

JUEGOS PROPIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO 4 Y 5 EN LA VEREDA CACIQUE DEL
RESGUARDO DE GUAMBIA.



CORPORACION UNIVERSITARIA
AUTONOMA
DEL CAUCA

ANA MILENA CUCHILLO ALMENDRA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DEL CAUCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE DEPORTE Y ACTIVIDAD FÍSICA

CIENCIAS APLICADAS AL DEPORTE Y LA ACTIVIDAD FÍSICA

2019

JUEGOS PROPIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO 4 Y 5 EN LA VEREDA CACIQUE DEL
RESGUARDO DE GUAMBIA.



CORPORACION UNIVERSITARIA
AUTONOMA
DEL CAUCA

ANA MILENA CUCHILLO ALMENDRA

Trabajo de grado para optar al título de profesional en deporte y actividad física.

Director:

Esp. Efraín Muñoz Galíndez.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DEL CAUCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE DEPORTE Y ACTIVIDAD FÍSICA

CIENCIAS APLICADAS AL DEPORTE Y LA ACTIVIDAD FÍSICA

2019

Nota de aceptación

En calidad de director en conjunto con los jurados de trabajo de investigación denominado “juegos propios para la construcción de la identidad cultural de los niños y niñas de grado 4 y 5 en la vereda cacique del resguardo de guambia” elaborado por Ana Milena Cuchillo Almendra egresada de la Corporación Universitaria Autónoma del Cauca, Facultad de Educación, programa de Deporte y Actividad Física, una vez revisado y evaluado el informe final y aprobada la sustentación, autorizan a los autores a realizar los trámites correspondientes para optar el título de Profesional en Deporte y Actividad Física.

Director

Jurado

Jurado

Popayán, 2019

Contenido

CAPITULO I	15
1. Problema	15
1.1 Planteamiento del problema.	15
1.2 Justificación	19
1.3 Objetivos.	22
1.3.1 General:	22
1.3.2 Específicos:	22
CAPITULO II	23
2. Marco teórico	23
2.1 Antecedentes:	23
2.1.1 Antecedente internacional	23
2.1.2 Antecedente nacional.	25
2.1.3 Antecedente local:	26
2.2. Bases teóricas.	28
2.2.1 Juego	28
2.2.1.1 Juego tradicional.	30
2.2.1.2 Juegos tradicionales del resguardo de Guambía.	33
2.2.1.3 Dinámicas culturales propias del juego	35
2.2.1.4 Juegos tradicionales pilares para el desarrollo	35
2.2.1.4 Identidad cultural	36
CAPITULO III	39
3. Metodología	39
3.1 Método	39
3.1.1 Procedimiento:	40
3.2 Técnicas de recolección de datos	41
3.2.1 Técnica de análisis de datos.	42
3.3 Población	50
CAPITULO IV	51
4. Resultados	51

5. Conclusiones y recomendaciones	63
5.1 Conclusiones	63
Referencias bibliográficas	65

Listado de Anexos

Anexo 1. Formato de Consentimiento Informado.....	68
Anexo 2. Formato de Entrevista.....	70

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografía 1. Realización del zarambiku.....	71
Fotografía 2. Realización de zanco	72
Fotografía 3. Realizacion de carreto.....	73
Fotografía 4. Juego con aro.....	74
Fotografía 5. Juego de encostalado	74
Fotografía 6. Juego con zancos.....	75
Fotografía 7. Juego con trompos	75

Dedicatoria

Dedico este trabajo primeramente a DIOS, como a mis padres quienes fueron mi apoyo mutuo e hicieron posible esto y a mi hija que es el motor para salir adelante, finalmente a todas las personas que de alguna manera me colaboraron en la realización y culminación de este trabajo.

Agradecimientos

Quiero agradecer primeramente a Dios por ser el pilar principal en mi vida y por brindarme la fortaleza, la sabiduría y la inteligencia para culminar mis estudios.

A mis padres por el amor, la paciencia, esfuerzo y el apoyo que me brindaron para poder culminar esta nueva etapa en mi vida y sacar adelante mi carrera.

Al profesor Efraín Muñoz por su dedicación, paciencia y acompañamiento en la formación y llevarme hacia las puertas del éxito.

