



**LA LÚDICA PROPIA DE LA COMUNIDAD PEÑA TIGRE, MUNICIPIO
TIMBIQUI, CAUCA, RESGUARDO GUANGÜÍ DEL PUEBLO
EPERÃRÃ SIAPIDAARÃ**

JAIRO MUÑOZ CHIRIMÍA

UNIVERSIDAD DE LAS REGIONES AUTONOMAS DE LA COSTA
CARIBE NICARAGUENSE – URACCAN
UNIVERSIDAD AUTONOMA INDIGENA INTERCULTURAL – UAIIN
CONSEJO REGIONAL INDIGENA DEL CAUCA - CRIC
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA COMUNITARIA
COLOMBIA, 2014

**LA LÚDICA PROPIA DE LA COMUNIDAD PEÑA TIGRE, MUNICIPIO
TIMBIQUI, CAUCA, RESGUARDO GUANGÜÍ DEL PUEBLO
EPERÄRÄ SIAPIDAARÄ**

JAIRO MUÑOZ CHIRIMÍA

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

Orientador UAIIN:
Lic. MANUEL AUGUSTO SISCO TUMBO

**UNIVERSIDAD AUTONOMA INDÍGENA INTERCULTURAL - UAIIN
PROGRAMA DE EDUCACION BILINGÜE INTERCULTURAL PEBI – CRIC
UNIVERSIDAD DE LAS REGIONES AUTÓNOMAS DE LA COSTA CARIBE
NICARAGUENSE – URACCAN
COLOMBIA, 2014**

El presente trabajo de investigación **“LA LÚDICA PROPIA DE LA COMUNIDAD PEÑA TIGRE, MUNICIPIO TIMBIQUI, CAUCA, RESGUARDO GUANGÜÍ DEL PUEBLO EPERÄRÄ SIAPIDAARÄ”**, se aprobó el día ___ del mes _____ de 2014.

Orientador UAIIN

Lector

Coordinación UAIIN

Coordinación Pedagogía Comunitaria

Consejería Mayor CRIC – 2014

Gobernador del Cabildo

TABLA DE CONTENIDO

1	MARCO CONTEXTUAL	18
1.1	UBICACIÓN DEL RESGUARDO DE GUANGÚÍ.....	18
1.2	UBICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE DESARROLLO COMUNITARIO DE ACIESCA	20
1.3	DATOS HISTÓRICOS Y GEOGRAFICOS	22
1.3.1	<i>Aspecto demográfico</i>	23
1.3.2	<i>Aspecto social</i>	24
1.3.3	<i>Aspecto político</i>	25
1.3.4	<i>Aspecto económico</i>	26
1.3.5	<i>Aspecto cultural</i>	27
1.3.6	<i>Aspecto territorial</i>	28
1.4	LA UNIDAD COMO PRINCIPIO SOCIAL PRACTICADO POR LOS SIAPIDAARÃ	29
2	LA LUDICA PROPIA DE LA COMUNIDAD PEÑA TIGRE RESGUARDO GUANGUI, DEL PUEBLO EPERÃARA SIAPIDAARÃ DE LA COSTA PACIFICA CAUCANA	30
2.1	OBJETIVO GENERAL.....	30
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	30
2.3	JUSTIFICACIÓN	31
2.4	ISTORIA DEL PROCESO EDUCATIVO OCCIDENTAL	32
2.5	ANTECEDENTES.....	34
2.5.1	<i>La escuela y su papel en la recuperación del conocimiento ancestral</i>	35
2.5.2	<i>Selección del tema</i>	36
3	METODOLOGÍA	38
3.1	LA ETNOGRAFIA	38
3.2	METODO DE OBSERVACION	40
3.3	METODO DE PREGUNTAS	40
3.4	METODO DE VISITA	41
3.5	LA INTEGRACION	42
4	RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN	43
4.1	JUEGOS QUE SE REALIZAN ENTRE DOS PERSONAS	43
4.1.1	<i>Juego de anzuelo</i>	43

4.1.2	<i>Juego mano del tigre</i>	44
4.1.3	<i>Juego del garabato</i>	45
4.1.4	<i>Juego de pulso de fuerza</i>	46
4.1.5	<i>Juego pelea de gallo</i>	48
4.1.6	<i>Juego lucha de la cargadera</i>	49
4.1.7	<i>Descripción del juego de puño</i>	50
4.1.8	<i>Juego del caballo (cargada de niña (o))</i>	51
4.2	JUEGOS QUE REALIZAN EN GRUPO EN LA CASA O EN LA CASA GRANDE (CASA SAGRADA)	52
4.2.1	<i>Juego de la guadua</i>	52
4.2.2	<i>Juego del venado</i>	54
4.2.3	<i>Juego del puente</i>	56
4.2.4	<i>Juego de trapiche</i>	57
4.2.5	<i>Juego de la iguana</i>	59
4.2.6	<i>Juego del polín</i>	61
4.2.7	<i>Juego del pájaro luna</i>	62
4.2.8	<i>Juego la yuca</i>	63
4.2.9	<i>Juego de paila</i>	65
4.2.10	<i>Juego de cántaro</i>	67
4.3	JUEGOS COLECTIVOS QUE SE REALIZAN FUERA DE LA CASA	68
4.3.1	<i>Lucha libre</i>	68
4.3.2	<i>Juego de perico</i>	70
4.3.3	<i>Juego de coco</i>	71
4.3.4	<i>Juego del caballo con el niño</i>	72
4.3.5	<i>Juego de peinilla</i>	73
4.3.6	<i>Juego de casería</i>	74
4.3.7	<i>Juego de pesca</i>	75
4.3.8	<i>Juego del ritual mesa</i>	76
4.3.9	<i>Juego del muñeco de plátano</i>	77
4.3.10	<i>Juego del plátano maduro</i>	78
4.3.11	<i>Juego de la tecnología propia</i>	79
5	CONCEPTUALIZACION	81
5.1	LA IMPORTANCIA QUE TIENE LA LUDICA EN LA CULTURA SIA	81
5.2	EL SIGNIFICADO DEL JUEGO	89

5.3	PARA QUE LO HACEN	91
5.4	DONDE LO HACEN	92
5.5	COMO LO HACEN	92
6	PROPUESTA PEDAGOGICA “LA LUDICA PROPIA EN EL DESARROLLO DEL NIÑOS(AS) SIA”	94
6.1	JUSTIFICACION	95
6.2	OBJETIVO GENERAL	97
6.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	97
6.4	METODOLOGIA	98
6.4.1	<i>La observación.....</i>	<i>99</i>
6.4.2	<i>Ensayo sobre la observación</i>	<i>99</i>
6.4.3	<i>Seguimiento de proceso</i>	<i>100</i>
6.4.4	<i>Práctica de la actividad observada.....</i>	<i>100</i>
6.4.5	<i>La expositiva.....</i>	<i>101</i>
6.5	PROYECCION CON EL TRABAJO PEDAGOGICO.....	101
6.6	UNIDAD DIDACTICA.....	103
6.6.1	<i>Comunidad y naturaleza.....</i>	<i>103</i>
6.6.2	<i>Territorio y sociedad</i>	<i>104</i>
6.6.3	<i>Comunicación y lenguaje.....</i>	<i>104</i>
6.6.4	<i>Matemática y producción.....</i>	<i>104</i>
6.7	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	104
6.7.1	<i>Contextualización del resguardo de Guaguí.....</i>	<i>104</i>
6.7.2	<i>Uso social de la lengua propia.....</i>	<i>105</i>
6.7.3	<i>Adaptación de la lengua para ser escrita y escritura de actividades diarias.....</i>	<i>106</i>
6.7.4	<i>Expresiones y la relación con las actividades</i>	<i>106</i>
6.7.5	<i>Las figuras, clasificación, medidas y significados</i>	<i>106</i>
6.7.6	<i>Lectura, escritura de los números y las operaciones básicas</i>	<i>106</i>
6.7.7	<i>Representaciones gráficas.....</i>	<i>107</i>
6.8	SEGUIMIENTO	107
6.9	CONCLUSION.....	107
7	BIBLIOGRAFIA	110

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. UBICACIÓN MUNICIPIO DE TIMBIQUÍ.....	18
FIGURA 2. MAPA RESGUARDO DE GUANGUÍ- COMUNIDAD PENA TIGRE.....	19
FIGURA 3. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DEL ANZUELO”.....	43
FIGURA 4. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO MANO DE TIGRE”.....	45
FIGURA 5. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DEL GARABATO”.....	46
FIGURA 6. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE PULSO DE FUERZA”.....	47
FIGURA 7. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE PELEA DE GALLO”.....	48
FIGURA 8. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE LUCHA DE CARGADERA”.....	49
FIGURA 9. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DEL CABALLO”.....	51
FIGURA 10. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE LA GUADUA”.....	53
FIGURA 11. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DEL VENADO”.....	55
FIGURA 12. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DEL PUENTE “.....	56
FIGURA 13. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE TRAPICHE”.....	58
FIGURA 14. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE LA IGUANA”.....	60
FIGURA 15. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DEL POLÍN”.....	61
FIGURA 16. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE YUCA”.....	64
FIGURA 17. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE PAILA”.....	66
FIGURA 18. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE CÁNTARO”.....	68
FIGURA 19. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE LUCHA LIBRE”.....	69
FIGURA 20. NIÑOS JUGANDO “EL JUEGO DE CABALLO CON EL NIÑO (A)”.....	72

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. COMUNIDADES Y RESGUARDOS DE ACIESCA.	20
TABLA 2. COMUNIDADES Y SEDES DE LA I.E. DESARROLLO COMUNITARIO ACIESCA.	21
TABLA 3. POBLACIÓN SIAPIDAARÁ DE LA ASOCIACIÓN ACIESCA.	24

AGRADECIMIENTOS

El investigador expresa sus agradecimientos a la madre tierra, a los espíritus de la naturaleza a **Tachi Ak'õre** (Sol), a **Tachi Nawẽ**(Luna), por dar el espacio del dialogo con los sabedores de la comunidad, que se requerían para el trabajo de esta investigación.

La comunidad educativa de la Escuela Peña Tigre del Resguardo Guangüí, por su permanente colaboración y participación en el desarrollo del trabajo de esta investigación. A la comunidad Peña Tigre, al cabildo, a la autoridad tradicional, a la asociación ACIESCA por el apoyo significativo que apporto en la construcción de este proyecto, al programa cultural y al proyecto educativo PEC, a mí familia por aceptar los tiempos que toco salir del hogar y por aportar algunos elementos básicos que se requería en el trabajo de la investigación.

Por último agradecer a los compañeros orientadores de la Universidad Autónoma Indígena Intercultural (UAIIN), por permitir el espacio de compartir experiencia durante todo el proceso de aprendizaje mutuo en la universidad.

RESUMEN

El trabajo de investigación fue realizado sobre el tema de la LÚDICA PROPIA DE LA COMUNIDAD PEÑA TIGRE, MUNICIPIO TIMBIQUI, CAUCA, RESGUARDO GUANGÜÍ DEL PUEBLO EPERÄRÄ SIAPIDAARÄ, es el resultado de los procesos y la recopilación de la sabiduría de los mayores, ya que el juego lúdico para la cultura Sia es la forma, de concretar, de comunicar, de relacionar, de manifestar, de interlocutor con otra sociedad.

Ya que con este trabajo aporta a la INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE DESARROLLO COMUNITARIO (ACIESCA), para mejorar la actividad educativa de la comunidad educativa y así ir plasmando en el planeamiento las debilidades que se encontró en la evaluación, de este modo en la institución se debe implementar la orientación sobre la importancia que tiene la investigación y dar a conocer a los estudiantes los resultado de la misma, para ir ajustando al PEC.

El Sistema Educativo Indígena Propio - SEIP organiza y se operativizar desde el pensamiento de los sabedores de las comunidades, desde la ley de origen para que la educación tenga equilibrio en el aprendizaje con los estudiantes, en donde se dinamiza procesos cotidianos familiares, comunitarios y los procesos de otras culturas.

El documento de la investigación consta de seis (VI) capítulo. El primer capítulo inicia con la ubicación del Resguardo de Guangüí, los aspectos social, político, económico, demográfico, cultural y territorial

En el segundo capítulo inicia con el tema del trabajo investigado o con el problema de la investigación "*La Lúdica propia de la comunidad Peña tigre del pueblo Eperäarä Siapidaarä*", donde está el objetivo general, los objetivos específicos, la justificación, la historia de la educación, la ubicación de la

Institución, el antecedente del problema, la escuela y su papel en la recuperación del conocimiento ancestral y la selección del tema. Dentro de este mismo capítulo se explica las dificultades que se han encontrado en la comunidad peña Tigre en el desarrollo del proceso educativo escolarizado y propio, de igual manera se habla de la necesidad encontrada en el tema de la **Lúdica** propio para realizar el trabajo de la investigación, y el capítulo finaliza con el tema del por qué se escogió este tema.

En el tercer capítulo habla sobre la metodología abordada para la recolección de la información, mirando bien es el corazón del trabajo, ya que allí está el camino que se trazó para hacer la investigación y de demostrar el resultado que se encontró. La metodología es la guía de cualquier trabajo que se propone a realizar y es un punto que se debe tener en cuenta en la ejecución de cualquier trabajo de la investigación.

En el capítulo cuarto se desarrolla los juegos encontrados en donde se describen cada uno. En este capítulo se habla del resultado de trabajo de investigación sobre el juego lúdico propio de la comunidad peña tigre resguardo Guangüí.

El capítulo quinto habla sobre los conceptos de los juegos en la cultura Sia, el significado, el por qué lo realizan, donde lo hacen y como lo hacen. Este capítulo es la más relevante de este trabajo porque es donde se expone la importancia que tiene el juego en el pueblo Eperãarã Siapidaarã, por tal razón se ve la necesidad de investigar este conocimiento ancestral que nos han dejado nuestro mayores.

El capítulo sexto que es el último explica cómo se va a aplicar el tema investigado, ya que fue una necesidad que se encontró en el diagnóstico de la educación y esta es *La propuesta pedagógica* que busca aportar una posible solución a la problemática encontrada como es el juego lúdico propio de la comunidad Peña

Tigre, Resguardo Guangüí, ya que desde el inicio del trabajo no era solamente dejar un escrito sin resolver dicha dificultad, sino, dar a conocer a la comunidad la problemática encontrada, para planificar y trazar el camino de trabajo con los estudiantes del grado primero (1), teniendo en cuenta las áreas del Proyecto Educativo Comunitario y el Plan de Vida. Además en este capítulo están incluidas las conclusiones, recomendaciones y la bibliografía

INTRODUCCIÓN

Como parte del proceso avanzado en el marco del Programa de la Licenciatura en Pedagogía Comunitaria de la Universidad Autónoma Indígena Intercultural “UAIIN” se presenta el siguiente trabajo de investigación desarrollado con la comunidad de Peña Tigre del Resguardo de Guangüí, Municipio de Timbiquí, Departamento Cauca, Pueblo Eperãarã Siapidaarã de la costa pacífica, como una estrategia pedagógica para el aprendizaje de los niños (a) que a través de *La Lúdica propio*, han demostrado su competencia histórica para crear, recrear y revitalizar permanentemente la identidad cultural.

La presente investigación es el resultado del investigador con la comunidad educativa de la Escuela Peña Tigre, aportando a la necesidad de aplicar el Proyecto Educativo Comunitario “PEC” de la Institución Educativa de Desarrollo Comunitario ACIESCA que está en marcado dentro del Plan de Vida de la Asociación “ACIESCA” en el marco del Sistema Educativo Indígena Propio “SEIP” como una política pública en educación para pueblos indígenas.

Este trabajo presenta la pedagogía del pensamiento de los maestros sabedores de este tema en cuanto a *La Lúdica*, ya que su esencia es de promover el proceso de la educación propia teniendo en cuenta la interculturalidad que fortalece y dinamiza la cultura de un pueblo.

Para el proceso de investigación se tuvo en cuenta la participación de todos los actores del proceso educativo como: las autoridades, los estudiantes, los docentes de la comunidad, los padres de familia, para que haya mejor resultado en la aplicación de la propuesta pedagógica y que no solamente sea compromiso del investigador sino de todos el pueblo.

Es importante resaltar que se encontraron numerosos juegos propios de los Siapidaarã, pero se profundizó solo en 30 juegos, donde se encontraran algunos con su respectivo fotografía y otros no, la cual estarán en el capítulo del resultado

De entrada el investigador ha propuesto la finalidad del trabajo investigado y este resultado sirva como material de apoyo para la enseñanza en las diferentes sedes de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE DESARROLLO COMUNITARIO (ACIESCA), de manera que la comunidad educativa retome la pedagogía propia que tenían nuestros mayores, ya que la enseñanza de los pueblos indígenas parte desde la **Lúdica** como estrategia pedagógica de transmisión de conocimientos y saberes.

Como se podrá apreciar en su desarrollo la presente investigación está enmarcada dentro de los esfuerzos del movimiento indígena y la pedagogía por promover y generar proceso educativo con mejores niveles de calidad, insertado en la cultura y la vida de la comunidad, con esta investigación se quiere hacer un aporte pedagógico a la Institución Educativa del resguardo de Guanguí. Con la descripción de cada juego propio de la cultura Sia, así como la profundización el significado social, económico cultural de las mismas, seguramente facilitará el propósito que tiene la escuela, de desarrollar una educación vinculada con el mundo de la vida y puesta al servicio del desarrollo comunitario.

Por otra parte la intencionalidad del investigador es que el resultado de la investigación sirva como material que genere la motivación en las nuevas generaciones ya que están perdiendo interés por conocer, valorar y practicar los saberes de nuestros mayores que nos han dejado las pedagogías propias para enseñar y formar a los niños y niñas de las comunidades.

