia en el proceso educativo, así como las técnicas y procedimientos. Los cuales constituyan la planificación de los aprendizajes, partiendo de la realización de diagnósticos sobre la realidad local y regional de los estudiantes y la vida de aula, conjuntamente con la participación de los padres en la realización de dicha acción.

Capacitar a los docentes para que optimicen sus habilidades en la utilización de las diversas modalidades de juegos tradicionales que se pueden manejar en el ambiente de aprendizaje, que se haga presente en forma transversal en todas y cada una de las experiencias de aprendizaje que se lleven a cabo en cada área de aprendizaje.

Hacer llegar los resultados de esta investigación a los docentes y directivos de la institución a fin de que desarrollen las estrategias y acciones que lleven a la formación de prácticas pedagógicas apoyadas en destrezas lúdicas tradicionales. De igual manera, es pertinente plantear una propuesta alternativa que se formule a través de un programa de promoción de juegos tradicionales para los estudiantes.

GLOSARIO

ACHICHAY: Frio

ACHICHUKA: Calor

CHACANA: Camilla para cargar los enfermos.

CHILKA: Planta medicinal.

CHULLA: Única o una sola

CHUYA: Sopa maíz rala

GUAGUA: Piedra de tacar el maíz

GUANGA: Telar

GUANGA BRAZO: Tenedor de bastidor de tejido

HOYO: Hueco

MACANA: Instrumento para tejer

OSOWAIKO: Cueva del oso

PEPO: Planta para lavar ropa

PERCANTA. Novia

PICHANGUEAR: Significa barrer

PISPURA: Planta para aseo

PUCHICANGA: Instrumento para hilar

PUJUYAKO: Golpe de agua

PÚNTURKO: Cerro con punta

QWUICHY: Arco iris

TABUCO: Sitio para guardar maíz

WUAWUA: Niño pequeño

ZANGO: Sopa de maíz bien espesa

BIBLIOGRAFÍA

- Barona, Guido y Gneco, Cristóbal. *Territorios posibles. Historia, geografía y cultura del Cauca*. Tomo I. (2001). Ed. Universidad del Cauca, Popayán.
- Cabildo Indígena del Moral. (2009). Estudio Socioeconómico de la Comunidad el Moral.
- Campo, Chicangana Freddy Romeiro. (1998). *Trabajo manuscrito*. sin publicar.
- Castebianco Gómez, Salomón. (2008). Módulo de investigación, Bucaramanga.
- Cabildo Mayor Yanakona. Programa Educación Yanakona. (2008) *¿La educación es el camino? Construyendo memoria Yanakona*. Popayán, Cauca, Colombia.
- Cabildo Mayor Yanakona. Programa Educación Yanakona. (2011). *Dar palabra al territorio. SuyumaShimitaKuy. El currículo, espacio simbólico del territorio*. Popayán, Cauca, Colombia.
- Gómez. *El juego como categoría* 1990. Sin publicar.
- Guevara Ramírez, Luisa Fernanda. *Juegos Tradicionales y Autóctonos del Resguardo Indígena Cañamomo y Loma prieta*. (2009) Universidad Tecnológica de Pereira.
- Mesa, Guillermina. *Juego arte y pedagogía* 1998. Sin publicar.

- Palechor, Consuelo. Estudio Socioeconómico de la Comunidad el Moral. (2010) Municipio La Sierra Cauca. Diciembre.
- Unda Bernal, María de Pilar. La pedagogía de la afirmación cultural de la Escuela Normal Superior Indígena de Uribía Guajira.(2008).
- Zambrano, Carlor Vladimir. *Hombres de páramo y montaña*. (1993) Colcultura, Santa fe de Bogotá.
- Fundación integrar. *valores Formativos*. Extraído en septiembre de 2011. Desde <http://fundacionintegrar.blogspot.com/2009/07/valores-formativos-del-juego.html>.

SABEDORES INDÍGENAS

- Cerón, Arnaldo. Agricultor, 71 años.
- Embuelos, Emiro. Agricultor, 70 años.
- Guatapo, Jesús. Agricultor, 68 años.
- Jiménez, Gersain. Agricultor, 72 años

ANEXOS

IMÁGENES FOTOGRÁFICAS DE LA REPLICA DE LOS JUEGOS COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE EN LA ESCUELA

Figura 15. Dibujo del niño Sebastián David Anacona



Fuente. Ruribe Juspián. 2011

Figura16. Réplica de los juegos como método de aprendizaje en la escuela 1



Fuente: Ruribe Juspián. 2011.

Figura 17. Réplica de los juegos como método de aprendizaje en la escuela 2



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 18. Réplica de los juegos como método de aprendizaje en la escuela 3



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Explicación de la materia geografía (movimientos de la tierra) aplicando el juego del trompo

Figura 19. Explicación de la materia geografía (movimientos de la tierra)



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 20. Explicación de la materia geografía (movimientos de la tierra) 2



Fuente. Ruribe Juspián.