Igualmente quiero brindar un sincero agradecimiento a todos los profesores que conocí a lo largo de la carrera, ya que ellos me brindaron su conocimiento en la cual llevo un gran aporte intelectual que me servirá en mi vida profesional.

También quiero agradecer a la coordinadora de la escuela el cacique quien me abrió las puertas de la institución y me permitió llevar a cabo con este trabajo de investigación.

Finalmente quiero agradecer a la UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL CAUCA por brindarme espacios adecuados para mi formación y cumplir los sueños y objetivos que quería para mi vida profesional en donde encontré las puertas abiertas hacia un mundo lleno de oportunidades y nuevas experiencias.

Ana Milena Cuchillo Almendra

Resumen

El juego es un espacio para la diversión, actividades innatas que van evolucionando en la vida a través del proceso de maduración del cuerpo físico, que además de fortalecer nuestras capacidades motrices, el juego nos enseña y nos lleva a practicar otros tipos de acciones como el conocimiento de las expresiones simbólicas, buscar el sentido de nuestro entorno cultural al cual pertenecemos. Erazo & Tumiña (2008).

El juego propio es una forma didáctica que permite fortalecer la identidad cultural. El objetivo de esta investigación fue mostrar los juegos propios del resguardo de Guambía y el significado de los mismos para la construcción de la identidad cultural de los niños y niñas del grado 4º y 5º de la escuela Cacique, resguardo de Guambía. La metodología utilizada fue cualitativa, con el enfoque, método y técnicas de recolección de datos, para analizar los datos acopiados se utilizó la técnica de análisis de contenido, siguiendo los lineamientos de la teoría fundamentada, por ello, los resultados o hallazgos se presentan en categoría selectiva y sus respectivas categorías axiales. El proyecto como tal fue dirigido a 42 niños Misak, de los cuales 13 son niñas y 7 son niños, entre edades 9 a 11 años, del grado cuarto y 10 niños y 12 niñas del grado quinto matriculados en la escuela Rural Mixta el Cacique, resguardo de Guambía. Se llevaron a cabo actividades recreativas, se realizaron entrevistas y se concluyó que a través de los juegos propios se puede ir fortaleciendo la identidad cultural.

Palabras Claves: juego, juego propio, Recreación, identidad cultural,

Abstract

The game is a space for fun, innate activities that are evolving in life through the process of maturation of the physical body, which in addition to strengthening our motor skills, the game teaches us and leads us to practice other types of actions such as knowledge of symbolic expressions, seek the meaning of our cultural environment to which we belong. Erazo & Tumiña (2008).

The game itself is a didactic way that allows to strengthen the cultural identity. The objective of this research was to show the games of the guambia shelter and their meaning for the construction of the cultural identity of the boys and girls of the 4th and 5th grade of the Cacique school, shelter of Guambía. The methodology used was qualitative, with the approach, method and techniques of data collection, to analyze the collected data the content analysis technique was used, following the guidelines of the grounded theory, therefore, the results or findings are presented in selective category and their respective axial categories. The project as such was directed to 42 Misak children, of which 13 are girls and 7 are boys, between ages 9 to 11, of the fourth grade and 10 boys and 12 girls of the fifth grade enrolled in the Mixed Rural School El Cacique, Guambia shelter. Recreational activities were carried out, interviews were conducted and it was concluded that cultural identity can be strengthened through their own games.

Keywords: game, own game, Recreation, cultural identity,

INTRODUCCIÓN

El juego es una práctica cultural de todos los pueblos, edades, género, condición social y momentos históricos, el pueblo Misak no es ajeno a esta realidad humana. De hecho, actualmente es un elemento fundamental, presente en los procesos de reconstrucción y de transformaciones de nuestra identidad Misak, estos juegos potencian el desarrollo cognitivo, socio afectivo y espiritual de la comunidad, el cual hace parte en la reconstrucción de la identidad. Los juegos son estrategias de aprendizaje, que permiten mantener la unidad cultural, política, el territorio y nuestra autoridad. (Velasco & Tombè (2010).