El presente texto de la investigación está organizado de la siguiente manera: en el primer capítulo nos ubica las informaciones sobre la ubicación del resguardo, sus

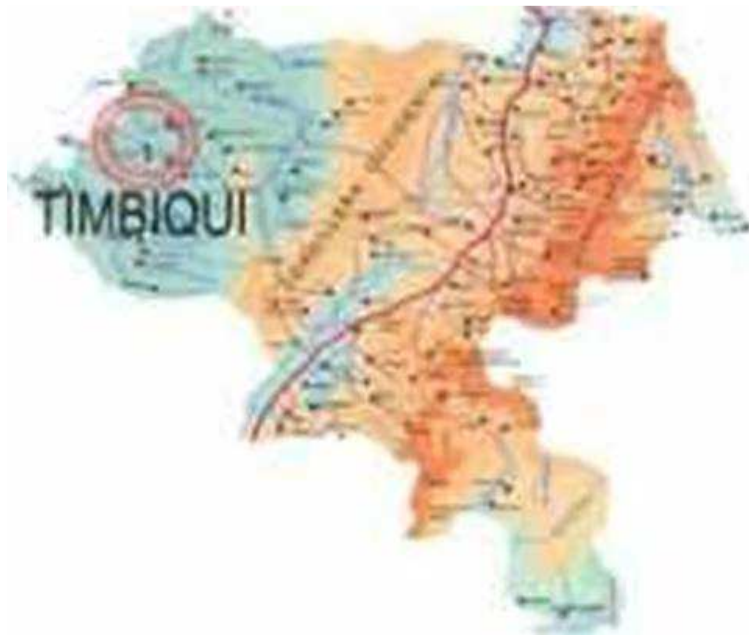
comunidades y todos lo que tiene que ver sobre el marco contextual de la comunidad. En el segundo capítulo habla sobre el tema de la investigación que es *“La Lúdica propia de la comunidad Peña Tigre, Resguardo de Guangüí del pueblo Eperãarã Siapidaarã de la costa pacífica caucana”*. El tercer capítulo habla sobre la metodología utilizada en el trabajo de la investigación, en el cuarto capítulo habla sobre el resultado del trabajo, en el capítulo quinto se refiere a los concepto de juegos dentro de la comunidad Peña tigre y en el último capítulo contiene **la propuesta pedagógica** para trabajar con los estudiantes del grado (1) primero de la Escuela Peña Tigre a la dificultad encontrada y además está incluida el seguimiento, la conclusión y la bibliografía.

1 MARCO CONTEXTUAL

1.1 UBICACIÓN DEL RESGUARDO DE GUANGÜÍ

El Resguardo se encuentra ubicado en el Municipio de Timbiquí, Departamento del Cauca, selva del pacífico colombiano, su población es Eperãarã Siapidarã, integrada en la gran familia lingüística choco extendida por el occidente Colombiano entre la frontera de Panamá y Ecuador, su población es bilingüe, la lengua materna es el Sia Pedee, la mayor parte de sus población habitan a las orillas del rio Guangüí, concentrada en cuatros comunidades Angostura, Agua Clarita, Peña Tigre y San Francisco.

Figura 1. Ubicación Municipio de Timbiquí



Fuente. Tomado del mapa del municipio Timbiquí -2013

El rio Guangüí es afluente del Patía del norte, conocido como san Bernardo quien a su vez desemboca al rio Saija para finalmente desembocar al océano pacifico,

donde se desarrolla una de las mayores biodiversidad de la región. La tierra es ondulado y topográficamente hace parte del pie de monte de la cordillera occidental, con una actitud que oscila entre los 50 y 500 m s n m y una extensión de 24.140 hectáreas, respetivamente la temperatura promedio es de 28°C, con una El alta pluviosidad y humedad de bosque tropical. (Plan de vida de la Asociación Indígena Eperãarã Siapidaarã ACIESCA, 2.000, p. 32)

Figura 2. Mapa resguardo de Guanguí- Comunidad Pena tigre



Fuente: Jairo Muñoz septiembre de 2012, mapa del resguardo.

Los primeros habitantes se asentaron en la región desde hace varias centenas de años, habiéndose desplazado forzosamente desde el chocó por razones políticas, económicas durante y después de la época de la conquista, llegando así a la parte de alta del río Saija. Nuestro resguardo tiene lo siguiente límite: por el norte con el Municipio de López de Micay, por el este con el Municipio del Tambo

y por los otros dos costados con el Municipio de Timbiquí. “según dice la resolución del resguardo dada por el INCORA”

Mediante la resolución del 27 de julio de 1982 fue legalizado y el reconocido como reserva indígena a través del “INCORA”; también cabe anotar que en esta fecha el resguardo era una sola comunidad, pero a medida que la población iba aumentando fueron creando diferentes comunidades. En la actualidad hay cuatro comunidades en el mismo resguardo y cada uno de ellos tienen su propio cabildo, Angostura, Agua Clarita, Peña Tigre y San Francisco, que es el sitio sagrado del resguardo y del pueblo Sia.

Tabla 1. Comunidades y Resguardos de ACIESCA.

Comunidad	Resguardo	Población						
		Géneros		Edades				TOTAL
		M	F	N	J	A	A.M	
San Francisco	Guangüí	178	162	135	44	142	19	340
Peña Tigre	Guangüí	155	151	128	42	112	24	306
Agua Clarita	Guangüí	242	225	148	82	202	35	467
Angostura	Guangüí	128	131	111	43	93	12	259
	TOTAL	703	669	522	211	549	90	1372

Fuente. Censo de los Cabildos del Resguardo de Guangüí, 2012.

1.2 UBICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE DESARROLLO COMUNITARIO DE ACIESCA

La Asociación de Cabildos Indígenas Eperãarã Siapidaarã del Cauca – ACIESCA, está conformado por los dos Resguardos San Miguel de Infí y Guangüí, cuenta con una Institución Educativa con énfasis en desarrollo comunitario con siete sedes educativas, la sede principal está ubicada en la comunidad de Agua Clarita.

Esta institución había venido trabajando con programas oficiales del gobierno desde su creación, porque la primera escuela y el colegio fue fundado por los

misioneros que querían someter a la cultura occidental a los Siapidarã, pero luego con la presencia en la zona de la organización indígena como el Consejo Regional Indígena del Cauca “CRIC” y su Programa de Educación Bilingüe Intercultural “PEBI” nos ayudaron a tomar conciencia sobre el proceso educativo de educación propia, el cual nos permite replantear la orientación de la Educación en los territorios indígenas.

Este planteamiento se empieza a desarrollar con mayor fuerza con la aplicación del Decreto 2500 del año 2010, con el cual se entrega a los territorios indígenas la administración de los establecimientos educativos de manera transitoria en el marco del Sistema Educativo Indígena Propio (SEIP) como política pública en educación para pueblos indígenas, en donde se orienta que la educación debe ser de acuerdo a las problemáticas y necesidades del plan de vida y según el PEC .Los principales destinatarios de esta investigación son los estudiantes de la Escuela de Peña Tigre, sede de la Institución Educativa de Desarrollo Comunitario de ACIESCA

Tabla 2. Comunidades y sedes de la I.E. Desarrollo Comunitario ACIESCA.

Comunidades	Resguardo	Sedes	Grados	Matrícula 2012
San Francisco	Guangüí	Esc. San Francisco	0-5	100
Peña Tigre	Guangüí	Esc. Peña Tigre	0-5	101
Agua Clarita	Guangüí	Esc. Francisco Javier Puama	0-5	139
Resguardo de Guangüí		Col. Vocacional Agrícola	6-11	83
Angostura	Guangüí	Esc. El Oro	0-5	72

Fuente. Censo de los Cabildos del Resguardo de Guangüí, 2012.

Las tres (3) sedes educativas faltantes están ubicadas en el Resguardo de San Miguel de Infí, estas sedes son: Centro Docente Nazareño, Escuela el Playón y Escuela el Páramo

1.3 DATOS HISTÓRICOS Y GEOGRAFICOS

El Pueblo Siapidaarã desde su creación en la playa de Baudó en el Departamento del Chocó según su cosmovisión ha tenido su propia estructura político – organizativo direccionado por una *Tachi Nawě* (si es mujer) o un *Tachi Ak'õre* (si es un hombre) máxima autoridad del pueblo, con autoridad política, judicial y administrativa, guía espiritual, que orienta, direcciona a todas las comunidades Siapidaarã. Este poder es transmitido de generación a generación y es hereditario de padres a hijos de acuerdo a los criterios definidos espiritualmente.

Pero desde 1.985 con la presencia de la estructura del cabildo, trajo a las comunidades nuevas formas de organización que inicialmente generó confusiones del direccionamiento político-organizativo al interior de estas comunidades. A partir de este año el pueblo Siapidaarã ha tenido varios momentos en la organización política, a los principios de los años noventa surge la Organización Regional Indígena Eperãarã Siapidaarã -ORIES, que agrupaba los Siapidaarã de los Departamentos del Nariño, Valle y Cauca, pero por diferentes inconvenientes administrativos y por lo disperso del territorio no era operativo el sostenimiento de esta organización, razón por la cual en el año 1.995 las comunidades del Departamento de Nariño ubicados en la región pacífica surge la Asociación de Cabildos Indígenas Eperãarã Siapidaarã del Nariño – ACIESNA.

Después de 1.995 intentan reorganizar la estructura regional y surge la Asociación Indígena Eperãarã Siapidaarã del Pacífico – AIESPA, pero unos meses más tarde fracasa el intento y surge la Asociación de Cabildos Indígenas Eperãarã Siapidaarã del Cauca – ACIESCA que agrupaba los Cabildos del Departamento del Cauca, de donde año más tarde se subdivide la Organización Zona Baja Eperãarã Siapidaarã, Cabildos y Autoridades Tradicionales del Cauca – OZBESCAC, quedando organizado de la siguiente manera.

ACIESCA agrupa los cinco (5) cabildos de los resguardos de Guangüí y San Miguel de Infí, ubicados en la parte alta del río Patía del Norte afluente del río Saija, Municipio de Timbiquí. OZBESCAC, agrupa los trece (13) cabildos de los municipios de López de Micay, Guapi y las comunidades de la parte baja del río Saija del Municipio de Timbiquí (Chirimía, 2011, p.3)

Después de la definición de estas asociaciones en la costa pacífica Caucana en el Décimo Primer Congreso del Consejo Regional Indígena del Cauca – CRIC, realizado del 26 al 30 de marzo de 2001 en el Resguardo de la María Piendamó, las asociaciones ACIESCA y OZBESCAC oficialmente hacen parte del CRIC, así como en los procesos que se estaban desarrollando en cada uno de los programas (CRIC, 2009, p. 75).

1.3.1 Aspecto demográfico

Nosotros naturalmente nos hemos caracterizado como un pueblo indígena Eperãarã Siapidaarã, que al traducir al castellano Eperãarã es la etnia Sia Pedee es la lengua. Los Siapidaarã tradicionalmente hemos estado orientados y organizados con la dirección de las autoridades tradicionales como la Tachi Nawë o Tachi Ak'õre, con el acompañamiento de los cabecillas y los médicos tradicionales, aunque en los últimos años el cabildo ha acompañado de igual manera este proceso. Es importante resaltar que esta estructura de autoridad del pueblo viene desde nuestro origen de acuerdo a la cosmovisión.

La población Siapidaarã que conforman la Asociación de Cabildos Indígenas Eperãarã Siapidaarã del Cauca – ACIESCA está distribuida de la siguiente manera

Tabla 3. Población Siapidaarã de la Asociación ACIESCA.

Comunidades	Resguardo	Municipio	Total
San Francisco	Guangúí	Timbiquí	376
Peña Tigre	Guangúí	Timbiquí	306
Agua Clarita	Guangúí	Timbiquí	405
Angostura	Guangúí	Timbiquí	285
San Miguel de Infí	San Miguel de Infí	Timbiquí	597
		Total	1969

Fuente. Censo de los Cabildos año 2012.

1.3.2 Aspecto social

Los miembros de la etnia Eperãarã Siapidaarã, que lingüísticamente hace parte de la gran familia choco, están asentados en los Departamentos del Valle, Cauca y Nariño, así como en los países de Ecuador y Panamá. La organización social de estas comunidades está basada en la parentela o conjunto de familiares teniendo en cuenta hasta el cuarto grado de consanguinidad que regulan norma internas para conformar pareja entre el hombre y la mujer. Las viviendas de las comunidades están ubicadas a orillas de los ríos y están dispersos del uno a otro. El resguardo cuenta con un sitio sagrado donde se celebran las fiestas y ritos del pueblo Sia y está ubicado en la comunidad de San Francisco; también es el lugar especial para hacer encuentros de las autoridades tradicionales donde hacemos la práctica de la educación propia con la Tachi Nawë.

En la actualidad la Asociación Indígena de Cabildos Eperãarã Siapidaarã del Cauca “ACIESCA”, los cabildos, las autoridades tradicionales y las comunidades han elaborado el plan de vida y han sistematizado las normas de control social para mejorar el trabajo con las comunidades que conforman “ACIESCA”.

Aunque sabemos que están perdiendo algunos controles internos y valores que teníamos, de igual manera se están presentando problema territoriales dentro del resguardo con algunos colonos y comuneros del resguardo, ya que están

haciendo actividades que están prohibido en nuestro territorio por control social y no quieren asumir los castigos impuestos por las autoridades, esto cada día está generando mayores conflictos porque no hay credibilidad de los comuneros en las autoridades.

1.3.3 Aspecto político

Las comunidades del resguardo de Guangüí, hemos venido trabajando de una forma de gobierno tradicionalmente partiendo de un principio cultural representando por la **Tachi Nawē o Tachi Ak'õre**, como la máxima autoridad tradicional. De igual manera en el proceso organizativo está el cabildo en la gestión frente a las instituciones.

El cabildo tiene como exponente el gobernador, cuya elección es efectuada por la comunidad por un periodo de un año según la legislación indígena y puede ser reelegido si la comunidad lo desea según la evaluación que le hagan. En esta estructura para tomar cualquier decisión el cabildo debe hacer la consulta al pueblo o sea la máxima autoridad para determinar cualquier decisión, previa concertación con la Tachi Nawē.

En 1982 a través de la oficina de Dirección de asuntos indígenas del Departamento del Valle se llegó a conformar el primer cabildo en el resguardo de Guangüí. En la actualidad están conformado en la Asociación de Cabildo Indígena Eperãarã Siapidaarã del Cauca "ACIESCA", cuya junta directiva está representada por miembros de los cabildos que lo integran. Su direccionamiento está enmarcado en los cuatros programas que orientan el plan de vida de" ACIESCA" que son: programa social, programa económica, programa político y programa cultural.

Cabe anotar que para el pueblo Sia, el cabildo no es una autoridad tradicional, es como una estructura organizativa llegada, pero que fue apropiado así lo catalogan los mayores en su expresiones, pero la mayoría han entendido que lo hemos apropiado porque es necesario tenerlo en la comunidad para luchar frente al estado, por eso nos hemos propuesto escribir nuestro plan de vida y dar a conocer, para ello una de las estrategias es orientar como un área en el espacio escolar, para que los estudiantes conozcan y lo hagan parte de su proceso de formación.

1.3.4 Aspecto económico

Las principales actividades que realizamos son: la agricultura, la artesanía, la pesca, la caza, la recolección de frutos silvestres entre otros. Destacando como el primer renglón la agricultura como principal fuente de ingreso económico y de subsistencia, ya que la mayoría de la producción es para el consumo familiar.

Los ingresos que regulan nuestra economía están por debajo de la canasta familiar y del salario mínimo legal establecido por el estado, excepto de un grupo pequeño de trabajadores públicos que tienen un ingreso económico mensual devengado como salario por el trabajo ejercido.

Una de las actividades que realizamos como pueblo Sia, son los trabajos comunitarios conocido como la minga, también se practica los trueques con los vecinos o con algunos compañeros Afros de las comunidades vecinas de la zona. Además de esto se hacen trabajos de cambio de mano con los familiares o vecino, en donde la persona que va a trabajar obtiene solo la alimentación ya que lo más relevantes es el apoyo mutuo en los trabajos sociales de la comunidad.

Este principio de unidad resalta la tenencia del territorio que es colectivo, son de las familia y lo trabajan cada núcleo familiar que le corresponde, o sea el territorio

es de propiedad ancestral. Por lo tanto tenemos claro que no se permite vender, ni arrendar, ni hipotecar por deudas que adquieran algunos comuneros.

Por otra parte se están trabando con pequeños micro empresas como es la tienda comunitaria, proyectos productivos con el apoyo de la empresa AIC y su líneas de seguridad alimentaria y recursos del Sistema General de Participaciones “S.G.P” para mejorar la calidad de vida de muchos jóvenes están saliendo a otros lugares a ganar jornales que final regresan con otras formas de convivir generando contradicciones con los autoridades o quieren salir del proceso organizativo.

1.3.5 Aspecto cultural

La autoridad tradicional de los Siapidaarã está en cabeza de Tachi Ak'õre y la Tachi Nawẽ, quienes ejercen funciones espirituales para mantener la unidad del Pueblo Sia. Actualmente son cuatro mujeres las que tienen esta investidura que es de carácter familiar y hereditaria, quienes permanentemente se desplazan a todas las comunidades Siapidaarã de los Departamentos del Pacífico Colombiano. Los Cabecillas se constituyen en mediadores entre las comunidades y dichas autoridades.

Otra autoridad de carácter especial en los Siapidaarã es el Jaipana, con poderes para equilibrar o desequilibrar la salud de las personas, animales y cultivos. Aunque la población es bilingüe, la lengua Sia Pedee sigue siendo el principal instrumento de comunicación y expresión del pensamiento Sia. La identidad cultural de las personas y las comunidades se construye y se sostiene fundamentalmente por este sistema espiritual y lingüístico, aunque en las últimas décadas ha existido fuerte la presión de aculturación.

1.3.6 Aspecto territorial

Para el pueblo Eperãarã Siapidaarã el territorio es representada por una mujer Sia, que nos orienta, que nos da el alimento a distinto seres de la naturaleza, en ella nos relacionamos con los espíritus, nos armonizamos a diarios para que la madre no se sienta sola, allí nos comunicamos para que cada día nos de la fortaleza. Por eso debemos cuidar a la mujer Sia, ya que desde nuestro origen y la cosmovisión Sia dice que la aparición del pueblo Eperãarã Siapidaarã ha sido producto de una mujer.

Por otra parte afirmamos que somos parte de este territorio por derecho propio y desde la ley de origen de cada pueblo, fuera de eso el estado por leyes constitucionales ha reconocido a los pueblos indígenas de Colombia el derecho colectivo y el libre desarrollo de nuestra cosmovisión y nuestros planes de planes de vida.

En la cosmovisión, el territorio es un espacio amplio que no tiene límites, incluye las cabeceras de los ríos, las bocanas de los ríos, las playas y quebrada, para realizar diferentes actividades cotidianas como la pesca, la cacería, la labranza, la recolección de frutos silvestre y demás actividades afines. De igual manera es el espacio donde habitan los chimias de las diferentes clases de animales y plantas medicinales, así como los *Jai* de los *Jaipana* (médicos tradicionales). Es la habita de los pueblo indígena en donde se desarrollan las actividades sociales, económicas, políticas y culturales.

El Siapidaarã siempre ha tenido una estrecha relación con el territorio y la naturaleza, ya que es el principal escenarios de recepción y transmisión de los saberes, los valores y las destrezas propias para la vida y la pervivencia de un pueblo de cultura de agua y selva

1.4 LA UNIDAD COMO PRINCIPIO SOCIAL PRACTICADO POR LOS SIAPIDAARÃ

La unidad del pueblo Eperãarã Siapidaarã es el más sobresaliente en nuestra sociedad, porque así nos orienta la madre tierra. Debemos estar como si todos fuéramos hermanos o como un solo tronco, a nadie podemos maltratar ya que nuestro origen confirma que hemos sido formados de una sola palma de chonta, por lo tanto debemos tener esa claridad no hay persona en nuestra historia que sea inferior a otro. Por lo tanto hemos venido manteniendo este pensamiento para que así no haya rivalidades entre compañeros.