Figura 21. Explicación de la materia geografía (movimientos de la tierra) 3



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 22. Niños Jugando



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 23. Jugando Futbol



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 24. Dibujo de un niño "El camino real" 1



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 25. Dibujo de un niño "El camino real" 2



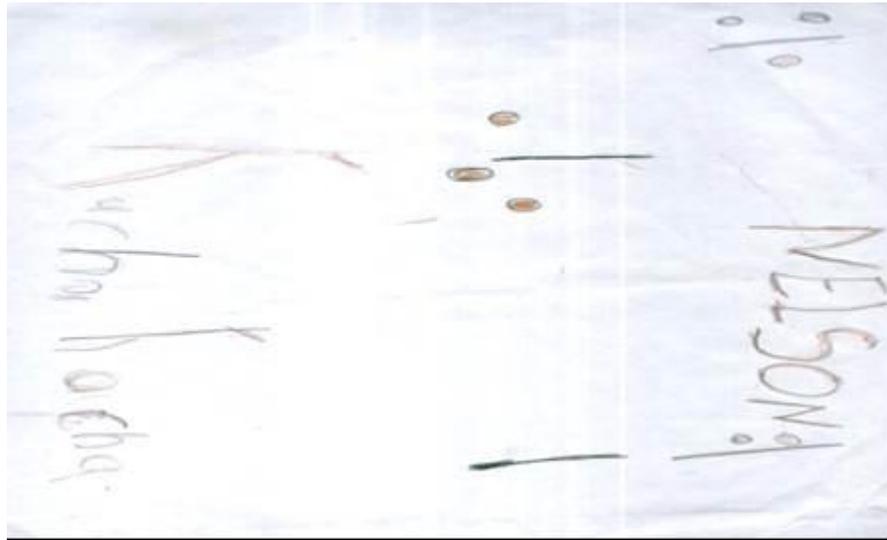
Fuente. Ruribe Jupián 2011.

Figura 26. Dibujo de un niño "El camino real" 3



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 27. Dibujo de un niño “la kacha” 1



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 28. Dibujo de un niño “la kacha” 2



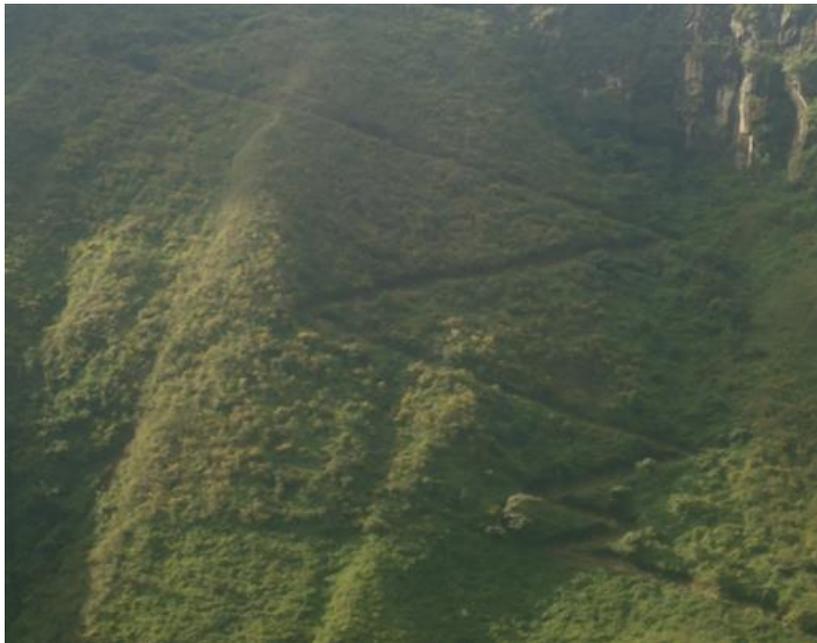
Fuente. Ruribe Juspián 2011.

Figura 31. Luna Yanacona



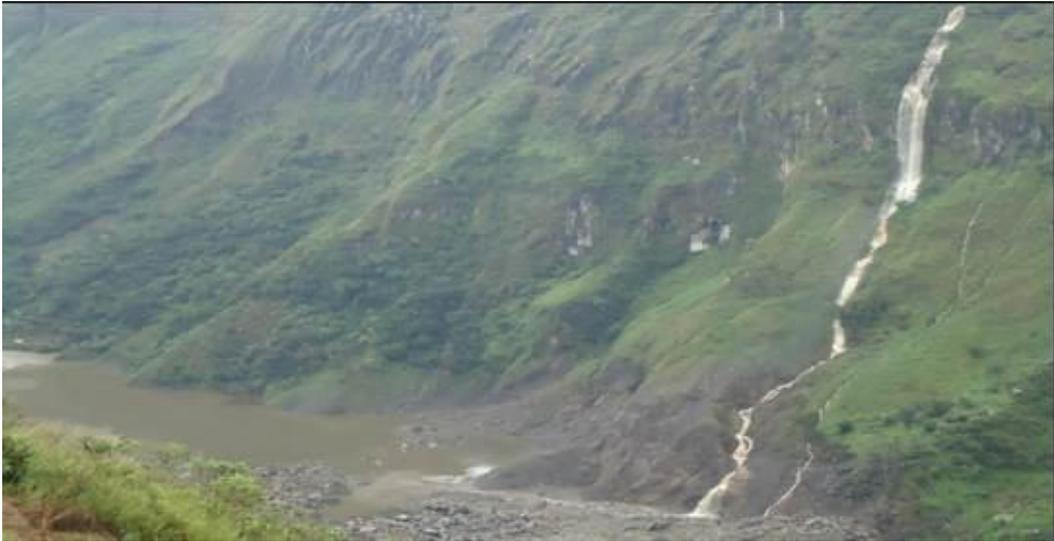
Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 32. Visión panorámica de las montañas del pueblo yanacona



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.

Figura 33. Represa del rio Guachicono Sector La Honda



Fuente. Ruribe Juspián. 2011.