La comunidad Misak se encuentra en el suroccidente colombiano, en la vertiente occidental de la cordillera Central, jurisdicción del Municipio de Silvia, Departamento del Cauca, entre los páramos de Las Delicias y Moras. El territorio Misak cuenta con una extensión de 18.000 hectáreas, de las cuales 6.000 son laborables, 9.000 son paramos y el resto son rastrojos y peñascos. En cuanto a la división política, el territorio Misak está conformado por treinta y un veredas, que para su administración política se encuentran organizadas en diez zonas: Cofre, Campana, Pueblito, Michambe, Cacique, Guambía Nueva, Tranal, Gran Chiman, Trébol y Melcho, con aproximadamente 14.725 habitantes.

En la administración política en el territorio Misak, está gobernado por los representantes legales, quienes son elegidos por la máxima autoridad que es la asamblea general, el cual está conformado por ciento veinticinco tatas y mamas, dos gobernadores, dos secretarios generales, diez alcaldes zonales, once secretarios zonales y sesenta unos alguaciles, todo ellos forman el cabildo del Resguardo de Guambia.

Este trabajo de investigación de los juegos propios para la construcción de la identidad cultural, cuyo objetivo es mostrar los juegos y poner en practica en el centro educativo el cacique, el significado de los mismos para el fortalecimiento de la identidad cultural. El juego contiene unos principios de vida que los mayores

practicaban e inculcaban desde niños. En las épocas anteriores los juegos propios hacían parte de la cotidianidad como nos afirma Tombé:

En mi niñez siempre llevábamos el zambiku a la escuela y teníamos zancos escondidos cerca de una orilla del río, para así, poder lograr pasar al otro lado, los días domingos siempre bajaba a jugar a la vereda Peña de Corazón donde nos reuníamos con amigos a jugar plomo con las monedas, pero cuando iba a ese lugar siempre bajaba corriendo con mi aro, porque así, no me daba pereza y llegaba más rápido. Cuando se nos dañaba el zambiku, iba a donde mis tíos y les decía que si les regalaba un nuevo zambiku, él iba a ver los caballos, de esa forma obtenía mi nuevo zambiku, porque no me podía faltar a la hora de ir a la escuela. Cuando nos llevaban al trabajo en la horas de descanso se ponían a cortar palos para hacer los zancos o zambiku, ahora poco a poco se ha ido perdiendo dichos juegos, porque la distracción de los niños es el celular o computadores, eso de la pérdida paulatina de estos juegos, no es culpa de los niños porque por la pérdida de la palabra en la autoridad ejercida desde los padres, también en las instituciones debe de haber un docente quien los oriente, mientras que no hay quien los guíe, los niños no van a tener esa satisfacción de conocer y aprender de los juegos propios.

Ha ido perdiendo dichos juegos, porque la distracción de los niños es el celular o computadores. Eso de la pérdida paulatina de estos juegos, no es culpa de los niños porque por la pérdida de la palabra en la autoridad ejercida desde los padres, también en las instituciones debe de haber un docente quien los oriente, mientras que no hay quien los guíe, los niños no van a tener esa satisfacción de conocer y aprender de los juegos propios.

La investigación se enmarca en el método cualitativo enfocado a la investigación-acción, ya que pretendía fortalecer la identidad en niños y niñas Misak a través de los juegos tradicionales del Resguardo de Guambia; para ello, la información recogida se sometió a un proceso de triangulación, esto es, a la utilización de

diferentes teorías, participación de los estudiantes y la observación del investigador.

El trabajo se abordó a los juegos tradicionales, como una parte fundamental para dar a conocer sobre la identidad cultural, ya que el juego es la continua actividad del niño o niña en un proceso de formación física e intelectual, donde interactúan y socializan los saberes de los mayores, enriqueciendo las prácticas y también enfocado al buen desarrollo de habilidades y destrezas corporales. Todo el proceso investigativo fue estructurado de la siguiente forma; capítulo I, se planteó y formuló el problema de la pérdida de los juegos tradicionales y la identidad cultural en los niños/as del grado cuarto, también incluye la justificación e importancia y se elaboran los objetivos de la investigación. Capítulo II, se sigue con el marco teórico, donde se da conocer algunos antecedentes relacionados a los juegos tradicionales, conceptos de juegos, juego tradicional entre otros. Capítulo III, la Metodología se planteó, mediante el enfoque y diseño de la investigación, la población y muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos y el procesamiento de toda la información que servirá para la información de la investigación y poder diseñar la propuesta de los juegos tradicionales. Capítulo IV, resultados de la información que se obtuvo. Capítulo V, conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO I

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema.