Este principio nos ha sustentado por qué la minga es practicado en diferentes espacios y porque la mayoría de los trabajos comunitarios la hacemos practicando la unidad. Nos indica estar atentos en todo momento promoviendo y defendiendo la unión intracomunitaria de las personas y familias en el territorio, la comunidad y las organizaciones. Así mismo la unidad extra comunitaria que implica la relación con los demás sectores a nivel regional y nacional. Además de promover mayor comprensión del pensamiento colectivo y al mismo tiempo defender en conjunto contra cualquier situación complicada que puedan suceder dentro del territorio.

2 LA LUDICA PROPIA DE LA COMUNIDAD PEÑA TIGRE RESGUARDO GUANGUI, DEL PUEBLO EPERÑARA SIAPIDAARÁ DE LA COSTA PACIFICA CAUCANA

2.1 OBJETIVO GENERAL

Investigar con la comunidad el papel de la Lúdica propia del pueblo Siapidaarã de la comunidad Peña Tigre, Resguardo de Guangüí, para ser implementado en el espacio escolarizado con los estudiantes del grado primero de la Escuela Rural Mixta de Peña Tigre.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Fortalecer los procesos de educación propia desde las actividades lúdicas que hacen parte de la construcción de la identidad personal, comunitaria y cultural del Pueblo Sia, fundamentos para la defensa contra los intentos de homogenización de la cultura occidental.
2. Propender por la cualificación y perfeccionamiento de los procesos de educación impositiva occidental que se dan en la comunidad, fortaleciendo la enseñanza del sistema educativo propio, con los diferentes trabajos investigativos que se están adelantando como los estudiantes de la UAIIN.
3. Contribuir en el aporte y facilitar material de apoyo para la elaboración del currículo propio de la institución educativa que se encuentra en proceso de construcción.
4. Clasificar los juegos propios y apropiados de acuerdo a cada género y edades.

5. Propiciar espacios de participación y de convivencia, para conocer potencialidades de cada juego que realizan tradicionalmente y lo apropiado en cada uno de los estudiantes.

2.3 JUSTIFICACIÓN

La propuesta se justifica básicamente porque la mayoría de los juegos lúdicos tradicionales en los Sia, se está perdiendo, y con ellos los valores culturales y las prácticas de las costumbres a manera de juego porque la lúdica son la réplica de las actividades cotidianas de los viejos en los niños. Lo anterior porque se están apropiando muchos juegos que están fuera del contexto de nuestro pueblo.

Para articular y fortalecer la educación propia, es preciso que se den a conocer los aspectos que caracterizan los juegos propios, en vista que el proceso educativo presenta muchas anomalías que obstaculizan el desarrollo eficaz de estas actividades. Después de una reflexión sobre la situación educativa en la comunidad se ha identificado que uno de los problemas es la pérdida de las actividades lúdica tradicional.

Pero también es importante resaltar el papel de la investigación como una herramienta útil, conveniente y necesaria, para conocer que las modalidades de la educación occidental que se desarrolla en la comunidad no son modelos pedagógicos propios de los pueblos originarios. Entonces con esta investigación nos llevó a confirmar que con la actividad lúdica nos ayuda a conocer y reafirmar que estas actividades son parte de la identidad de una comunidad que se diferencia de la cultura mayoritaria.

En todo caso, el presente proyecto ofrece un camino para producir nuevos conocimientos no solo en la actividad lúdica, sino también en relación con nuestra cultura, fortaleciendo la educación propia como pueblo Siapidarã; dado que en

los procesos de educación propia está comprometida la trasmisión, internalización, construcción y socialización de sus saberes, valores y destrezas culturales.

De este modo el principal logro que se espera conquistar con el proyecto de investigación es la construcción de un conocimiento profundo y sistemático sobre las lúdicas propias y apropiadas de manera que favorezca su adhesión afectiva y la vivencia personal, comunitaria de quienes hacen parte de familia Siapidarã.

En segundo término se espera que dicho conocimiento y reconocimiento signifique la cualificación de los procesos de educación comunitaria que se desarrollan en el resguardo, en tanto estos se deben nutrir, fundamentar y perfeccionar como material de apoyo para la elaboración del currículo de la Institución Educativa de ACIESCA.

De acuerdo con lo anterior, se ve la necesidad de presentar esta investigación una propuesta que recoja la incidencia debido a la mencionada dificultad con la investigación que compromete a la comunidad educativa a reflexionar y a realizar un replanteamiento que conlleve a dar una pronta solución a dicha problemática.

2.4 ISTORIA DEL PROCESO EDUCATIVO OCCIDENTAL.

La educación occidental tuvo como origen en el resguardo de Guangüí en 1971, cuando por iniciativa de la Prefectura Apostólica de Guapi y de las misioneras de las hermanas Laura se realiza la consulta para la autorización al entonces Tachi Ak'õre Francisco Javier Puama para emprender labores educativas dentro del resguardo, el cual fue autorizado por Tachi Ak'õre.

El primer establecimiento educativo de educación básica primaria, recibe el nombre de Francisco Javier Puama en reconocimiento a Tachi Ak'õre, ésta

escuela actualmente está ubicada en la comunidad de Agua Clarita, parte central del resguardo.

Posteriormente en el año 1.981 se creó el Colegio Vocacional Agrícola de Guangüí, en el resguardo de Guangüí para atender la demanda estudiantil de la comunidad y para garantizar los estudios de la básica secundaria para todo (as) los estudiantes de las comunidades indígenas del Municipio de Timbiquí, esta gestión fue acompañada por las misioneras Laura y los hermanos Franciscanos, al igual de los misionero Laico, quienes desempeñaron como docentes los dos primeros años

Con el posterior retiro de las hermanas y los religiosos, las mismas comunidades indígenas asumieron la administración así como la labor de la docencia en el plantel educativo. En la actualidad cuenta con los grados de la básica secundaria y los dos grados de la media vocacional con la especialidad en formación de Desarrollo Comunitario.

Posteriormente en el año 1.992 se crea otra escuela para atender la demanda de los estudiantes más lejanos que les dificultaba el desplazamiento diario hacia la única escuela en ese momento. La nueva escuela que se crea y lleva el nombre de San Francisco haciendo alusión al nombre de la comunidad. Posteriormente durante los años 1995 y 1996 en la comunidad de Peña Tigre y Angostura se ve la necesidad de crear otras escuelas para facilitar la atención de los niños de los grados cero "0" y primero "1" puesto que son pequeños y se les dificultad el desplazamiento. Además porque es peligroso que se desplacen solo teniendo en cuenta las condiciones geográficas y climáticas de la zona.

En el año 1996 se empieza a trabajar el proyecto educativo comunitario PEC teniendo en cuenta el Plan de Vida de ACIESCA, dificultando el desarrollo del trabajo inicialmente, porque no se tenía claridad por las autoridades y padres de

familias ya que era algo novedoso para todos, esta iniciativa fue apoyado por la prefectura ya que se veía la necesidad de coordinar y fortalecer la parte cultural, razón por la cual se realizaron varios talleres de socialización para avanzar en la comprensión de la dinámica del trabajo.

2.5 ANTECEDENTES

La problemática educativa que se vive en todos los resguardos de la costa Pacífica y particularmente en el resguardo de Guanguí tiene dos vertientes fundamentales:

La primera tiene relación con el contexto en que está inscrita la educación escolarizada. La segunda tiene que ver específicamente con la situación educativa comunitaria

Desde la conquista hasta la actualidad, las relaciones de la sociedad nacional con las poblaciones indígenas ha sido colonizadora, en ella han primado prácticas de dominación, explotación y marginación a partir de una falsa concepción de superioridad de la llamada cultura occidental sobre las culturas indígenas; por esta razón la tendencia de las políticas gubernamentales ha consistido en desintegrar a las comunidades indígenas del resto de la sociedad colombiana, rechazando las características socioculturales.

En el mantenimiento de estas injustas y desiguales relaciones de poder juega un papel la educación occidental. Ésta ha sido una de las principales estrategias de los gobiernos de turnos para ejecutar sus políticas desintegradora, en efecto la orientación, la estructura, los contenidos y los métodos empleados en las escuelas indígenas no han sido más que instrumentos de penetración, imposición y reproducción de la cultura dominante.

2.5.1 La escuela y su papel en la recuperación del conocimiento ancestral

La escuela no ha tenido en cuenta la práctica de los conocimientos ancestrales de nuestros mayores, por lo tanto la relación, con los padres de familias, con los sabedores de las comunidades se ha divorciado para implementar esto conocimiento tan importante que existe en la comunidad, es de allí con este trabajo se busca el acercamiento, para ir implementando el conocimiento de los mayores en la escuela lo que no están practicando, para tomar confianza con los sabedores de la comunidad.

Ahora con la orientación que han recibido nuestro dirigentes y la comunidad a través del Programa de Educación Bilingüe Intercultural del CRIC y la Universidad Autónoma Indígena Intercultural "UAIIN" en su papel de formar maestros comunitarios idóneos que respondan a las necesidades de educar estudiantes críticos a través de sus programas que surgen de la carencia de elementos de las comunidades para aplicar una educación pertinente que responda a la realidad territorial y comunitaria, construyendo conocimientos de acuerdo a lo planteado en el plan de vida de las comunidades.

Teniendo en cuenta que el Proyecto Educativo Comunitario "PEC" es donde se aplican las estrategias pedagógicas para aportar a la recuperación de los conocimientos se proyecta una metodología para que la escuela sea un espacio de análisis, reflexión, donde se construyan conceptos, conocimientos y herramientas que fortalezcan los caminos de transmisión de saberes que siempre han utilizado los ancestros de generación a generación.

Para esto se deben investigar con los sabedores de estas artes para ampliar los conocimientos y generar nuevas didácticas que permitan mejorar el quehacer diario con los estudiantes.

Dentro del Sistema Educativo Indígena Propio “SEIP” se ha expresado claramente que las escuelas y el colegio debe tener como principal referente la cultura Sia, para así poder abrirse con seguridad a otras culturas.

Es fundamental que la práctica sobre la lúdica propia se puede significar un nuevo acercamiento y valoración al conocimiento propio de la cultura con más motivación para seguir formándose con sentimiento y apreciación hacia todo lo que significa ser Siapidaarã.

De este modo se plantea como problema principal la necesidad de que los maestros, líderes, padres de familia y estudiantes de las comunidad de Peña Tigre empiecen a involucrar dentro de sus actividades cotidianas las prácticas culturales de los Eperãarã Siapidaarã, de manera que la escuela en vez de promover procesos de aculturación, como lo viene haciendo, se convierta en una agencia que contribuya a fortalecer la identidad individual y colectiva.

2.5.2 Selección del tema

La presente investigación hace parte de un diagnóstico en la que se fundamenta el tema para rescatar y fortalecer la lúdica propia de la comunidad, partiendo de lo siguiente:

Los procesos de educación propia son parte integral de las actividades lúdicas que hemos desarrollado históricamente y que se vivencia entre los Eperãarã Siapidaarã, ya que en la actualidad constituyen diferentes pedagogía que debe ser conocido, reconocido en diferentes pueblos, ya que así nos reconoce la constitución política de Colombia.

En efecto las comunidades que hacen parte del resguardo han crecido en la toma de conciencia, que los antepasados de la etnia fueron creadores de toda la

pedagogía a través de las actividades lúdicas, que históricamente han demostrado su enorme capacidad para transmitir, crear y recrear la cultura propia como un mecanismo de defensa contra la cultura occidental, es de allí el proyecto educativo comunitario PEC debe estar articulado, para que la educación no esté separado de los procesos organizativos comunitarios, las falencias que hay en la educación es porque no existe una educación acorde a las realidades, lo que hace necesario la construcción del currículo propio, para garantizar una educación integral a la población estudiantil desde nuestra vivencia y prácticas culturales.

3 METODOLOGÍA

Es la manera como se enfocan los problema a fin de producir conocimiento sobre la realidad, en este caso sobre la lúdica que practicamos en el pueblo Sia. En este capítulo se hará una descripción en el que se ha basado la presente investigación para la recolección de la información.

En esta línea se hablara sobre el paradigma o modelo cualitativo en el que se fundamental a búsqueda del conocimiento sobre la pedagogía propia y así como algunos intereses teóricos que de una y otra manera se caracteriza y que ha sido la disciplina científica adoptado, parta que finalmente el trabajo se concentrara en el método conocido como la Etnografía.

Para el desarrollo de la presente investigación se adoptará el paradigma cualitativo cuya necesidad fundamental puede ser descrita de la siguiente manera: asume la existencia no de una única realidad tangible que puede fragmentarse en variables y proceso independientes como ocurre en múltiples realidades, de este modo la investigación es de comprensión e interpretación de la realidad humana y social más que producirla, explicarla y controlarla.

Afirma que los objetos investigados solo pueden ser estudiados, es decir abordado el sujeto individual y colectivo desde una perspectiva integral e integradora, porque no reduce la realidad humano y social o simple variables.

3.1 LA ETNOGRAFIA

Dentro del grupo de los enfoques investigativos considerado como de la gran familia cualitativa se adoptó para el presente estudio, la etnografía. Como su origen etimológico sugiere un significa de descripción (grafía) del estilo de vida de un determinado grupo de persona habitadas a vivir juntos o que comparten

aunque no convivan, estilo o formas de vida semejantes (etnos). En consecuencia el etnos que puede ser una nación, una región, una comunidad de análisis para el investigador.

La producción etnográfica consiste en la reconstrucción de vida de un determinado grupo, de las interacciones de los seres humanos en un periodo de tiempo, de tal modo que se representa las visiones y los significados. Este enfoque asume las tradiciones culturales compartidos por los colectivos progresivamente se van internalizando en cada uno de los sujetos generando regularidades que permitan más que la explicación, la comprensión e interpretación de los comportamientos individuales o grupales.

Entonces su propósito inmediato consiste en develar la estructura lógica compartido por el determinado grupo humano, estructura que no explica pero sí manifiesta en la cotidianidad. La etnografía aplicada al campo de la educación tiene práctica relevancia en el desarrollo y aplicación de las teorías sobre el cambio educativo, el proceso de enseñanza y aprendizaje, la organización de las instituciones y en general las relaciones que se producían a su interior.

Este enfoque representa una opción antropológico como una alternativa para indicar las diferentes prácticas educativa y captar información sobre los procesos que se gestan y desarrollan cotidianamente al interior de las instituciones escolares; de este modo el interés por la inversión etnográfica en educación surge a partir de sus posibles necesidades de contribuir al conocimiento comprensivo e interpretativo de dicho proceso y práctica, que tradicionalmente venían siendo estudiado con el uso de métodos cualitativos desde los propósitos de modelos como la tecnología educativa.

3.2 METODO DE OBSERVACION

Para tener mayor riqueza de teorías, en el trabajo de investigación se analizó con otro método más común en la comunidad y que diariamente se utiliza y conviven con ella en nuestra sociedad como pueblos indígenas, es el método de observación, que consiste en observar en diferentes espacio como la escuela, la casa, el rio, la montaña, el patio, así como en reuniones en la casa grande, en asambleas, donde los niños (a) practican las actividades lúdica.

Es importante resaltar los aportes de los niños como fuente de información ya que a pesar de conocer y haber practicado algunos juegos a veces me tocaba preguntar los nombres de algunos juegos a los niños, el cual permitió darme cuenta que la mayoría no tenían claro el significado de los juegos.

Así cada día el trabajo se iba recopilando ya que algunas informaciones dada por los niños a veces no concordaba con los de los mayores, pero con la información recogida daba el paso a seguir ya que algunos niños negaban información, lo mismo ocurrió con los mayores de la comunidad; pero tocaba estar pendiente en los espacios donde los niños empezaran a jugar para confirmar la información o corregirlos.

3.3 METODO DE PREGUNTAS

Para abordar este metodología se trazaron algunos interrogante más comunes para que los niños (a) me dieran la respuesta lo más claro posible para mayor facilidad de la recolección de la información. Las preguntas planteadas fueron: ¿Qué están jugando?, ¿para qué están jugando?, ¿Cómo se juega?, ¿Qué clase de juegos practican en la casa?, ¿Sus padres enseñan a jugar?, ¿Cómo aprendieron a jugar?, ¿Cuáles juegos son propio y apropiado?, ¿Cuáles juegos son los que corresponde a cada género?, Diga los nombres de los juegos que

conoce, ¿En qué momento es adecuada para jugar?, ¿Cuáles son los lugares adecuada para jugar?, ¿Qué normas regulan los juegos?

Estos interrogantes se trabajaron con los niños y lo mismos con los mayores donde se profundizó la investigación. Analizando el resultado del trabajo de investigación me pude dar cuenta que el método de observación es la que más se practican por los niños y adultos para aprender las sabidurías, así como para actuar en la sociedad.

De igual manera quiero aclarar que en nuestra cultura no hay una norma regulada para enseñar a los niños o métodos trazados para que aprenda el niño en su etapa de formación. Pero según lo observado durante el desarrollo de este trabajo se puede concluir que el niño y niña Sia utiliza la observación y la práctica como método central para adquirir los conocimientos.

3.4 METODO DE VISITA

Como los otros métodos profundizados, ésta fue desarrollada por medio de encuestas, visitas o paseo de intercambio de diálogos, es la manera como una persona da cuenta el estado o cualquier programación que tiene la familias o vecino de ir a pasear en una casa, donde se hacen diálogos importantes de lo que está pasando, ósea sirve la información de lo que no conoce y lo mismo pasa al que van en visita, de allí sale varios programación que sea conveniente según la información recibida.

Éste método de entrevista lo trabajé de una forma diferente como concibe la otra sociedad, ya que cuando hacía una pregunta directa no medaban la información adecuada, de igual manera lo trabajé con los niños. Este método de trabajo me ayudó a enriquecer el trabajo porque se pudo confrontar con los mayores algunas dudas que tenía como investigador.

3.5 LA INTEGRACION

Otro método que se abordó en este trabajo fue el método de integración desarrollada a través de los juegos entre niños de la escuela, se integraron los diferentes grados, donde cada grupo preparó distinto juego que se practican y de esta manera los niños expusieron los distintos juegos propio; desde esta práctica pedagógica se pudo sacar los juegos de acuerdo a los espacios que se desarrollan.

El listado también se realizó con el acompañamiento de algunos mayores de la comunidad donde manifestaron su punto de vista en relación, en que la mayoría de los juegos lo estaban ejecutando de manera regular, además que los concepto de los juegos no lo tenían claro y eso se debía a la no buena transmisión de ese conocimiento desde la familias y la escuela deben mejorar en la práctica porque muchos de los juegos son de otra cultura que anteriormente no la practicaban ya que no existía tanta tecnología que hoy existe en nuestra sociedad.

Este método lo escogí porque quería saber los distintos juegos que se practican para diagnosticar y conocer las cuantía de los juegos existentes, por medio de esta actividad me pude dar cuenta que algunos juegos no lo están practicando, o sea que los estamos olvidando. Lo anterior significa que se deben recuperar los juegos que ya no se practican y de esta manera se dio a conocer a los padres de familias las debilidades culturales con aportes de otros conceptos sobre la lúdica de bibliografías que se pudo encontrar en relación al tema.

4 RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

A pesar que se encontraron numerosos juegos, el investigador pudo seleccionar lo más conveniente para este trabajo y además lo que más se practica en la comunidad y así, para mostrar unos resultados concretos de la investigación se seleccionaron de cada grupo algunos juegos más relevante en la cultura Sia, para aplicar con los estudiantes y profundizar sus significados y la importancia en la formación de los niños y niñas en las comunidades Sia, especialmente en la comunidad de Peña Tigre.

4.1 JUEGOS QUE SE REALIZAN ENTRE DOS PERSONAS

4.1.1 Juego de anzuelo

Este juego lo realizan los niños en la casa durante los encuentros especiales o en reuniones familiares, lo pueden hacer de día o de noche. Consiste en ubicarse frente a frente en el piso, agarrarse de los dedos de la misma denominación y hacen la confrontación halando cada uno hacia su lado generando fuerza de tal manera que a quien se le abra el dedo que está ubicado en forma de anzuelo pierde

Figura 3. Niños Jugando “El juego del Anzuelo”.



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía. Sept., 2011.

Es importante para que el niño adquiera habilidad y destreza, ejercite los músculos, la importancia de la masculinidad, la fuerza física; además de incentivar un buen relacionamiento con los demás niños. Para jugar y ganar el niño debe tener malicia, agilidad, inteligencia y práctica, porque de lo contrario no gana el juego. Igualmente se debe tener en cuenta el criterio que no haya mucha diferencia de edad para el juego sea realizado de la mejor manera.

4.1.2 Juego mano del tigre

Para desarrollar este juego no importa el género, lo importante es que sean dos personas. El juego se puede realizar de pie o sentado. Al iniciar el juego ambas personas deben abrir la mano y enlazar los dedos de una manera que estén bien sujetadas que genere confianza y seguridad para hacer fuerza. Ambas personas deben hacer fuerza ya que el que logre abrir la mano del rival gana el juego. Puede intentar varias veces para saber quién es el ganador del juego.

Sí hay varios compañeros jugando, el ganador puede seguir retando a los demás, de esa manera se va seleccionando los más fuertes, el ganador con otro ganador para saber quién es el ganador del grupo. En este juego la diferencia de edad no debe ser mucho, lo ideal es que tengan la misma edad.

Este juego representa la mano o puño de tigre que al agarrar o capturar algún animal lo hace en la forma del juego, abre las garras y saca las uñas para golpear o agarrar a su presa. De la misma manera los mayores aconsejan a los niños que debe tener esa práctica para dar golpe cuando le toque pelear con otra persona, ya que esta práctica es muy buena para dar golpes a la persona, es por esto que este juego es recomendado para los niños ya que aprende muchas cosas para la vida en la sociedad.

Figura 4. Niños Jugando “El juego Mano de tigre”.



Fuente. Jairo Muñoz Chirimía. Sept., 2011.

4.1.3 Juego del garabato

Este juego es especialmente para los varones y consiste en agarrar los brazos de cada uno de los jugadores en forma de garabato, luego empiezan a jalar uno a otro, el que lo lleva jalando es el ganador del juego. El juego del Garabato lo pueden hacer en la casa y en los encuentros especiales que realiza la comunidad en la casa grande, especialmente en los eventos como la comitiva, bendición de hogar y en fiesta especiales.

El juego representa a una herramienta que se utiliza elementos u objetos que esté por fuera del alcance de las manos. Es importante porque ejercita y fortalece en los niños y niñas la fuerza muscular de los brazos y piernas, al igual que el equilibrio para mantenerse de pie.

Figura 5. Niños Jugando “El juego del Garabato”.



Fuente. Jairo Muñoz Chirimía. Sept. 2011.

En la zona el garabato es usado para agarrar frutos como el chontaduro, coco, caimito, limón, guama y entre otros frutos silvestres. De igual manera los niños deben aprenderá armar y a utilizar las herramientas que emplean los mayores, por eso es importante los juegos tradicionales ya que demuestran las actividades diaria de las familias y la comunidad.

4.1.4 Juego de pulso de fuerza

Consiste en jugar dos personas, pues este juego no aplica la particularidad de sexo y se puede realizar estando sentado, acostado o encima de la mesa en cualquier momento del día en la casa o en la casa grande.

Figura 6. Niños Jugando “El juego de pulso de fuerza”.



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía. Sept., 2011.

Para iniciar los jugadores acuerdan cuál de las manos van a utilizar para jugar puede ser la derecha o la izquierda. Se ubican entrelazando las manos con los codos sostenidos en el suelo de manera que permita hacer fuerza, puesto que si alguno de los dos levanta el codo pierde el juego. Se puede intentar por varias veces, porque consiste en ayudar a desarrollar la fuerza que será útil para realizar cualquier trabajo pesado con mayor facilidad en la vida. Estos juegos ayudan a formar para la vida, porque aprende desde muy niño a prepararse para el trabajo.

Además porque el niño empieza a practicar en su familia el juego ya que la finalidad es de ganar en la competencia, por lo tanto el niño debe aprender malicia, inteligencia y estrategia para jugar con los demás compañeros.

4.1.5 Juego pelea de gallo

Este juego es solo para los hombres y consiste en jugar dos personas de la misma edad y lo pueden hacer en la casa, la escuela, en el patio y en la casa grande cuando hay encuentros especiales de la comunidad y se juega de la siguiente manera. Se agarran los dos brazos hacia atrás y empiezan a brincar para chocar los pechos de los jugadores.

Para ganar debe ser malicioso con el otro jugador ya que un error significa perder o ganar porque el que lo tumba gana el juego. De igual manera lo pueden hacer en cualquier momento del día, aunque se debe tener en cuenta una hora adecuada porque al contrario los mayores lo pueden sancionar.

Figura 7. Niños Jugando “El juego de Pelea de gallo”



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía. Sept. 2011

Este juego hace la demostración de la pelea del gallo y sirve para que el niño tenga la agilidad en el movimiento del cuerpo y la resistencia para hacer cualquier deporte, ya este juego lleva tiempo sí el compañero es resistente.

4.1.6 Juego lucha dela cargadera

Este juego es exclusivo para las mujeres y se juega en pareja. Las jugadoras deben agarrar la cabeza de la otra persona con las dos manos, de manera que queden ubicadas frente a frente que permita halar a la otra compañera y la que logre tumbar a la otra jugadora gana el juego.

Se practica en la casa, en el patio, en la playa y en la casa grande, pero siempre acompañada de los mayores para que hagan las respectivas correcciones a los juegos. Lo pueden desarrollar durante cualquier momento del día.

Figura 8. Niños Jugando “el juego de lucha de cargadera”



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía septiembre 2011

Este juego es importante para el desarrollo en la etapa de la niña porque fortalece la práctica para adquirir fuerza, además y estrategia para hacer trabajo pesado con la cabeza, y el cuello sea resistente para cargar algunos alimentos del medio que toca transportar en la vida.

También hace representación a una árbol de la región denominado cargadera, la cual la utilizamos para cargar plátano o cualquier otro producto del medio, así como animales conseguidos en la cacería. Es un material muy resistente para soportar cualquier peso, de igual manera aporta para que la niña adquiera fuerza y práctica para cargar dichos productos que harán parte de las actividades diarias en su vida.

4.1.7 Descripción del juego de puño

Este juego es para niño y se realiza entre dos personas, consiste en empuñar las manos y juntar con los del rival y empiezan a confrontar en forma jalonando por varios tiempo y el que le jalona al compañero es el ganador del juego, lo pueden hacer en la casa, en el patio, en la playa, en la escuela y en la casa grande, lo pueden practicar en la noche.

Este juego es importante para adquirir fuerza en los músculos de la mano y se practica para dar golpe a una persona cuando le toque pelear con cualquier compañero. El sentido del juego es de aprender a dar golpe como el deporte del boxeo, por lo tanto el niño debe preparar desde muy pequeño para adquirir la fuerza necesaria no solamente para el boxeo sino también para ejercer cualquier trabajo pesado con mayor facilidad porque el proceso de formación incluye agilidad, sabiduría y conocimiento para la vida.

4.1.8 Juego del caballo (cargada de niña (o))

Este juego es para ambos sexo, consiste en jugar dos personas que tenga la misma edad, lo pueden hacer en la casa, en el patio, en la playa y en los encuentros especiales de la comunidad que realizan y pueden practicarlo en cualquier hora del día.

Figura 9. Niños Jugando “El juego del caballo”.



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía. Septiembre, 2011

Para iniciar el juego los jugadores se ponen de acuerdo para saber quién hace primero de caballo y quien va ser la carga. En el momento del juego se determinan el punto de partida y el punto de llegada, recorrido durante el cual se debe llevar cargada a la otra persona, al dar la vuelta intercambian de personificación. En este juego no hay ganador ni perdedor, solamente se divierten entre los compañeros, lo único sí hay varios jugadores en el juego colocan condición el que hace varios viaje pasa ser el ganador del juego en cargar los bultos.

Representa al “caballo” como un animal que transporta carga de un lugar a otro, este juego sirve para adquirir fuerza en el hombro para cargar cosas pesada en la vida, por eso el niño debe ir preparando para que sea buen trabajador ya que la finalidad del juego es dar elementos para que aprenda a trabajar en los diferente campo en la vida.

4.2 JUEGOS QUE REALIZAN EN GRUPO EN LA CASA O EN LA CASA GRANDE (CASA SAGRADA)

4.2.1 Juego de la guadua

El juego consiste en conformar un grupo, para el cual no hay número determinado de jugadores que pueden ser de ambos sexo, ya que entre más jugadores el juego es más divertido, lo pueden practicar en la casa, en la escuela, en la playa, en el patio y en la casa grande cuando hay encuentros especiales de las comunidades y lo practican en la hora de la noche y por el día.

Antes de iniciar el juego deben definir los criterios del juego iniciando con buscar la persona que va a representar la guadua, además de dar las recomendaciones en que se deben tener en el juego. Para el inicio del juego los jugadores deben sentarse en el suelo formando un círculo, uniendo la palma de los pies de tal manera que puedan sujetarlo de los pies al jugador que está parado en el centro. Donde empiezan a simular con las manos la limpieza de la mata de guadua con los pies del jugador que está en el centro hasta tumbar la guadua, entonces la guadua poco apoco empieza a caer y los jugadores se ponen atento para que la guadua que se va caer y que no se sabe para dónde va caer y cuando la guadua se tumba los jugadores empiezan a empujar de un lado hacia al otro a la guadua. Donde después de varias vueltas hacen caer al suelo con cuidado y allí termina el juego.

Figura 10. Niños Jugando “El juego de la Guadua”.



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía. Sept., 2011

Es un juego que representa a la mata de guadua en donde los jugadores que están sentados en el suelo hacen las veces del matorral de la guadua, es por eso que cuando lo tumban no cae fácil y se hace varios procedimientos, o sea que se enreda un poco antes de caer al suelo. De igual manera el juego representa el medio en donde se consigue este material utilizado en diferentes actividades en la vida de las familias y por este medio el niño aprende a través del juego cual es la manera de tumbar o cortar una guadua cuando lo necesitamos es difícil para caer, por lo tanto debe tener práctica para sacarla.

Por lo tanto el juego aporta cosas importantes en la formación ya que el niño debe tener paciencia para realizar el juego y además adquiere fuerza en los brazos,

aprende a tener disciplina, concentración y paciencia porque el juego requiere de estas actitudes ya que procuran tener un buen comportamiento para no golpear al compañero.

4.2.2 Juego del venado

El juego se puede practicar en la casa, en el patio, en la playa, en la escuela y en la casa grande cuando las comunidades realizan eventos especiales y lo pueden practicar en la noche y por el día, además y no hay distinción de sexo ni número limitado para jugar, ya que entre más jugadores el juego representativamente se ve más bonito.

Antes de iniciar el juego todos jugadores acuerdan para buscar los personajes que se requiere en el juego. Un jugador debe quedar como cazador, otro jugador debe representar al perro y otro jugador como el venado, los demás jugadores forman un círculo cogiendo la mano de manera que queden bien agarrados, ya que de la fortaleza de este círculo depende también la calidad del juego.

El juego inicia ubicando a los personajes que representan al cazador, al perro y al venado ya que este juego recrea la actividad de la cacería de los mayores en donde el cazador va a la montaña con el perro a recorrer hasta que encuentran al animal. Por lo anterior el jugador perro empieza a ladrar y como el jugador que está representado al venado está dentro del círculo formado por el resto de los jugadores empieza a brincar para salir a la fuerza del círculo haciendo brinco, pero como las manos están sujetadas no puede salir, hasta que el perro llega al sitio hasta donde está el venado y empiezan a correr varias vueltas alrededor del círculo hasta llegar el dueño del perro y mata al venado, allí termina el juego. Si se quiere seguir jugando el venado debe escapar para que así pueda ser remplazado por otro jugador.

Figura 11. Niños Jugando “El juego del Venado”.



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía. Sept., 2011

Además el juego representa la dificultad en el momento de cazar al venado ya que para poder matarlo se necesita de varios compañeros, por lo tanto el cazador debe tener práctica y conocer bien las montañas para poder matar el animal, porque al contrario no lo puede casar. Por lo tanto el niño por medio del juego debe ir conociendo la realidad de esta actividad y por lo que pasan los mayores para conseguir este tipo de carne para el consumo o dieta familiar, por otra parte el niño aprende muchas cosas importante por medio de este juego, ya que adquiere fuerza, practica para sostener al jugador que brinca y otras cosas importantes porque los niños desde pequeño se van conociendo que animal son difícil para cazar, entonces cuando el niño le toque ya tiene ideas que procedimiento debe tener en cuenta para capturar el animal venado.

4.2.3 Juego del puente

El juego es colectivo para ambos sexo, no tiene números determinados para realizar el juego entre más jugadores el juego es chistoso y divertido para la gente, lo pueden practicar: en la casa, en la escuela, en el patio, en la playa y en la casa grande cuando la comunidad se programan actividades especiales y se realizan en las horas de la noche y por el días, en este juego no hay ganador del juego que solamente se hacen para la diversión.

Para el arranque del juego, entre los jugadores debe llegar acuerdo para buscar un jugador más liviano para subir y caminar en las manos que están cruzado, des pues de esto entre los jugadores se hacen recomendaciones para el cuidado del jugador que va a caminar con tranquilidad con precaución. Cuando todos están de acuerdo para el inicio del juego, todos jugadores se forman en fila pero en pareja agarrando las manos cruzado bien sujetado, para que el jugador que va caminando no tenga dificultad para caminar; una vez realizado este procedimiento el jugador liviano lo suben arriba, donde empieza a caminar en las manos de los compañeros que están agarrados entre ellos, hace la recorrida y devuelve, lo puede hacer por varias veces.

Figura 12. Niños jugando “el juego del puente “



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía sept. 2.011

Sí los jugadores están bien agarrado el jugador camina con tranquilidad hasta terminar el juego, pero si los jugadores no han agarrados bien el jugador que está caminando lo pueden dejar de caer y se puede golpear, por eso deben jugar con seriedad para que el juego salga bien. La finalidad del juego es de representar como los mayores utilizaban estrategia en la actividad de cacería, en las montaña cuando le tocaba pasar de una quebrada a otro y así permanecían haciendo los trabajos en las montañas adentro sin utilizar la canoa que es el medio de transporte para pasar a otro lado, por eso el niño por medio del juego representa y hacen comentarios a los más pequeños para que conozcan.

Por otra parte el juego representa puente que se encuentran en algunos caminos que van encontrando cuando salen a la finca y que debe tener precaución al pasar en ella, porque al contrario sí el niño no tiene practica se puede caer del puente, es por eso en el momento de jugar deben tener equilibrio en el juego, así el niño cada días se está mejorando de pasar en palos que están cruzado en la quebrada. Por otra parte el juego aporta adquirir fuerza en la mano, para realizar trabajos pesados cuando llega ser vida adulta y además aprende comportamiento, disciplina para comportar en la sociedad.

4.2.4 Juego de trapiche

El juego es colectivo y no tiene números determinados, pero este juego es solamente para hombres, lo pueden practicar en la casa, en la escuela, en el patio y en la casa grande cuando hay eventos especiales de las comunidades y se practican en la hora de la noche y por el día. Antes de jugar todos los jugadores deben llegar acuerdo para buscar algún personaje que se requiere para realizar el juego, algunos jugadores deben iniciar como los paralelos del trapiche de mano y los otros jugadores como la masa de trapiche.

Terminado este procedimiento, se empiezan a formar en fila, los jugadores que representan los paraleles se quedan en el suelo pero apoyados las manos en el suelo y los pies, el cuerpo levantados hacia arriba y los jugadores que representa a la masa se forman en pareja ubicado entre medios de los postes, así inicia el juego de trapiche donde los jugadores que representa la masa de trapiche empiezan a jugar; donde un jugador empieza agarrar en el cuerpo y lo levanta con la fuerza y da la vuelta con ella hasta ir a costar al poste y donde el otro compañero hace el mismo procedimientos hasta llegar al final de la fila del juego.

Figura 13. Niños jugando “el juego de trapiche”



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía sept. 2.011

Cuando termina este este procedimientos los que estaban en el suelo pasan ser otro personaje así siguen jugando, en este juego no hay ganador solamente lo

practican para divertir entre ellos, por otra parte el juego representa al trapiche de la región que se utiliza para moler la caña de azúcar ya que es la alimentación propia de nuestra región y que lleva un procedimiento para trabajar con él.

El juego necesita comportamiento, disciplina en la realización porque al levantar a un jugador debe tener equilibrio, porque al contrario pueden salir golpeando algunos jugadores; además el juego ayuda comportar desde muy niño, porque si comporta mal en el juego en otro juego lo castigan, sino otros días no integran a jugar. Se puede aclarar que hay otra forma de jugar el juego de trapiche que es un poco diferente, que la diferencia es solamente porque no utilizan los personajes poste que solamente las dos parejas se juegan.

4.2.5 Juego de la iguana

El juego es para ambos sexo y no tiene números determinados para jugar ya que entre más jugadores el juego es divertido para la gente, lo pueden practicar: en la casa, en la escuela y en la casa grande cuando hay eventos especiales de las comunidades y lo practican en la hora de la noche y por el día.