La identidad cultural de los jóvenes del resguardo de Guambia, en la actualidad se ve influenciada por factores externos y tecnológicos, como por ejemplo los juegos virtuales ((Play station, x box, etc.). que los han llevado a asumir otro tipo de conductas y comportamientos alejándolos de sus tradiciones. En las anteriores épocas los juegos tradicionales hacían parte de la cotidianidad. Este trabajo de investigación de los juegos tradicionales, se hizo a partir de las indagaciones de los mayores conocedores de estos saberes, en la que se busca fortalecer la identidad cultural; teniendo en cuenta que la juventud de hoy tiene que valorar y defender las costumbres que aportan a una sana convivencia, cognitivo y salud. De tal manera dar a conocer, como los juegos tradicionales Misak, que inculcaron los mayores han perdido relevancia por falta de práctica, quienes se encargaban de transmitir y enseñar de generación en generación en el resguardo indígena de Guambia, se visualiza en el entorno que se ha ido perdiendo paulatinamente dichos juegos tradicionales, evidenciado en las prácticas de los jóvenes especialmente en las horas de esparcimiento, remplazando las actividades físicas y juegos por computadoras y celulares, dando lugar cada vez más a la pérdida de la identidad cultural.

Los juegos tradicionales solo se exponen en la semana cultural, que se realiza en cada año en las diferentes instituciones educativas del pueblo guambiano, donde se busca rescatar las tradiciones, y se fomenta la participación de todas las instituciones del resguardo de Guambia y zonas bajas. En la programación de la semana cultural, actualmente se realiza durante una semana en el mes de julio, se resalta las competencias de diferentes juegos tradicionales deportivas, se hacen intercambio de semillas con los padres de familia de las zonas bajas (tierra caliente), danzas y demás tradiciones propias del resguardo, en la cual hacen

participes los padres de familia, niñas, niños y jóvenes, con el objetivo de fortalecer y dignificar la apropiación de la niñez y la juventud sobre la importancia de la identidad de la cultura del pueblo Guambiano. Debido a que los juegos tradicionales solo se llevan a la práctica en los eventos culturales, se vio la necesidad de visibilizar y practicar con los niños y niñas en los espacios escolares, en las horas de educación física, buscando generar estrategias para el fortalecimiento de la identidad cultural en la comunidad Guambiana, involucrando la familia y la escuela como primeros espacios de socialización y de reconocimiento de la identidad cultural, a través de experiencias y prácticas de juegos que permitan involucrar a los docentes, estudiantes y familia a generar una sensibilización y conciencia a rescatar y revivir las tradiciones culturales que han dejado de ser visibles en escenarios como la escuela, específicamente los juegos tradicionales, buscando que los mismo estudiantes sean generadores de la visión y misión de sus propios saberes, como una herramienta principal para seguir reconstruyendo las tradiciones y a su vez, fortalecer la identidad cultura para la nueva generación.

De esta manera, los Juegos se establecen como una nueva concepción indígena de fortalecimiento de su identidad individual y colectiva (Párente, 2007).

En las anteriores épocas, los niños y las niñas en los tiempos libres practicaban más los juegos tradicionales como son: recreaciones con aros, los sancos, las canicas, los trompos y fichas, actividades lúdicas practicados más por los niños, de esta manera se distraían en los diferentes espacios tanto de la escuela como de la casa. Ahora se ha logrado percibir que hay cambios en el estilo de vida de los niños, posiblemente repercute en el olvido de actividades propias. Esto podría tomarse como un elemento clave para el debilitamiento de la identidad del pueblo Misak. Hoy se ve que lo propio es abandonado y es sustituido por agentes ajenos a una cultura, en las familias es tan perjudicial que los padres no tienen tiempo de jugar con sus hijos y los niños ya no tienen ni lugar ni tiempo para jugar.

La UNESCO, 2014, indica que los juegos son parte del desarrollo infantil, donde los niños lo realizan como parte de su tarea, que tiene que desempeñar para aprender, actualmente muchos juegos tradicionales están perdiendo su valor cultural por la globalización, los niños y niñas ya no prefieren jugar con sus compañeros/as prefiriendo una computadora, Tablet u otro equipo tecnológico que los convierten en seres inanimados y sin valor identitario.