El juego consiste de formar en fila y después todos jugadores deben quedar en el suelo de boca abajo con mano agarrado hacia atrás con los dedos bien sujetos, una vez determinado empiezan a competir para llegar a un determinado lugar, moviendo con el pecho arrastrando en el suelo.

Después terminar este procedimiento empiezan el juego; consiste de ir jalando con el pecho en el suelo hasta llegar a un determinado, cuando llegan todo al punto de encuentro otra vez se devuelven al jugar de origen allí termina el juego. El juego consiste de representar a la iguana cuando lo agarran en la actividad de cacería y lo amarran las manos doblando hacia atrás del cuerpo, pero el animal

estando amarrado si que caminando o corriendo con el pecho, ya que la iguana es difícil para capturar en el momento de la cacería.

Figura 14. Niños jugando “el juego de la iguana”



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía sept. 2.011

Por otra parte el juego es de competencia entre los jugadores, por eso el niño debe jugar con mucho cuidado, ya que el juego correr con el pecho en el suelo no es fácil para compartir en el juego; el otro sentido demuestra que la iguana estando amarrado las manos, busca la forma para escapar de la situación que se encuentra el animal, donde lo demuestran a los niños estando amarrado la iguana empieza a arrastrar en el suelo, ósea este mismo procedimiento lo hacen en el momento de jugar.

Por otra parte el juego aporta en la vida del niño, porque se va conociendo desde temprana edad que cuando se capturan el animal iguana que cuidado debe tener, para que no se escape del cazador, cuando el niño observa que los padres lo

agarran el animal iguana ya tienen ideas por medios del juegos, por lo tanto el niño debe jugar con seriedad con los compañeros para que salgan bien el juego.

4.2.6 Juego del polín

El juego es colectivo para ambos sexo no tiene números determinados que entre más jugadores el juego es divertido para la gente que están observando, lo pueden practicar: en la casa, en la escuela, en el patio y en la casa grande cuando hay eventos especiales de las comunidades y lo practican en la hora de la noche y por el días.

Antes de iniciar el juego todos jugadores deben llegar a un acuerdo para buscar los personajes que requiere el juego; un jugador debe quedar de dueño del polín que va a sacar de la montaña y los otros se convierten en polines que están labrado listo para sacar de la montaña y el dueño ese días lo va a sacar, también debe tener en cuenta para quedar representando al dueño del polín debe ser mayor que los demás ya que adquiere fuerza para la realización del juego

Figura 15. Niños jugando “el juego del polín”



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía sept. 2.011

Para inicio del juego todos jugadores deben formar en el suelo con boca arriba bien derecho, donde el dueño de la madera llega donde están los polines, se observa, acomoda, los polines que están mal ubicados y empieza a cargar uno por uno, pero en forma bien derecho para que el jugador polín no salga golpeado y hasta cargar todos los jugadores que están en el suelo allí termina el juego.

El juego consiste de representar como los mayores en tiempos atrás sacaban madera con hacha en forma de columna para vender en el comercio y así mantenían para comparar los necesario de la familia; ósea demuestran los trabajos que se practican los padres de familias, por lo tanto el niño va adquiriendo conocimiento de la vivencia de las comunidades y cuando llega ser adulto ya tiene ideas para trabajar.

Para realización del juego debe tener disciplina, así no saldrá golpeado ninguno de los jugadores, además el juego aporta muchas cosas importantes ya que adquiere fuerza en la ejecución, por lo tanto el juego aporta al niño de adquirir fuerza en la formación, ósea por medio del juego se va obteniendo y conociendo de cómo ir aprendiendo para atraer fuerza de la mano y así tenga facilidad de hacer trabajos pesado cuando llegar ser adulto.

4.2.7 Juego del pájaro luna

El juego es colectivo para ambos sexo, no tiene números determinados para jugar ya que entre más jugadores el juego es divertidos, en este juego no hay ganador solamente lo hacen para divertir entre ellos lo pueden practicarlo en la casa, en la escuela y en la casa grande cuando hay eventos especiales de las comunidades y se practican en la hora de la noche y por el día.

Una vez que estén todos listo para jugar todos jugadores se agarran en las manos de los compañeros, bien agarrados se forman en círculo y empiezan a caminar

lentamente pero a medida se van dando la vuelta del círculo se van acelerando poco a poco hasta llegar al punto de dar las vueltas con toda la velocidad de los jugadores, hasta que los jugadores que están agarrados se suelten con la aceleración del juego allí termina el juego del pájaro luna.

El juego representa al pájaro luna que cuando en tiempo de luna llena empieza a volar alrededor de las casas gritando y le da varias vueltas así pasa todos los tiempos de la luna llena, según comentan nuestra historia el pájaro anda llorando porque así Dios lo ha castigado por el mal comportamiento que hizo cuando era persona.

Además el juego aporta al niño una disciplina de resistencia porque debe jugar con cuidado ya que con la velocidad si no hay cuidado se pueden fracturar, por lo tanto deben jugar con mucho cuidado, también adquiere fuerza, práctica y destreza para que el niño no sufra en el momento del juego, ya que se necesita fuerza en las manos, porque al contrario si desde el inicio se suelta un jugador del círculo el juego no tiene sentido para la diversión, por medio de este juego cada día se va adquiriendo fuerza para trabajar en la vida, en los trabajos pesados cuando le toque hacer y así el niño no sufre en cualquier parte.

4.2.8 Juego la yuca

El juego consiste en jugar colectivamente, no tiene números determinados ya que entre más jugadores el juego es divertido y se adquiere tiempo, también el juego es para ambos sexos lo pueden practicar en la casa, en la escuela y en la casa grande cuando hay eventos especiales de las comunidades y se practican en la hora de la noche y por el día.

Antes de jugar deben tener un común acuerdo en buscar los personajes que se adquiere desarrollar el juego, un jugador debe quedar como dueño de la finca de yuca y otro jugador debe quedar como la planta de la yuca, una vez determinado

los personajes hacen recomendaciones para jugar; el jugador que queda representando a la planta de yuca debe tener fuerza para sostener a los demás jugadores al contrario el juego se termina iniciando, de esta manera el juego no tiene nada de diversión.

El jugador yuca busca un poste firme para agarrarse en ella, invita a los demás jugadores para el inicio del juego: donde los jugadores se forman en fila y se sientan en el suelo agarrando en el cuerpo con la mano entre los jugadores y el jugador que representa dueño de la finca se queda parado a lado de la planta de la yuca, donde un jugador va a pedir el favor que le regale yuca, para sacar la yuca, el dueño le autoriza, pero haciendo recomendación que solamente lo puede sacar una sola raíz y así inicia el juego.

Figura 16. Niños jugando “el juego de yuca”



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía sept. 2.011

Donde un jugador empieza a sacar uno por uno los jugadores que están agarrados entre los jugadores y hasta llegar a la raíz de la yuca que es el más difícil para sacar, encaso sino lo puede sacar le ayudan los mismos jugadores que lo ha sacado y así termina el juego.

En este juego no hay ganador solamente lo hacen para divertir entre ellos; el juego consiste de representar que la mata de yuca tiene un poco raíz, por lo tanto debe tener práctica para arrancar, ya que en la raíz se encuentran lo que necesitamos para el consumo de nuestra alimentación, por lo tanto debe sacar con cuidado para evitar algunos daños y para que la yuca que no se maltrate cuando vamos a cosechar en la finca por que en nuestra cultura tenemos otra forma de sacar lo hacen con la mano sin utilizar herramienta.

El juego ayuda adquirir fuerza, destreza, practica, conocimientos, inteligencia y malicia en la formación de la vida; por otra parte el juego aporta que los niños van conociendo los trabajos que realizan las familias y cuando el niño empieza a acompañar, ideas para cosechar la mata de yuca, en esto juego los padres le colaboran a orientar para que el juego lo hagan con certeza y seriedad.

4.2.9 Juego de paila

Consiste en jugar colectivamente para ambos sexo, no hay números determinados para realizar el juego entre más jugadores el juego es más divertido, lo pueden practicar: en la casa, en la escuela y en la casa grande cuando las comunidades realizan eventos especiales y se juegan en las horas de las noches y por los días.

Antes de jugar todos los jugadores deben llegar a un común acuerdo en buscar los personajes del juego, ya que adquiere muchos jugadores, algunos deben quedar parados y otros sentados: pero los jugadores que deben estar parados y deben ser los más grande que hay, al momento de realizar el juego y los más pequeño deben quedar en el suelo, una vez determinado empiezan a jugar el juego paila.

Figura 17. Niños jugando “el juego de paila”



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía, sept 2.011

El juego consiste que todos los jugadores deben formar un círculo y los que van a quedar en el suelo se sientan e intermedio de ellos y así van ubicando los que van a quedar parado, empiezan agarrar las manos de los compañeros que están en el suelo y al iniciar el juego los que están en el suelo se levantan con los pies sujetos entre los jugadores, donde se apoyan entre los jugadores que están parados.

Una vez realizado este procedimiento los jugadores que están parados empiezan a mover en forma circular, poco apoco se aceleran el juego hasta arrancar con la velocidad y por final hasta desbaratar los pies es que están sujetos de los jugadores que están en el suelo, allí termina el juego.

El significado del juego consiste de representar a la paila grandes que cuando empieza a hervir que poco apoco empieza a dar la vuelta cuando preparamos comida para hacer trabajos comunitario, ósea en la comunidad utilizamos ollas grandes y los niños empiezan a observar como empieza a dar las vueltas con la comida, por lo tanto una paila grande para sacar del fogón es difícil y se necesita compañeros a lados y además los jugadores que se agarran las manos representan a las argolla. La importancia del juego es porque adquiere fuerza para jugar y talento para jugar, por lo tanto el niño debe estar preparado para que no salga golpeado en el juego, el niño que le gusta jugar este clase de juego tiene mucha fuerza para trabajar y hacer trabajo pesados con muchas facilidad y no va pasar trabajo cuando le toque trabajar en la vida adulta.

4.2.10 Juego de cántaro

El juego es colectivo para ambos sexo no tiene números determinados ya que entre más jugadores el juego es divertidos para la gente que están observando, lo pueden practicar en la casa, en la escuela, en el patio, en la playa y en la casa grande cuando hay eventos especiales de las comunidades, se practican en la hora de la noche y por el días.

Antes de iniciar el juego deben llegar en común acuerdo para buscar los personajes que se requiere para realizar el juego, algunos jugadores deben representar al cántaro y que son varios jugadores y los otros jugadores deben ser los cargadores de los cántaro de un lugar a otro, ósea van a guardar los cántaro en un sitio para llevar al mercado, como es muy pesado y delicado para cargar por lo tanto deben ser en pareja.

Una vez determinada este procedimiento empiezan a ubicar, los que representan al cántaro se deben sentar bien derecho y los jugadores que van a cargar deben quedar a lado del cántaro, cuando todos están ubicado en fila empiezan a jugar,

donde los cargadores agarran de las manos y lo alzan, el jugador cántaro debe sujetar con tranquilidad sin pisar el terreno, lo llevan a un lugar determinados y vuelven a traer así termina el juego.

Figura 18. Niños jugando “el juego de cántaro”



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía sept. 2.011

El juego representa al cántaro que debe tener cuidado para llevar de un lugar a otro, sino puede salir dañando y esto no lo hacen cualquier persona, también el juego aporta a la disciplina porque el jugador que llevan deben tratarlo con cuidado para que no salga golpeando en el juego, además aporta de adquirir fuerza de la mano del niño, ya que debe tener practicarlos para jugar.

4.3 JUEGOS COLECTIVOS QUE SE REALIZAN FUERA DE LA CASA

4.3.1 Lucha libre

Este juego es prácticamente para los hombres, lo pueden practicar en la playa, en el patio, en la casa, en la escuela, en la casa grande cuando hay encuentros de las comunidades y lo pueden hacer en la hora de la noche y por el día. Esta clase

de juego es de tres forma de presentar que uno es de hacer el juego común, la segunda es con malicias, el tercer es el juego de afro; por eso deben definir ante de realizar el juego cual juego van practicar, por lo general el juego es de pareja pero al menos deben tener las misma edad porque el juego requiere equilibrio, el juego se debe realizar sin mal tratar al compañero.

Una vez determinado la clase del juego empiezan a jugar; consiste en agarrar entre los dos jugadores y el que lo tumba es el ganador del juego, que en los tiempos pasado los adultos tenían o practicaban este juego con los compañeros que venían de otra comunidad a acompañar en los eventos que se tenían programado, que esa era la manera de recibir o saludar al compañero, que una vez jugado este juego se descansaban y se iban a bañar como compañero de la fiesta

Figura 19. Niños jugando “el juego de lucha libre”



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía sept. 2.011

La finalidad de este juego es para que los niños aprendan a pelear y tener práctica, cuando le toque pelear como otros compañeros cuando llegue en la vida

adulta, por lo tanto el niño debe jugar con inteligencia y no sentir como inferior al otro compañero.

Después de realizar el juego todos jugadores deben ir a bañar en el río, pidiendo para que le de fuerza, si un jugador no va a bañar se dice el otro compañero lo quita la fuerza y queda más débil para pelear con otra persona, por eso en este juego el que va perdiendo no puede llorar debe aguantar hasta que termine el juego porque al contrario así queda formado cuando sea adulto siempre será débil para pelear.

4.3.2 Juego de perico

El juego consiste para ambos sexo, lo pueden practicar en la casa, en la escuela, en la casa grande en la hora de la noche y por el día pueden jugar; no tiene números determinados, lo pueden hacer en pareja o con varios jugadores.

Para el inicio del juego entre jugadores deben llegar acuerdo el sitio donde vayan a jugar , un vez clarificado empiezan a jugar: donde los jugadores se trepan en un palo o poste que se encuentran en el sitio del juego y empiezan a subir lentamente hacia arriba, después se quedan colgando con un sola mano y así poco a poco van subiendo en el poste hasta llegar al sitio del encuentro, de todo manera lo que se van cansando en ese trayecto se quedan y el que queda de ultimo es el ganador del juego.

El juego representa al caminado que hace el animal perico de la región cuando se va subiendo en un palo se dice que este animal camina muy despacio y no rinde en la trayectoria de su recorrida, pero los mayores hacen recomendaciones de esta clases de juego, según para ellos este animal a pesar que camina muy lento pero va con tranquilidad y bien asegurado que es difícil de caerse después de haberse trepado. Por eso la recomendación que hacen a los niños que cuando

hace el trabajo no debe apresurar para terminar, sino debe hacer con tranquilidad que así los trabajos salen bien, porque al contrario en la recorrida tendrá dificultad cuando le toque hacer trabajo en la casa y seguramente lo dirán que en la etapa del niño no practico el juego de perico.

4.3.3 Juego de coco

El juego consiste para ambos sexo, lo pueden practicar en la casa, en la escuela, en la playa y en la casa grande cuando hay encuentros especiales de las comunidades y se juegan en la hora de la noche y por el día.

Para realizar este juego se necesita mínimo tres jugadores cada grupo, antes de iniciar deben llegar en común acuerdo para elegir los personaje que requiere el juego, pero la recomendación de eso tres jugadores uno debe ser mayor que los otros porque se requiere fuerza, una vez determinado los personaje lo distribuyen y uno debe quedar como la palma de coco preferiblemente el que sea de mayor de edad, los dos jugadores lo más liviano representan al fruto del coco y así dan inicio el juego.

Consiste que el que representa la palma de coco debe cargar los dos jugadores que están representando al fruto del coco, en el hombro y queda unos tiempos parado sin mover y después se mueve en forma como el viento lo mueva la palma de coco, después camina en lugar determinado y por ultimo lo sacude el jugador de la palma de coco y los frutos se desgranar que se dice los coco están seco.

El juego representa a la palma de coco que es muy duro y que sostiene varios racimos de coco en una palma, aunque pase vientos fuertes no desgranar los coco mientras que no esté seco; también el juego consiste de preparar al niño para que tenga fuerza muscular en los brazos ya que el peso es muy duro de cargar los jugadores, por eso el jugador debe tener equilibrio y seguridad para

participar en el juego porque al contrario lo pueden salir golpeando a los de más jugadores participantes.

4.3.4 Juego del caballo con el niño

Este juego consiste para ambos sexo, lo pueden practicar en la escuela, en la casa, en la casa grande cuando hay eventos especiales de las comunidades y en la recorrida de un lugar a otros y lo puede practicar en la hora de la noche y por el día.

Lo más común este juego es que lo realiza con los niños pequeños ósea debe haber un niño mayor y uno pequeño, hay varias forma de presentar este clases de juego: uno lo hacen cuando la mamá está ocupado en la casa o cuando no está en la casa, lo hacen para que no llore, el otro lo hacen cuando van a bañar en el rio y el otro lo hacen cuando van a pasear a los vecino esto más que todo lo hace los mayores.

Figura 20. Niños jugando “el juego de caballo con el niño (a)”



Fuente: Jairo Muñoz Chirimía sept. 2.011

Consiste en agarrar al niño (a) y montarlo en la nuca para caminar con ella, a veces utilizan cantos especiales haciendo con melodías para que el niño este con tranquilidad en la casa y así puede estar tranquilo y la mamá puede hacer los trabajo con tranquilidad; por otra parte el niño allí va conociendo las familias quien están en la casa, ya que todos niños no quedan con tranquilidad sin conocer, por otra parte es importante por aquí van aprendiendo a lidiar a los niños y cuando le toque, no tenga problema y lo puede cuidar con tranquilidad.

4.3.5 Juego de peinilla

Este juego es solamente para los hombres y lo pueden practicar en la casa, en la playa, lo puede hacer solamente en la hora del días, también el juego se realiza en pareja que tengan la misma edad, ya que el juego requiere de conocimiento muy amplio y de seriedad.

Para realizar este juego deben tener los dos jugadores labrado la peinilla de balsa o de madera que no sea fina, o si no lo pueden jugar de palo delgado una vez que tengan los implementos los dos jugadores deben llegar en común acuerdo para el arranque del juego, después lo marcan el lugar que de allí no puede salir sí lo hace va perdiendo punto y lo mismo lo hacen quien va ser el iniciador del juego, porque el juego es de dar machete por general cada jugador tiene su turno de dar el lance que son de tres oportunidad de seguido.

El juego consiste de tocar en el cuerpo al otro jugador de forma de plan con la peinilla, si el jugador es muy ligero no demoran así siguen jugando con otros compañeros y sí es muy rápido de jugar lo puede hacer con dos jugadores y sale ganando el juego; la finalidad de este juego es de suma importancia en la cultura porque desde muy niño va aprendiendo de tener equilibrio del cuerpo y es buen jugador desde niño cuando toque pelear en la vida va ser muy ágil y difícil de

perder la pelea, por lo tanto hacen la recomendación en este juego que deben hacer en seriedad porque así mismo se aprende.

Quiero aclarar según la investigación este juego no es de la cultura indígena, si no apropiada de la cultura afro descendiente, por lo tanto nos tocó esta clase de juego para en el futuro podamos defendernos en una pelea de peinilla.

4.3.6 Juego de casería

Esta clase de juego es preferiblemente para hombres lo puede practicar e la casa, en el rio, en la casa grande, en el patio, en la montaña y lo pueden jugar en la hora de la noche y por el días, no tiene números determinados ya que entre más el número de jugadores es divertido el juego, porque este juego no es de competencia solamente si no una demostración de las cacería que hacen los mayores en el territorio.

Antes de jugar, todos jugadores deben llegar en común acuerdo para la presentación del juego ya que hay varias forma de presentar esta actividad según lo que quieran hacer, ya que existe la cacería de noche y por el días, por eso antes de iniciar el juego los jugadores deben dialogar para presentación y además deben quedar los personaje que se requiere esto juego.

Por lo general los niños le gustan hacer la representación de actividad de la cacería de la noche ósea amilanan con linterna y la escopeta, para realizar esta actividad primero deben definir el cazador y el acompañante, los demás jugadores se convierten en animales donde el cazador se dialogan con el acompañante donde da algunas instrucciones ya que deben tener practica para tirar el animal, donde el cazador informa que en la trayectoria de la recorrida sí hace un movimiento el acompañante debe quedar sin mover porque en ese momento ya lo

tenemos visto el animal con la linterna y es posible podemos tirar con la escopeta, para eso debemos caminar con mucho cuidado.

El juego tiene la finalidad de presentar los trabajos que hacen los padres de familias en la actividad de la caza para matar algunos animales, por lo tanto este juego es de suma importancia porque allí están demostrando la actividad del papá, también se puede decir aquí adquiere nuevos conocimiento porque algunos niños le enseñan de cómo debe acompañar cuando le toque en esta actividad

4.3.7 Juego de pesca

Esta clase de juego es colectivo para ambos sexo, lo pueden practicar en la casa, en la escuela, en el rio, en el patio y en la casa grande cuando hay encuentros especiales de la comunidad y lo practican en la hora de la noche y por el día.

No tiene números determinados para realizar el juego ya que entre más jugadores el juego es divertido porque hay más que están mirando el juego, antes de empezar el juego todos jugadores deben llegar en común acuerdo para la presentación de la actividad ya que en nuestra cultura existe mucha actividad que lo hacen diariamente para capturar los pescado del rio.

También se puede aclarar que este actividad hay dos momento de practicar en la hora de la noches y por el días, por lo tanto deben definir al momento de presentar, para que así la gente le entiendan el juego; pero la mayoría los niños presentan el juego de capturar el pescado con toldillo, para esto se necesita mínimo seis jugadores para la demostración, consiste de ir con toldillo al rio o en la sala de la casa donde dos jugadores empiezan a agarrar el toldillo, el uno carga la canoa y los demás son lo que hacen bulla con un palo para que el pescado entre en toldillo que está armado y así juegan por final reparten el pescado capturado.

Este juego tiene la similitud de demostrar el arte de los mayores que se practican en el momento de la pesca con el toldillo, por otra parte se dice si lo hacen bien este juego los niños, ya pueden ir a la práctica de la pesca, por lo tanto el niño aprende desde el juego la actividad de pesca, también cuando llegan a la casa se preparan la comida en una olla pequeña que tengan en la casa y lo preparan en un fogón hecho por ellos mismo y lo reparten entre ellos, no le dan a los mayores.

4.3.8 Juego del ritual mesa.

Este juego es para ambos sexo, lo pueden practicar en la casa, en la escuela, en la casa grande cuando hay encuentros especiales, lo pueden presentar en la hora de la noches y por el días, no tiene números determinados es colectivos entre más participante el juego es más divertido para la gente.

Antes de iniciar el juego todos los jugadores deben llegar en común acuerdo escoger a los personajes que se requiere para el juego, para esto deben haber un jaipana, un pildecero, un paciente con su acompañante una vez que estén listo esto personaje se inicia el juego.

Consiste de llegar un familiar del paciente donde un jaipana pidiendo el favor de que va traer un enfermo a la casa del médico, sí el jaipana llega de acuerdo llevan el jugador que está remplazando al enfermo, llegando allá de inmediato el jaipana preocupadamente, le pregunta los síntoma de la enfermedad y se prepara para colocar la mesa, como el enfermo lleva todo lo necesario que se lleva en la mesa se acomodan el ritual.

Así hacen el Jaipana y buscan un pildecero para que diagnostique la enfermedad para así saber si la enfermedad lo puede curar el médico, todos jugadores están alrededor del ritual empieza a cantar asimilando los cantos del médico que lo practica y así termina este juego; la finalidad de este juego es como representar

en socio drama del ritual de la mesa que coloca el Jaipana cuando toca poner con un enfermo.

La importancia que tiene porque algunos jugadores conocen algunas normas que regulan dentro de esta ritual, por otra parte en la casa por medio de la observación ellos empiezan a tomar el pilde para saber la realidad y a veces de estos juegos algunos han tomado en seriedad han sido algunos pildecero y jaipana porque le gustaron la presentación, por lo tanto el juego tiene muchas cosas importantes para la vida por eso deben jugar con tranquilidad, para que la gente observen bien dicho juego.

4.3.9 Juego del muñeco de plátano

Este juego es solamente para niños, pero si las niñas van a participar deben hacerlo en pareja, porque culturalmente se dice, cuando una niña practica este juego y cuando en su edad adulta llega a conformar una familia todos los hijos salen mujer, por precaución no aceptan de que participe solas, lo pueden practicar en la casa, en el patio, en la escuela, en la casa grande y pueden jugar en la hora de la noche y por el día, el juego es colectivo o lo pueden jugar en pareja si ninguna dificultad.

Para la realización del juego deben tener un plátano mellizo (dos plátano pegado), la cual la mamá le traen de la parcela y se la entrega a la hija o a veces cuando la niña es grande ella misma la saca de los racimos de plátanos también a veces los vecinos regalan para que jueguen con las hijas, entonces la niña invita a jugar con esto muñeco de plátano, donde la dueña del muñeco queda representando a la mamá teniendo un bebe, las compañeras vienen a visitar preguntando qué es lo que nació el bebe, se acomodan todos lo necesario para la niña no llore y la mamá muy contento porque ha tenido una hija que va acompañar en el trabajo de ella.

También los visitantes lo arreglan en maca, mientras la mamá este ocupado cantan con unos cantos especiales para que no llore la niña y así van jugando hasta que todos pasen ser la mamá del mellizo, el juego tiene la finalidad de demostrar como desde muy niña debe ir aprendiendo a cuidar cuando tenga una criatura y que los vecinos deben visitar, para que así valla formando conociendo algunos tratamientos que tienen en un niño recién nacido.

4.3.10 Juego del plátano maduro

Este juego es para hombres, lo pueden hacer colectivo e individual, lo puede practicar en la casa, en la casa grande, en la escuela y lo puede practicar solamente en la hora del día; antes de jugar deben llegar en común acuerdo para escoger a los personajes que se requiere para este juego, un jugador debe representar el dueño del marrano y los otros jugadores van a ser los compradores.

Entonces el dueño debe tener un plátano maduro o sino los mismo jugadores lo consiguen, donde el dueño lo clava cuatro palitos delgados en el plátano que se dice las patas del marrano, después de hacer este procedimiento lo mete en un chiquero, donde algunos vienen a pasear y empiezan a animar para que pique al marrano, entonces el dueño se compromete de matar al día siguiente y así le informa a los demás vecinos que él va a matar el marrano, en la hora de la mañana llegan a comprarlo, entonces lo saca del chiquero y mata el marrano y después lo pica el plátano maduro y lo reparte a cada jugador, según ellos que compraron la carne, este juego tiene la demostración de cómo el vecino cuando tiene un marrano para matar primero informa a los vecinos, la cual puede estar grande o pequeño pero lo acaban de vender.

Además van conociendo desde muy niño de cómo matan el marrano después de tenerlo en la casa, por lo tanto se debe tener precaución en la hora de matar, que según este juego se dice antes de matar el marrano primero debe informar a los

vecino y sí queda sobrando puede informar a los demás compañero, pero se dice lo primero que debe cubrir son los vecino.

4.3.11 Juego de la tecnología propia

Este juego es para ambos sexo, pero según las clases del juego que quieren presenta, ya hay muchas tecnología propia para jugar, también existen de niñas y niños, pero en este narración se describirá la tecnología sobre la construcción de la canoa de la región que lo hacen de madera suave en especial de balsa o de palo podrido (tula), esto juego pueden presentar en colectivo e individual y lo practican en la casa, en el patio, en la playa, en la montaña, en la casa grande y solamente pueden jugar en la hora del día.

Antes de realizar deben llegar en común acuerdo sobre la actividad que van a realizar porque hay mucho estilo de hacer la canoa después que lleguen a un acuerdo todos jugadores deben cortar la madera para hacer el trabajo y el que tiene idea de hacer hace los respectivo o a veces él le ayuda a modelar la canoa de balsa, pero en este trabajo es importante de que el niño lo haga solo, es allí donde el mismo va conociendo el procedimiento para la fabricación de la canoa. Es importante que también los padres le colaboren a dar información sobre el proceso y el estilo que tiene cada una de ellos.

Cuando termina todo el procedimiento, se programan el juego con el trabajo hecho por ellos mismo para saber cuál de los jugadores tiene bien pulido la canoa, así mismo hacen la observación cada uno de ellos. Después van a jugar con la canoa en el rio cuando van a bañar.

La finalidad de este juego es la demostración de la labranza de la canoa que hacen los mayores, es importante porque allí están adquiriendo nuevos conocimiento ya que entre ellos hacen las correcciones para mejorar la

presentación, por otra parte los mayores van conociendo cuál de los niños tiene esa agilidad para este trabajo de labranza, se les conoce porque son muy pulido al realizar este trabajo se dice así por la forma cuando llega en la vida adulta para hacer sin ninguna dificultad, por eso en el momento de la demostración algunos mayores deben acompañar para hacer el respectivo corrección del trabajo.

5 CONCEPTUALIZACION

5.1 LA IMPORTANCIA QUE TIENE LA LUDICA EN LA CULTURA SIA

Según el análisis que se pudo hacer y entender por el investigador él niños (a) SIA aprende jugando, como recurso económico y pedagógico en su proceso de formación, revitalizando la cultura propia; su imaginación crea, recrea nuevas ideas con situaciones e historia en el desarrollo de su vida, toda cultura tiene diferente forma de juego y placer que tiene que ver con sus lógica de pensamiento y la relación entre el medio social y natural, donde se viven, por eso la actividad lúdica es muy importante porque fortalece la cultura y la identidad de un pueblo.

También se debe entender que la lúdica aporta al fortalecimiento cultural de cada pueblo y así la educación propia SEIP, esto se está funcionando desde la base de la comunidad ya que en este momento hay aislamiento la educación propia SEIP con la educación que se están dando a los estudiantes mediante la realización de la lúdica el niños (a) conoce al mundo, la representa, lo imagina y lo recrea a la manera de entender.

En la comunidades indígena se dan juegos de representación, socio drama que imitan las actividades de los adultos y los espacio más importante de la comunidad, como el cabildo, la minga, la comitiva, la bendición del hogar, la asamblea, la huerta, el paseo, la familias, el ritual de matrimonio, el entierro entre otro actividades cotidianas que se hace en una comunidad o en una familia.

Los juegos ayudan a la socialización, refuerzan el proceso de identidad, permiten a la elaboración de concepciones propia, ayuda al proceso organizativa, reafirma la historia, permite reafirmar la cosmovisión de la comunidad, de este modo la lúdica en la cultura es importante para seguir manteniendo, ya que esta actividad

está relacionada en la vida del niños (a) para ser hombre de sociedad, también se puede decir una cultura sin la lúdica es una comunidad sin territorio por que por medio del juego el niño aprende a comportar en la sociedad y con la misma naturaleza, por otra parte la lúdica está en todo el campo de formación del niños(a).

Cada juegos tiene diferentes roles que deben cumplir que se van internalizando y normas de convivencia; es cierto también que el juego a veces terminan agresivo, exageradamente competitivo que reflejan los conflicto que viven la gente, pero hay persona que están tomando el liderazgo en todo el juego.

En la escuela el maestro actúa como líder y animador dentro en práctica de la lúdica, propiciado desde la aula, queremos que el recurso sea un motivo para la vivencia cultural y un ejercicio de observación de todo la aplicación del juego, por otra parte, por medio del juego se van aclarando ideas, es importante para que los niños (a) aprendan, estén contento e interesado, las experiencias demuestra que los niños aprende más fácil a través de los juegos; el maestro debe ser creativo y orientar a los niños para que ellos también tengan muchas iniciativas, y que algunos niños llegan a la clases con timidez no hablan cuando están sentado en la silla dentro del aula, si están afuera y jugando son activos, si a los niños se les ponen a resolver problema por medio del juego, ellos se interesaban más al juego y mostraban meno cansancio.

Hay niños que se aíslan que muestran mucha timidez, por medio del juego se han integrado al grupo; en los juegos los niños recrean las vivencias culturales, en sus juegos representan a sus familias, sus amigos entre otras cosas importantes que se hacen en la comunidad. es conveniente que en la escuela deben potenciar e impulsar el juego para desarrollar las actividades que tiene los niños con la finalidad para fortalecer la identidad, para dar seguridad, para fortalecer la expresión oral, para motivar el niño su capacidad de aprender y recrear.

Mirando bien el trabajo por el investigador, paraqué el lector conozca, esta investigación se tuvo algunos conceptos encontrados como material de apoyo las bibliografía. El primer concepto estuvo alrededor de la lúdica (jugando también se aprende). En el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores con la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación; desde esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

Partir de los estudio efectuados por los filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca de juego; existe diferente tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivo, juego de dramatización, juegos de recreación, juegos de roles, juegos simulación y juegos didáctico; los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didáctico y surgieron antes que la propi ciencia pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia. “Todo juego forma parte de la conducta humana y como forma de expresión y comunicación es un suceso social basado en lo humano, es decir en lo cultural; consideramos que representa un elemento humanizado, en una sociedad cada vez más agresiva y deshumanizado cualquiera de los juegos en su esencia”. (Ortiz, p. 2),

El trabajo de Ortiz, ofrece una estructura lúdica que es necesaria para el ser humano en los niños y jóvenes se presenta como medio de vivencia situaciones que les permiten, recuperar lo original del ser humano y ser niños sin perder la condición adulta; lo lúdico se convierte en proyecto de vida en una necesidad vital del ser humano, abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al

equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es la lúdica se convierte en un proyecto de lo cultural de la vida del ser humano.

Los representan, lo imaginan y lo recrea a la manera de entender. En las comunidades indígenas se dan juegos de representaciones; socio drama que imitan las actividades de los adultos y los espacios más importantes de la comunidad como: el cabildo, la minga, la comitiva, la bendición del hogar, la asamblea, la huerta, el paseo, la familia, los rituales, matrimonio, entierros entre muchas otras acciones cotidianas” (Ortiz, p. 2)

Un segundo concepto se relacionó con la actividad lúdica y el proyecto de vida, donde se encontró que lo lúdico hace parte del crecimiento personal, una dimensión humana para cumplir con los roles mismos del ser, va descubriendo sus habilidades y va preparando para el cambio en el camino de conocerse así mismo.

Otro concepto es el de entender que jugando también se aprende, ya que el juego es una actividad natural con gran papel pedagógico que fomenta la observación, atención, la imaginación, la creatividad y permite una mejor forma de asimilar los conocimientos. El juego debe entenderse como un medio para lograr que el niño aprenda con placer y por lo tanto el maestro debe saber preparar y seleccionar cuidadosamente los juegos que desarrollara en su trabajo; ya que este trabajo hace que la educación en nuestra comunidad sean un aprendizaje integral y recíprocos; otra manera de aprender lo propio y característico en los seres humano, una forma particular de jugar hace parte de lo que nos distinguen de otros pueblos.

Sin embargo aunque hay una gran diversidad de juegos de acuerdo a la cultura, también sabemos que los juegos se parecen de una cultura a otra , ya que la

finalidad del juego es tener una gran habilidad en destreza, paciencia, ingeniosidad y sobre todo ejercitarse; la competencia deportiva exaltan valores culturales como el esfuerzo, la disciplina del juego es la competencia, los juegos de imitación, la cual es practicado por los niños en su primera infancia, ellos juegan imitando hacer cabildo, la minga, la cacería, la pesca, el profesor, se disfrazan y por un rato se cambian de ser otro personaje.

Hay otro tipo de juego que busca impresionar los sentido, percibir los espacio de otra manera, la danza en los niños se puede convertir en un juego pero un juego con sentido a la fiesta especiales y culturales del pueblo Sia, son una clase de juegos que están estrechamente relacionada con nuestro pensamiento , hasta el punto de vista de caracterizar ciertas particularidades de cada pueblos; si entendemos el juego de esta manera podemos ver que hay una gran variedad de ellos, pero al mismo tiempo todas tienen característica parecido sin importar la cultura, hay ciertas cosas por las cuales sabemos que estamos jugando que nos divertimos y es precisamente en esta característica en las que nos debemos concretar cuando pensamos e introducir el juego como herramienta pedagógica.

La educación juega un papel decisivo para ayudar a desarrollarse apropiarse de la cultura a descubrir los valores y adquiere conductos, ella debe deben enriquecer la vida del niño y permite que realice experiencia de acuerdos con los valores tradicionales, igualmente debe generar las pautas fundamentales que permiten la presencia de niveles de desarrollo evaluativa, así posibilita la construcción de una personalidad acorde con la exigencia y valores del contexto cultural.

El juego como manifestaciones espontanea se constituye en nuestra base de apoyo pedagógico de todos los conocimientos, saberes y habilidades que le permitirán desarrollarse plenamente respetando el carácter de cada persona, tales procedimientos permiten igualmente, al niño lograr aprendizaje previos a la

cultura , escritura y matemática durante este periodo, ejercita, compara , relaciona, es decir sistematiza sus experiencia a través de diferentes juegos.

El niño crece desde el punto de vista físico y al mismo tiempo desde el punto vista afectivo , social e intelectual, la armonía del proceso en todos sus componentes es tan importantes como la adquisición a una edad determinada de cada persona, en el cual cada nivel de funcionamiento actúa como un sustrato necesario , previo para alcanzar otro nivel superior , se observa un cambio en su apariencia física, empiezan a efectuarse diferenciaciones de los movimientos y se adquieren habilidades motrices básica.

Alguna actividad se centra desde el esfuerzo general del esquema corporal hasta un trabajo de coordinación muchos más preciso que permitirá guiar a la lógica y al proceso de lectoescritura con el conocimiento corporal , el niño logra orientarse en el espacio usando su propio cuerpos como punto de referencia y más tarde puede adquirir nociones de orientación y distancia, que adquiere el concepto de direccionalidad cuando afianza la lateralidad corporal y las relaciones espaciales del cuerpo con el medio que lo rodea.