La pérdida de los juegos no solo se ve en el resguardo de Guambía, también se ve en otros pueblos como por ejemplo; Desde hace ya un tiempo se ha estado viendo que la cultura día tras día va perdiendo sus raíces e identidad cultural, es así que desde muy pequeños los niños se van involucrando en la cultura del televisor y el video juego, llegando a tal punto que se convierten en una especie de esclavos funcionales, todo esto porque se han ido olvidando los juegos tradicionales que se jugaban años atrás y los resguardos indígenas no son la excepción, Cañamomo y Lomapieta, es un resguardo indígena que ha dejado atrás sus costumbres y autenticidad. Poco a poco se ha ido sumiendo en la modernidad y en sus avances tecnológicos; hecho que es muy importante para la comunidad indígena, pero deja atrás de una manera u otra su esencia en cuanto a recreación y juegos autóctonos se refiere, los niños adoptan juegos nuevos a medida que se va innovando ya que este resguardo indígena se somete a los cambios que estén establecidos y permitidos dentro de sus parámetros y sus propias leyes, Guevara, (2009).

Los juegos tradicionales, ya sean manuales o físicos, se han perdido con la llegada de juguetes y aparatos electrónicos que tienen a los niños y jóvenes frente a una pantalla (Martínez, 2016), esta es una de las mayores prácticas que los estudiantes practican y son precisamente los niños a quienes se pretende en este estudio fortalecer su identidad, buscando generar practicas dentro de la escuela que les permitan ser partícipes en experiencias, que los lleven a rescatar y apropiarse de su cultura, son específicamente los estudiantes del grado cuarto quienes serán los protagonistas en una experiencia basada desde los juegos

tradicionales, los cuales responden y hacen parte de sus raíces y antiguas costumbres, con el fin de que no sean olvidados y se practiquen en su tiempo libre, teniendo en cuenta que pronto terminarán la etapa escolar y tendrán nuevas oportunidades de estudiar, como muchos de los jóvenes que han salido del resguardo y no regresan.

Es aquí donde el problema del proyecto de investigación, pretende dejar esa sensibilización en los jóvenes y demás miembros del resguardo, la importancia de generar espacios en la escuela y la familia para no olvidar aquellas tradiciones que son parte de una historia y patrimonio cultural. De acuerdo a lo planeado surgió la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo fortalecer la identidad cultural en los niños de la institución educativa El Cacique del resguardo de Guambia mediante prácticas basadas en los juegos tradicionales?

1.2 Justificación

Con este proyecto de intervención, se busca fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas Misak de los grados cuarto y quinto de la escuela el Cacique, con el propósito que conozcan, practiquen y se apropien lo que los identifica y tengan sentido de pertenencia por la cultura Misak. En este trabajo se desarrolló con niños porque, buscando dinamizar los procesos de fortalecimiento de la identidad, además el juego es inherente a las actitudes, habilidades, a fortalecer la lúdica de los niños Misak, en las dinámicas culturales de aprendizaje para su buen desarrollo físico, intelectual, psicológico, el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo. Brower (1988). Según Hetzer (1992) es tal vez, la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena, al trabajar con los niños se tendrá ganancia en el futuro, porque los juegos tradicionales hacen que el niño adquiera el sentido de pertenencia, valores y sintiéndose orgulloso al practicarlos. Recordar los juegos tradicionales es mantener vivo los juegos de los antepasados, que desde hace muchos años siguen perdurando en la trayectoria socio-cultural de los pueblos, teniendo en cuenta otros aspectos importantes dentro del proceso de la identidad cultural del pueblo Guambiano, entre ellas está la minga, las ofrendas y trueque.