Debe aprender a dominar sus movimientos y adquirir equilibrio necesario para caminar, correr, saltar, lanzar, o realizar cualquier movimientos que implique coordinación , la imagen corporal se va desarrollando a través del movimiento y las sensaciones esto ayuda al niño a unirse debidamente en la lectura y escritura, el juego lúdica que se practican en la cultura SIA tiene mucho significado, porque es allí donde el niño manifiesta lo aprendido de las actividades de los mayores la cual cumple como una herramienta Pedagógica en el proceso de formación en las diferente etapa de la vida, también el juego significa alegría, felicidad de la familia, porque la mayoría de los juegos es de diversión, de reír entre ellos.

A través del juego el niño aprende, conocer, investigar, interrogar a los compañeros de las reglas que tiene cada juego , es por eso por medio de los juegos los niños se asocian , se agrupan y consiguen amigos o amistad para jugar, porque la mayoría de los juegos es de interacción con los compañeros o vecino que se encuentren y así mismo los padres de familias hacen recomendaciones que con todos compañeros no pude estar jugando porque a veces salen en discusión, para evitar debe saber con quién deber estar jugando.

Existen juegos que se necesita compañeros para realizar, pero también existe juego que el solo se puede practicar y esto es más conveniente por los padres de familias por que aprende más y tiene sentido en la formación ya que solo se está dirigiendo las cosas que quiere demostrar y el padre tiene la mayor facilidad para corregirlo.

El juego es un arte que cada uno lo practicamos de uno y otra manera, pero la intención de la mayor parte es buena por lo que hace el niño, lo está demostrando algunos trabajos que hacen sus familiares , ósea el niño no inventa cosas para jugar, sino lo transforma a otra idea para demostrar a la sociedad, en este sentido el juego ha servido mucho en la etapa del desarrollo del niño porque allí se está practicando, lo cultural, la danza, la comida, el rezo, la identidad, la autonomía y la interculturalidad, por eso es necesario ir conociendo los juegos de otra cultura para el niño puede ir caminando con la sociedad en general.

Existían juegos de saludo cuando un compañero llegaba a visitar de otra comunidad en una fiesta ; donde el llegado, debía pelar con la persona del dueño de la fiesta para saber quién tenía más fuerza , este juego se consistía de luchar a tranco y después se iban a bañar las dos persona donde le daban la mano esto era como recibir la bienvenida a la persona llegado , donde la gente se miraban esa actividad y esto ya se han olvidado, porque la juventud no lo practican como

juego, sino lo hacen enforna agresivo, por lo tanto le dan golpe y patadas esto no lo permitían en este juego. Un mayor de la comunidad cuenta:

“Según cuenta esté mayor sobre los juegos que se practican en éste momento y los significado que se tiene en cada actividad; en este momento el valor de los juegos se está debilitando porque los juegos propio poco apoco se está perdiendo, la mayoría de los juegos que los niños practican apropiado de otra cultura y lo poco que se practican no lo están haciendo como debido ser en los momentos que deben hacer.

Ya que el juego propio tenía sentido para los familiares del niño porque era la manera de conocer al niño de las cosas aprendido de la actividad de la cosa; por eso cuando en el momento del juego los padres estaban pendiente para hacer la correcciones del juego y así el niño mejoraba la actividad de formación, pero en este momento a los niños le están dejando solo, por lo tanto no hay corrección, es por eso que los niños están jugando muchos juego que no son la adecuada en las etapa del desarrollo del niños.

También se explica que en su época de su formación estar jugando lo primero que debía hacer el trabajo de la casa que le correspondía ósea había momentos que los padres le daban permiso para jugar, pero había momentos que no lo daban y esto tenía que obedecer porque al contrario lo castigaban; ya que una persona sí es demasiado jaquetón se le dicen que la formación no es la adecuada y va tener problema en la vida; por eso debe cumplir alguna norma que exigen en la familias, esto con la finalidad para ellos observar los juegos que se practican y esto se ha perdido en este momento, ósea lo recomendado para jugar había horas especiales de estar jugando sí el niño obedecía las norma la formación era la adecuada”.
(Federico Muñoz Grueso- octubre de 2.011)

5.2 EL SIGNIFICADO DEL JUEGO

Desde tiempos milenarios el pueblo SIA han venidos practicando y manteniendo las forma de vidas como estrategia de pervivencia cultural y unas de las riqueza que tiene en este momento son las práctica del juego o lúdica propia, que diariamente los niños (a) realizan en diferentes lugares, demostrando los pensamiento de mayores que nos han dejado como herencia espiritual del pueblo SIA.

Por otra parte el juego se ha entendido como una estrategia pedagógica ancestral de nuestros mayores, porque a través del juego se manifiesta los pensamientos milenarios, como una de las normas de comportamiento en la sociedad, con la naturaleza y con los espíritus.

Se puede afirmar que practicar los juegos propio significa comunicar con la naturaleza, con los espíritu, con la madre tierra; para que la naturaleza se sienta con alegría, contento, así mismo que le de ayuda a dar sabiduría a los niños e inteligencia y en el buen comportamiento.

Jugar es conocer algunas normas de comportamiento, ya que algunos juegos son para regular las normas de comportamiento, por lo tanto los niños van adquiriendo el comportamiento, tanto para el juego y para con las familias y comunidad.

Esto significa para el pueblo SIA, el jugar no es perder tiempo, sino que el niño está actuando con la naturaleza y cada días se va enriquece con la sabiduría, el conocimiento para comportarse en la sociedad cuando llega ser adulto; por otra parte es de adquirir fuerza muscular que facilita para realizar trabajos pesado cotidiano de familiar.

Jugar es demostrar armonía, riqueza, emoción, salud, educación frente a las familias, porque lo demuestran de una y otra manera la convivencia de cada uno

en armonías en el hogar; es la manera o espacio de saludar entre los niños, donde se comparten los diferentes conocimientos e intercambian saberes con alegría.

Jugar significa: leer, sumar, diagnosticar, evaluar y planificar porque al terminar de realizar los juegos los niños se sienta a dialogar entre ellos, para saber qué clase de juego realizaron, que debilidades había durante el juego, como deben mejorar en los próximo juego, después de todo esto los niños llegan en común acuerdo para el próximo encuentro y el lugar donde se van a encontrar.

También jugar es la manera de recibir al compañero de otra comunidad, cuando va visitar en encuentros especiales de las comunidades; jugar es aprender y adquirir nuevas pedagogía entre los niños, porque cada uno sabe o comparten diferente manera de aprender.

Jugar es demostrar la felicidad y el equilibrio en la naturaleza, la madre tierra y a los espíritu, jugar es innovar pedagogía porque cada días el niño está pendiente al cambio que se realizan en los juegos, por otra parte el niño busca la forma de ir cambiando la presentación de los juego, también el niño se busca la manera de conocer la realidad de los juegos para así entender las cantidades de juegos que se practica diariamente en la formación.

Jugar es investigar los caminos mayores que han dejado trazado nuestro abuelos en la familia, comunidad y entre otros, jugar es demostrar la educación propio que vienen practicando desde el tiempo milenarios que hoy lo estamos manteniendo en nuestro pueblo SIA, jugar es reunir, agrupar, experimentar, argumentar, exponer la riqueza cultural de la comunidad.

5.3 PARA QUE LO HACEN

Mirando todo el proceso del desarrollo del niño (a) en diferente etapa que pasa el ser humano en todo el aprendizaje lo hace por medio del juego, o analizando el eje central para todo el aprendizaje utilizando método de juego, donde aprende la agilidad, la fuerza, la malicia, la inteligencia, las normas de las familias, la sociedad entre otros.

El juego es una pedagogía propia de nuestro pueblo con los cuales se manifiesta frente a la otra sociedad, ya que allí está el pensamiento cultural para relacionar con los espíritu y la naturaleza, es allí donde el niño aprende a comportar y actuar con los que nos rodea en este espacio; una de la fortaleza que tiene el juego en la cultura SIA, es porque enriquece el ámbito cultural y aprende la sabiduría propia y cada días se está relacionado con el territorio.

Por otra parte el niño (a), empieza a demostrar los trabajos diarios que hacen la familia en la casa así mismo empieza a demostrar el trabajo más atractivo para aprender, por otra parte por medio del juego los niños hacen conversatorio entre ellos dónde reflexionan interrogante como: ¿está en la casa su mamá o papá?, ¿Qué fue el desayuno?, ¿Qué están preparando de comida?, ¿todo están alentado?, ¿su mamá o papá le gusta castigar cuando salen a jugar con nosotros?.

A veces de esto interrogante algunos compañerito le llevan invitando a la casa según la información que le dé el compañero o sino, sí es de enfermedad llevan esa información a los padres, donde se dan de cuenta lo que se está pasando con los vecino, si es problema de salud van a visitar si necesidad de informar a los mayores, por eso siempre se sustenta en este trabajo que el juego es eje central de la formación del niño, porque desde pequeño aprender a comunicar o transmitir mensaje de lo que se está ocurriendo en la convivencia, pero también hay que

aclarar que hay juegos que en el desarrollo del niño perjudica y sí es un niño que no sepa transmitir mensaje claro el niño puede formar con mentira, pero para esto el padre de familias debe estar atento para no ocurrir en lo malo que se está actuando.

5.4 DONDE LO HACEN

Estas clases de juegos se realizan en diferentes lugares y espacio donde se encuentren la persona, por lo general lo practican en la casa, en el rio, en el patio, en la montaña, en la parcela, en los encuentros grandes que hacen la comunidades, en la casa grande que se reúnen las comunidades, en fiesta especiales, en sitio sagrado, en la comitiva, en bendiciones de hogar, en la escuela y en diferente lugares donde el niño recorre.

También cuando andan en la actividad de pesca, casería, en recolección de frutos donde andan acompañando a los mayores, mientras que esté trabajando.

Si el padre del niño es trabajador en la montaña así mismo aprende diferentes juegos en la vida, lo mismo ocurre si el padre le gusta recorrer fuera de la comunidad, el niño conoce diferente juegos, esto le sirve para venir a compartir con los compañeros, si el niño es muy curioso así mismo puede pasar para aprender los juegos propio y de otra cultura.

5.5 COMO LO HACEN

Los juegos se realizan, sea individual de dos personas y colectivo, según los juegos que quieren jugar.

En esta parte quiero aclarar, en los tiempos anteriores los mayores no le consideraba en la hora de descanso se jugaban porque puede producir enfermedades además hay momentos que se puede estar jugando, pero le

aconsejan que primero hay que cumplir con los trabajos que debe hacer en la casa primero porque si no, lo castigaban.

También los niños (a) que son demasiado juguetones en la etapa de la formación, se dice que ese niños(a) no saben hacer las cosas o sea no aprenden cosas importantes para la vida, por lo tanto esa formación no es la adecuada en la sociedad.

Los juegos se realizan según las clases de juego que quieren hacer, porque hay juegos de días y de noche, según la cantidad de persona que agrupan, porque existe juego que se necesita varias persona para hacerlo, por lo tanto la mayor parte de juegos que se realizan son en los encuentros especiales porque facilitan en hacerlo y entre ellos hay cambio de juegos por lo tanto aprenden nuevos conocimientos en su formación.

Hay juegos por genero por lo tanto el niño (a) debe saber a qué juego puede estar participando, como se ha dicho hay juegos colectivos e individual la finalidad de esto juego es compartir en todo el campo como la agilidad, fuerza, malicia, inteligencia, sabiduría y estrategia porque el trasfondo del juego es de ganar, en la demostración de los juegos hay varias forma de presentación de juegos como son: de pulso, de fuerza, de resistencia, de armonía, de alegría y entre otros; la cual se presentan en círculo, en fila, en pareja, individual, en dibujo, en mapa, donde lo representan lo que se hacen en la familia.

Por lo tanto el niño (a) lo representa de diferente forma de manifestar porque lo innova para representarlo, que la metodología más usada en el etapa del niños es por medio del juego, ya que hay mayor facilidad para aprender y demostrar frente a la demás compañeros.

6 PROPUESTA PEDAGOGICA “LA LUDICA PROPIA EN EL DESARROLLO DEL NIÑOS(AS) SIA”

Para trabajar con los estudiantes del grado 1 (primero) de la escuela peña tigre sobre el trabajo investigado del tema “LA LUDICA PROPIO DE LA COMUNIDAD PEÑATIGRE RESGUARDO GUANGUI DEL PUEBLO EPERÁARÃ SIAPIDAARÃ DE LA COSTA PACIFICA CUACANA COLOMBIANA.”

La lúdica propio de la cultura Sia en la comunidad peña tigre del pueblo Eperáarã Siapidaarã de la costa pacífica caucana, es una investigación desarrollada en la comunidad peña tigre resguardo Guangüí, municipio Timbiquí- cauca.

En la escuela peña tigre perteneciente a la Institución Educativa de Desarrollo Comunitario ACIESCA, tiene una organización ancestral como pueblo indígena, con el objeto de aportar herramienta pedagógica en el marco del proyecto educativo comunitario PEC como corazón del sistema educativo indígena propio SEIP, además hacer practico el aporte de la escuela en la formación integral de hombre y mujer que piensan en los valores, el aspecto cultural de la comunidad y actué desde la esencia del ser Siapidaarã.

Con la aplicación de la propuesta sobre el juego de la lúdico propio de la comunidad peña tigre, es un proceso de aprendizaje que se da en el núcleo familiar y comunidad, en donde el niños (a) lleva un proceso de recibir día a día cada elementos importantes en la vida para desarrollar las actividades en la formación ya sea en vida de adolescencia o adulto.

Así mismo, la escuela, en su relación con la familia y la comunidad, debe generar espacio de reflexión, análisis y construcción de conocimiento que permitan formar personas críticas que aporten en la concientización de quienes la rodean sobre la importancia de la prácticas culturales que identifican al pueblo, de igual manera

sean actores en la reafirmación, recuperación de prácticas, tradiciones y saberes de los Siapidaarã.

Esta propuesta presenta un trabajo que permite integrar el PEC, con las Institución en donde se refleje la metodología utilizada con los Siapidaarã de generación en generación en las familias para transmitir los conocimientos; una de las manera de incorporar esta investigación LA LUDICA PROPIA DE LA COMUNIDAD PEÑA TIGRE DEL PUEBLO EPERÃARÃ SIAPIDAARÃ DE LA COSTA PACIFICA CAUCANA, al trabajo diario con los estudiantes en la escuela, es hacer la práctica, LA LUDICA con los estudiantes por medio de rondas, escrito, dibujos y fotografías.

El arte del juego dentro de la cultura Sia es un arte de pedagogía de aprendizaje de una cultura, por lo tanto se debe mantener esa riqueza que tiene el pueblo Sia, es allí el investigador propone trabajar el tema de investigación para que así tener fortaleza ya que hubo debilitamiento esta práctica por lo tanto se propone de mejorar la práctica de la LUDICA PROPIA DE LA CULTURA SIA DE LA COMUNIDAD PEÑA TIGRE.

6.1 JUSTIFICACION

Cumpliendo el objetivo del trabajo por el investigador sobre el tema del juego lúdico propio de la comunidad peña tigre, la aplicación de la propuesta pedagógica se justifica por mucha razones ya que de entrada el investigador se propone trabajar con los estudiantes del grado primero de la escuela peña tigre, que una vez terminado de sistematizar el trabajo, que los estudiantes conozcan sobre la problemática que se encontró en la investigación, que no solamente conozcan los mayores, sino los estudiantes ya que el problema están radicado con niños y los mayores para así mejorar la educación propias SEIP.

Por otra parte se justifica porque el trabajo de investigación que se hizo en la comunidad era para descubrir la dificultad de la educación y dar posible solución por el investigador con la ayuda de las autoridades y de los docentes de la escuela, para que el trabajo no sea de una sola persona, sino de conjunto de personas que conforman la comunidad y la escuela.

También se justifica porque el investigador no fue de otro grupo étnico por tal motivo debe dar a conocer sobre el avance de la investigación a los estudiantes y a la comunidad general, se le aclaró a la comunidad en general sobre el trabajo era para la comunidad, qué no solo era para optar un título al investigador, o sea que no solamente quede escrito un documento donde después se archive en la universidad sin conocer la gente de la comunidad.

Que la comunidad en general, las autoridades y los estudiantes conozcan sobre el resultado, de la investigación para así poder estar reajustando el trabajo permanente por otros compañeros que lo pueden profundizar en este tema ya que con la aplicación de la propuesta pedagógica el trabajo de la investigación va estar actuando y operando con los estudiantes y así demostrar el compromiso del trabajo con la comunidad.

Con la aplicación de la propuesta pedagógica se busca con los estudiantes fortalecer la educación propia de la comunidad peña tigre, donde cada día hagan operativa este trabajo, teniendo como resultado mejorar la calidad educativa de los pueblos indígena Eperãarã Siapidaarã, por último este proyecto de investigación propone la implementación de este material como una guía o modulo para la escuela de peña tigre.

6.2 OBJETIVO GENERAL

Dar a conocer a los estudiantes del grado primero en la escuela peña Tigre el resultado del trabajo investigado que se hizo con la comunidad sobre el tema de la lúdica propio de la cultura Sia en el marco del proyecto educativa comunitario PEC de la institución ACIESCA.

6.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Socializar el trabajo investigado a los estudiantes para que conozcan la importancia del tema que se van a trabajar durante el año.
- Presentar la cantidad de juego que se investigó sobre el juego lúdico propio de la cultura Sia.
- Enseñar a los estudiantes la realización de cada juego propios y apropiados que el investigador sistematizo en este trabajo
- Informar a los estudiantes sobre la importancia que tiene el juego propio dentro de una cultura indígena.
- Escribir algunos juegos en Sia Pedee que están escrito en el castellano para que los estudiantes tengan mayor entendimiento y facilidad para leer los juegos.
- Motivar encada jornada de clases para que los estudiantes estén practicando frecuentemente en la casa y en diferente espacio los juegos que han aprendido durante la aplicación de la propuesta

6.4 METODOLOGIA

Para trabajar la propuesta con los estudiantes del grado primero de la escuela peña tigre, en primer lugar debe hacerse la socialización con los padres de familias y con los demás docentes para que se den de cuenta sobre la proyección que está planteando el investigador para desarrollar durante la implementación de este proyecto en la escuela, de igual manera lo debe dar a saber a la autoridad de la comunidad para que el trabajo sea de la escuela, no solamente de investigador.

para abordar este resultado de la investigación el investigador propone trabajar con la comunidad en conjunto a partir de la exposición del trabajo, ya que el tema es muy amplio y extenso la cual requiere de mucho trabajo con los estudiantes, para esto se debe trazar unidades didáctica, partiendo del proyecto educativo comunitario de la institución y teniendo en cuenta las áreas que están trabajando la escuela, ya que cada grupo de juego son diferente para su aplicación por lo tanto debe tener en cuenta la relación que tiene o la inter-relación del juego con las distintas áreas que no están separados por eso debe tener claridad en la aplicación para que los estudiantes no se sientan cansados en una sola área en el momento de la enseñanza.

De igual manera el investigador debe tener preparado los temarios ordenados para la enseñanza de este juego propio de la cultura SIA, ya que en este momento cuenta con algunas fotografías, videos, escritos, los juegos que se profundizan en la investigación, por otra parte debe trazar el cronograma de trabajo para así tener la facilidad de evaluar los avances del trabajo con los estudiantes.

Para aplicar mejor este trabajo el investigador tiene trazado alguna metodología que será más adecuada a la comunidad. La observación, ensayo sobre lo observado, seguimiento del proceso y la práctica de la actividad observada.

6.4.1 La observación

Como primer momento en la transmisión de conocimiento, en los niños (a) Siapidaarã que aprenden mirando las actividades de los mayores y a su vez van a la práctica donde lo experimentan lo que han aprendido en la vida.

La observación es el eje transversal de los niños, ya que para cualquier actividad lo primero debe mirar las actividades que se realizan los otros compañeros, es por eso esta metodología importante ya que por medio de la observación el niño adquiere los conocimientos que se requiere.

Para esto se debe programar una salida de campo, donde los estudiantes van a observar algunas prácticas de juegos que realizan otros compañeros en la comunidad, para que tenga la facilidad de aprender cuando se practica en la clases.

6.4.2 Ensayo sobre la observación

En segundo momento el niños (a) manifiesta a la sociedad de lo que ha aprendido, de igual manera el padres de familias hace las respectivo corrección, como se ha dicho en el trabajo que él niños (a) no inventa los juegos, sino transforma cualquier actividad que se realiza en la familia.

En esta parte debe tener en cuenta las debilidades que se presenta en accionar en cualquier actividad para hacer seguimiento, ya que al contrario el niño (a) pueda tener con función porque al momento no reconoce las debilidades que tiene al hacer el ensayo.

En este punto se debe tener claro por el orientador, ya que el estudiantes empieza actuar o practicar de lo que se ha aprendido, por general en la práctica se presentan de mejorar o corregir cualquier actividad que los niños empiezan hacer,

ya que de primero no lo hacen correcto ya que están en una práctica o experimentando los conocimientos recibido.

6.4.3 Seguimiento de proceso

Esto se da cuando los niños siguen practicando los trabajos con objetos básicos que sirven para perfeccionar los procedimientos requeridos para complementar el conocimiento aprendido de igual manera hacer la respectiva corrección. Por otra parte se refiere a la evaluación realizado con los padres de familias pero no significa de hacer pregunta paraqué el niños (a) se sienta incomodo al no responder, sino hacer algunas sugerencia de lo que no se pudo entender, por lo tanto el seguimiento se refiere a la práctica y en actuar de las cosas.

El seguimiento es como la evaluación que se hacen en la escuela, entonces debe trazar varias metodología para que el estudiantes no conozca que a ellos están siendo evaluando por las actividades que realizan, este punto es más peligroso en cualquier evaluación ya que a ellos no le gustan la evaluación medias por notas, porque es una manera de fragmentar el grupo por superiores e inferiores y este concepto no existen en el pensamiento del pueblo Sia

6.4.4 Práctica de la actividad observada

Es el momento final de la metodología de transmisión de conocimiento, se desarrolla cuando los adolescentes han perfeccionado las prácticas, ya que en este momento se debe hacer el producto para beneficio o uso familiar como aporte por ser miembro de las familias de una comunidad.

La práctica se refiere que el niño (a) debe hacer las cosas, pero acercando al tema que quiere demostrar, por eso, esta actividad es de suma importante porque allí va a demostrar la sabiduría adquirida durante su recorrida o aprendizaje.

En este punto se refiere más que todo que los padres de familias lo discrimina la actividad realizada o lo rechazan, a pesar que no lo han hecho bien, que solamente se dicen el trabajo está bueno y que debe mejorar en cierta parte pero un argumento de alegría paraqué el niño no se sienta ofendido en cualquier trabajo.

6.4.5 La expositiva

Consiste de hacer charla con los estudiantes sobre el tema a trabajar con un argumento claro y preciso en las propuestas presentada, de igual manera los estudiantes tendrán la facultad de participar en el momento de las clases sin ninguna dificultad.

6.5 PROYECCION CON EL TRABAJO PEDAGOGICO

Con la aplicación de esta propuesta pedagógica sobre el tema del juego lúdica se busca mejorar el valorar de interpretar, y el de dar sentido, de dar importancia a la lúdica que se practican en la comunidad peña tigre y fortalecer la identidad cultural, ya que el juego aporta mucho en este sentido, según el investigador así lo ha entendido.

Por otra parte propone mejorar la educación propia SEIP de la comunidad porque se estaban perdiendo, la realización de los juegos, se aplicará en los diferentes espacio escolar, por lo tanto debe haber una estrecha relación con la educación propia SEIP con la escuela porque había un poco aislamiento en este tema de los juegos lúdicos de la comunidad.

también se busca mejorar la enseñanza pedagógica en las escuela y no solamente del investigador sino de todos los docente de la escuela porque se van a dar de cuenta el resultado del trabajo, de la misma manera como la investigación que se hizo sobre este tema fue consultada con la comunidad para saber las

debilidades en este tema, como el resultado que se encontró fue las debilidades de realización de los juegos en los espacio escolar y extra escolar, por esta razón que una vez terminado de sistematizar se propone trabajar con los estudiantes para superar dicha problema en la escuela para que el trabajo sea real del investigador y de la comunidad.

Para mayor claridad con la aplicación de esta propuesta pedagógica sobre la investigación que se hizo en la comunidad, el tema juego lúdica propia de la comunidad peña tigre se busca en la comunidad y el investigador hagan un trabajo en conjunto, que haya un mejor acercamiento entre la escuela, los docente, para que el trabajo no se quede en medio camino, si no que cada días esté operando para así dar la solución a dicho problema en los estudiantes, por otra parte que la comunidad y los docentes de la escuela unifiquen trabajo para dar salida de algunos debilidades que se han presentan en la educación propia del pueblo Sia.

Como sabemos y entendemos que la educación propia SEIP, es la manera de actuar el hombre con la naturaleza, con los espíritus, con la madre tierra y con la sociedad; los estudiantes desde la casa deben formar esa educación que algunos padres lo están entregando a los docente y dejando un poco la responsabilidad de ellos, por eso con este trabajo se propone unificar esa educación propia por medio del juego lúdica propia de la cultura SIA.

con la aplicación de la propuesta se puede decir que el juego lúdica de la comunidad se estarán practicando en los diferente espacio ya con mayor claridad y con mayor entendimiento con los estudiante por que se propone de dar información clara y eficaz para su realización de las diferentes actividades, por tal motivo el PEC de la institución se puede mejorar, para que así los otros compañeros que hagan la investigación debe tener la claridad para dar a conocer el resultado del trabajo investigado que no solamente que dé en escrito sin hacerla conocer la comunidad.

Por otra parte la propuesta pedagógica se ve importante dentro de la escuela y con la comunidad porque con la aplicación se debe fortalecer el programa cultural del plan de vida de ACIESCA, y de igual manera el PEC de la institución ya que debe estar incorporada dentro del trabajo las áreas como son: social, territorial, política y cultural que están en nuestro plan de estudio, por último se propone con la aplicación de la propuesta de compartir las experiencia que encontró dentro de la investigación para que cada días sea más operativo dentro de la comunidad, ya que el investigador reconoce que este es el primer trabajo que se realizó en la comunidad sobre el tema del juego lúdico propio, por lo tanto queda abierto para otros compañeros lo puede profundizar, por tal razón se ha dicho cada días el trabajo debe estar revisando para así saber dónde se ha quedado las debilidades

6.6 UNIDAD DIDACTICA

El tema a trabajar con los estudiantes es teniendo en cuenta las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio-afectiva, espiritual y estética enmarcados en las cuatros áreas del currículo propio de la institución ACIESCA del resguardo Guangüí que son: Comunidad y Naturaleza, Comunicación y Lenguaje, Territorio y Sociedad y Matemática y Producción.

Temas para trabajar los grados Primero (1) se colocan los mismos contenidos que tienen la institución y el PEC, abordando el plan de vida de la asociación.

6.6.1 Comunidad y naturaleza

- Práctica de juego propio dentro del aula con los estudiantes.
- Explicación de los juegos da cada uno a los estudiantes.
- Conocer los juegos propio y apropiado en la comunidad peña tigre.
- Clasificación de los juegos de cada género que pertenecen.

6.6.2 Territorio y sociedad.

- Conocer la importancia del juego que tiene en la cultura SIA.
- Tener claridad sobre el concepto del juego lúdico SIA.
- Dramatizar los juegos lo más relevante con los estudiantes
- Dibujar algunos juegos y pegar en el salón de clases.
- Mirar las fotografías que tiene el investigador.

6.6.3 Comunicación y lenguaje.

- Leer los juegos que están escrito por el investigador.
- Escribir los juegos en Sia Pedee y en castellano en los cuadernos.
- Hacer el trabajo de recto-escritura con los estudiantes.
- Conocer algunas historias de origen de los juegos dentro de la cultura SIA.

6.6.4 Matemática y producción

- Contabilizar los juegos de cada grupo que pertenece.
- Practicar por medio de los juegos las operaciones matemáticas.
- Llevar cuadernos de los estudiantes el registro de los cuentos escrito.
- Hacer practica por los estudiantes sobre los juego lúdicos.

6.7 ACTIVIDADES PEDAGOGICAS

6.7.1 Contextualización del resguardo de Guaguí

Se desarrollarán charlas sobre las condiciones geográficas de las comunidades Siapidaarã. Para esto, se harán recorridos en río para explicar la ubicación de nuestro resguardo, sus puntos de referencia dependiendo del curso de los ríos y de las montañas.

Estos elementos son los puntos cardinales para trabajar las delimitaciones y saber cuáles son las I área de territorio y saber las riquezas naturales.

Esta actividad tiene la finalidad de conocer la realidad de los niños (a), para cuantificar los conocimientos adquiridos en la escuela y de lo que se quedan, para planificar el trabajo y así darse cuenta de lo que están practicando en las casas de lo contrario buscar una nueva metodología para su buena aplicación con los estudiantes. El trabajo ayudará al docente porque le dará pautas y un nivel de porcentaje sobre la práctica en su aplicación.

6.7.2 Uso social de la lengua propia

La práctica del juego lúdico propio en la comunidad Peña Tigre, es un medio de manifestación y de transmitir los conocimientos ancestrales, forma de aportar identidad cultural a la sociedad actual. Para tal efecto se realizarán actividades por fuera del salón practicando los juegos aprendidos con los niños y niñas haciendo presentación en las diferentes actividades que se programan en la escuela, para demostrar a los padres de familias sobre la aplicación de la propuesta pedagógica.

En este trabajo los estudiantes primero deben aprender los juegos propios en la lengua materna, lo representaran en los diferentes escenarios donde se reúnen los comuneros y a su forma más convenientes, la finalidad que tiene este trabajo es que los estudiantes vayan aprendiendo la exposición, dominio de público, sean participativo, y aprendan la observación de los estudiantes que lo están practicando.

6.7.3 Adaptación de la lengua para ser escrita y escritura de actividades diarias.

En base a lo observado en la actividad de campo los estudiantes harán una exposición, para que puedan construir frases relacionados al juego lúdico propio de la comunidad peña tigre.

6.7.4 Expresiones y la relación con las actividades

Se comenzará desarrollando una introducción sobre la importancia del juego lúdico través de la narración de la historia del origen y mitos relacionado al juego y su incidencia en la identidad de un Siapidaarã. (Narrar la historia). Terminado con la historia se hará una reflexión, en donde cada estudiante pueda expresar lo que entendió por medio de dibujos o representaciones artísticas, para finalizar con unas conclusiones que generen la necesidad de querer aprender a conocer los distintos juegos de la cultura SIA

6.7.5 Las figuras, clasificación, medidas y significados

Los estudiantes realizarán diferentes actividades para la representación de los juegos en socio drama, cuentos, coplas para que allá mejor entendimiento en la aplicación de la propuesta En base a las diferentes presentaciones, los estudiantes tendrán la facilidad de clasificar en grupos lo relacionado a cada juego.

6.7.6 Lectura, escritura de los números y las operaciones básicas

Después se escribirán oraciones sobre las clasificaciones, de las distintas clases de juegos, las formas y los momentos de la realización de los juegos tradicionales. De igual manera se harán ejercicios de las operaciones básicas matemáticas, teniendo en cuenta la cantidad de los juegos que se han trabajado en la aplicación de la propuesta.

6.7.7 Representaciones gráficas.

Los estudiantes llevaran a la casa como tarea permanente de estar realizando o practicando los juegos aprendidos, para así saber los avance de cada estudiante.

6.8 SEGUIMIENTO

Para llevar a cabo este seguimiento se coordinará con los padres de familias en las cuales ellos mismo continuaran las prácticas con los estudiantes para que haya más aplicación continuada. Otro momento del seguimiento es el compromiso de cada uno de los estudiantes con los acompañamientos que deben hacer a los padres en la realización de estas actividades. Esta actividad debe ser coordinada con el maestro del grado en que se realice ya que hará parte de las actividades escolares para el cual debe entregar informes por escrito con el visto bueno de los padres.

Las autoridades deben dinamizar la realización de estas actividades con la comunidad, fortaleciendo los encuentros pedagógicos con los diferentes estudiantes de diferentes sedes que tiene la institución. Por otra parte para que la propuesta tenga seguimiento el trabajo no va ser del investigador, sino de todo en conjunto para que el trabajo esté operando diariamente, por lo tanto debe haber permanentemente la evaluación para conocer los avances del trabajo que se está proponiendo en la escuela, de igual manera debe ir enriqueciendo el currículo propio del establecimiento.

6.9 CONCLUSION

A través de la investigación se descubrieron seis problemáticas en toda la recorrida de la investigación que fueron más relevantes las cuales fueron: En los padres de familias, jóvenes, comunidad, autoridades y las escuelas.

En los padres de familias: Primeramente se encontró que hay pocas personas que todavía conservan y tienen claro los conocimientos sobre la importancia que tiene el juego en una cultura indígena, pero nos preocupa por la siguiente razón, esos conocimientos no se están transmitiendo a la nueva generación porque para ellos no han sido importantes, por tal razón no se preocupan por enseñarles esos conocimientos a la nueva generación en especial a los estudiantes. Pero de igual manera los mismos padres de familia ya no están practicando y enseñando, negando los conocimientos importantes para mantener esta identidad cultural, trayendo consecuencias graves para las nuevas generaciones, es allí donde se ha presentado las debilidades sobre la realización de los juegos lúdicos en la comunidad.

En los jóvenes: No hay acompañamientos permanentes, cada uno camina por su lado, esto quiere decir no hay dialogo permanente en la familias, por lo tanto se presentan dificultades no solamente en la actividad del juego, sino en todo el campo de formación, no hay interés personal ni colectivo para ir acompañar al campo de trabajo para la observación de los mismos procedimientos desde el primer momento de su proceso hasta su final, además hay poco interés para realizar la ritualidad para el mismo aprendizaje. Además se ha desligado un poco la relación mutua de los padres de familia en el hogar.

En las autoridades de cabildo y la comunidad: La comunidad y el cabildo no se está dando cuenta la perdiendo un conocimiento tan importantísimo de la cultura de los Eperãarã Siapidaarã que ha sido unos de los valores más relevantes durante toda la época, porque de ese conocimiento depende el fortalecimiento cultural y la identidad de un pueblo.

En la educación: La educación que se ha venido impartiendo desde la educación oficial no ha sido acorde con las problemáticas y necesidades que se vive en la cultura Sia, porque toda esa enseñanza que han adquirido son conocimiento de

afuera y que no compete a nuestra realidad en que vivimos. Por lo tanto la educación oficial siempre ha tenido un choque tan fuerte en la actualidad con la educación propia, por eso hasta ahora hay inconveniencias para poder implementar todos esos conocimientos propios de nuestros mayores.

Además, se ha descubierto que ha habido muchos cambios en la parte social y cultural en la comunidades por la introducción a la vida social de muchas tecnología las cuales se van apropiando en el contexto de la comunidad, esto perjudica al conocimiento milenario que tenemos cada pueblos indígena.

Con las problemáticas que se encontró durante toda la recorrido de esta investigación en la comunidad, pretendemos plantear desde la educación propia, implementar como una asignatura en el área de educación artística con la intención que este conocimiento sea revitalizado y poder fortalecer las tradiciones propias de la comunidad de peña tigre y de nuestro resguardo.

7 BIBLIOGRAFIA

FUENTES ORALES

1. Muñoz G (2.010 febrero 15) comunicación personal con el señor: Federico, de la comunidad peña Tigre, comento sobre el concepto del juego lúdico propio del pueblo Eperãarã Siapidaarã.
2. Grueso Q (2.010 agosto 20) comunicación personal con la señora: Erótica, de la comunidad Peña Tigre, una anciana de 80 años de edad comento sobre las importancias que tiene el juego dentro una cultura indígena.
3. Quiroz V (2.010 octubre 10) comunicación personal con el señor: Benito de la comunidad Peña Tigre comento sobre la pérdida del valor de la realización del juego en la comunidad.
4. González V (2.011 enero 20) comunicación personal con el señor: Silverio de la comunidad Peña Tigre, por varias veces ha sido gobernador de la comunidad, comento la importancia de la investigación y su aplicación de la propuesta.

Juego y actividad etapa cultural (PEBI- CRIC 1.998 equipo de pedagogía)

Saber jugar es también es cultura (archivo CRIC 1.986)

El juego como recurso pedagógico (herramienta pedagógica)

El juego como recurso pedagógica (nuestra experiencia pedagógica)

Proceso organizativo del CRIC y la metodología investigativo

Didáctica lúdica (jugando también se aprende) correo www.monografia.com

Actividad y proyecto de vida correo www.ludica.com

Proyecto educativo comunitario PEC resguardo Guangüí y San Miguel (febrero de 2.006)

Plan de vida de Asociación indígena Eperãarã Siapidaarã del cauca ACIESCA 2.006

Sistema Educativo Indígena Propio SEIP (primer documento de trabajo 2.011)

Que pasaría la escuela 30 años de construcción de una propia 2.004

Cartilla de legislación indígena; cuarta edición 2.005

Chirimía, Fabiola. (2.011). Artículo, Procesos políticos del Pueblo Siapidaarã.

CRIC, Caminado la palabra de los Congresos del Consejo Regional Indígena del Cauca, Febrero de 1971 a marzo de 2009.

Ortiz Ocaña Alexander. *Didáctica Lúdica*. En: www.monografias.com