La minga ha sido un aspecto importante en el proceso de la organización social en donde prevalece la interacción, participación y comunicación entre vecinos. Las mingas pueden ser ya en asambleas de cabildo, reuniones, arreglo de carreteras, matrimonios, construcción de casas y velorios. Las ofrendas se realiza el primero de noviembre en la cual, los Misak tiene una concepción de que cada años visitan los espíritus de los familiares muertos, por tal razón se comparten alimentos entre familiares y vecinos; la ofrenda consiste en preparar una comida especial de acuerdo a lo que ellos consumían, también se coloca fritos como papa, plátano y rosquillas, de bebidas se colocan chicha o chocolate. Otro aspecto importante para la comunidad Misak es el trueque donde se realiza intercambios de productos

de clima frío y cálido, también se realizan cambios artesanales, medicinales, con ello se busca la interacción con otras comunidades. Es por ello que con la presente investigación, se busca dar un lugar primordial y de darle vida a las tradiciones culturales del resguardo, en busca del fortalecimiento de la identidad cultural, desde prácticas basadas específicamente en los juegos tradicionales. La posibilidad de revivir el juego propio contribuye con dar más fuerza a todos los eventos culturales porque todo a su alrededor tiene algo lúdico cultural.

El estudio se justifica, porque permite fortalecer la identidad cultural retomando aquella tradición significativa de los juegos tradicionales que antiguamente en la comunidad se jugaba, resaltando como el zambiku, mancos, trompo, canicas, saltando, encostados y carretos, cada uno de estos juegos se han ido perdiendo en la medida que se privilegió el juego por el llamado juicio, donde las comunidades religiosas tuvieron mucho que ver, dado que el juego fue relacionado con la vagancia y con actos demoníacos (Plan de Vida de Guambia, 2004, p.220). Se busca dar lugar a los juegos como prácticas propias de la comunidad, que aportan a la identidad cultural de cada miembro del resguardo, que con el transcurrir del tiempo, los cambios sociales y tecnológicos se han invisibilizado. La posibilidad de revivir el juego tradicional contribuye a dar mayor fuerza a la semana culturales, porque todo a su alrededor tiene algo lúdico cultural. También dar a conocer el aporte que los juegos nos brindan para nuestro cuerpo dentro del contexto educativo y familiar.

El estudio es importante porque los juegos y las tradiciones, son aquellos que provienen de las culturas antiguas (Guevara, 2009), en un resguardo indígena es importante no perder las tradiciones ya que hacen parte del patrimonio y desarrollo de su identidad cultural, es a través de las tradiciones que se conserva la cultura, lo que permite al resguardo no perder su esencia y su originalidad, pues se puede tener un punto de referencia de múltiples culturas y obtener un vasto conocimiento sobre las mismas, pero el hombre es en esencia de un lugar, en el cual nació y donde están sus raíces, lo que le permite sentirse orgulloso de ellas y procurar

para que estas se conserven a través del tiempo, en este caso lo que se pretende lograr con los niños de cuarto grado de la institución educativa el Cacique.

Es pertinente en el contexto actual, que desde los escenarios educativos se fomente la importancia de mantener vivas las tradiciones que representan el resguardo y recuperar los juegos tradicionales, ya que de alguna manera es un componente más de la identidad cultural. Además, no solo la identidad, sino también permitir que los niños en esta nueva etapa de su vida lleven el conocimiento propio de su cultura y que mejor que a través del juego tradicional que se utilizaban de todo lo que les rodea, como afirma la mayoría de la época de los cuarenta (Morales, 2010). Se jugaban en árboles, murallas de piedras, la paja, el tsillas (bejuco), zancos, los trompos y otras cosas, elaboradas a mano y artesanalmente como los zambikus y trompos de madera fina y muy hermosos, hoy en día en la semana cultural algunos utilizaban zambikus poco elaborados, contruidos de una forma muy ordinaria con madera sencilla (p.73).

Por consiguiente, esta investigación es viable porque se cuenta con la población objeto de estudio, es de fácil acceso. Es pertinente porque el juego permite dar a conocer sobre la identidad cultural, también es algo muy importante para el buen desarrollo de sus habilidades, esquema corporal, elementos importantes durante este ciclo vital.

1.3 Objetivos.

1.3.1 General:

Mostrar los juegos propios del resguardo de guambia y el significado de los mismos para la construcción de la identidad cultural de los niños y niñas del grado 4º y 5º de la escuela Cacique, resguardo de Guambía.

1.3.2 Específicos:

- Especificar los estudios teóricos sobre los juegos propios del resguardo de Guambía con aportes interrelacionando con los mayores y el significado de los mismos para la construcción cultural.
- Fomentar la práctica de los diferentes juegos propios mediante la socialización de un adulto mayor con los niños y niñas.
- Demostrar como la práctica de los juegos propios, permite el fortalecimiento del desarrollo de habilidades y capacidades en los niños, niñas.

CAPITULO II

2. Marco teórico

2.1 Antecedentes:

2.1.1 Antecedente internacional

Janot, (2006) en su artículo denominado los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica, tuvo como objetivo implementar los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica. En el artículo se examina los aportes de la antropología al estudio del juego como ámbito específico dentro de la disciplina, la antropología del juego. Se mencionan pormenorizadamente los estudios que, desde la antropología y también desde el folklore, la etnología y la etnografía, se han ocupado de dilucidar los aspectos socioculturales del fenómeno lúdico. En el abordaje de la perspectiva antropológica del juego, el autor hace hincapié en las diversas taxonomías que se han formulado para sistematizar el conjunto de manifestaciones lúdicas. El análisis de las clasificaciones pone de relieve las carencias que presentan, debidas sobre todo al incumplimiento de los criterios exigibles a cualquier taxonomía.

Lagardera, Molina, Planas, Costes & Eucariz (2006) desarrollaron un artículo denominado los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. Como objetivo realizar un inventario y análisis de los juegos y deportes tradicionales de adultos practicados en la actualidad en las once regiones europeas: 6 de España (Aragón, Cantabria, Canarias, Cataluña, Murcia y Valencia), 2 de Francia (Bretaña y Midi Pyrenees), 1 Bélgica (Flandes) ,1 de Portugal (Baixo Guadiana), y 1 de Polonia (Poznan). La población abordada fue con mujeres y hombres adultos. En los resultados se ha podido constatar, la praxiología motriz aporta datos muy relevantes para comprender mejor los rasgos dominantes de la cultura lúdica Europea; además su potencialidad de hace más evidente tras complementar los resultados procedentes de la lógica interna de los juegos con los correspondientes a su lógica externa o contexto sociocultural.

Valenzuela & López, (2008) realizaron un estudio denominado la importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de las sociedades posmodernas. El objetivo general de este estudio, fue conocer la importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de las sociedades posmoderna. La metodología utilizada fue un trabajo de investigación educativo. El resultado obtenido finalmente, y siguiendo a Navarro (1998), se pudo concluir la importancia de este tipo de juego en la programación de educación física porque; puede cumplir objetivos, afectivo y social, transmite valores, facilita el aprendizaje región, es una actividad susceptible de interdisciplinariedad.

García (2013), desarrolló un estudio denominado, el juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar, planteando como objetivo fomentar las relaciones sociales y la integración del alumnado inmigrante a través de los juegos tradicionales internacionales, la metodología utilizada fue proceso de creación, abordando a una población de jóvenes y adultos, como resultado del estudio encontraron que esta propuesta de TFG está fundamentada en el hecho notable de alto porcentaje de alumnado inmigrante presente en los aulas de educación primaria en la comunidad autónoma de la Rioja. La selección de juegos tradicionales de distintas nacionalidades es una breve ejemplificación de trabajo que se puede realizar en el aula para fomentar la integración de este tipo de alumnado y también para valorar las distintas culturas diferentes a la nuestra.

Gonzáles (2002), desarrolló un estudio de la federación española denominado juegos populares: una propuesta para la escuela. Como objetivo es conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan participando en su conservación y mejora. La metodología utilizada fue cualitativo- etnográfico. Como resumen de lo que se trabajó sobre las actitudes respeto a las normas de cooperación nos brinda transmisión cultural, motivación,

actividad significativa, socio motricidad, utilización del tiempo libre, salud física y mental, creatividad, búsqueda de soluciones a los planteamientos.

2.1.2 Antecedente nacional.

Guerrero, (2015), desarrollo un estudio denominado, los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir agresividad en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Departamental- Concentración Urbana Policarpa Salavarrieta. Trazando como objetivo implementar un programa de juegos tradicionales como estrategia pedagógica que permita disminuir la agresividad en niños de segundo grado de la institución educativa. La metodología se plantea con un enfoque mixto, desde la investigación-acción. La población abordada fueron escolares de segundo grado. Los resultados fueron positivos porque se logró Implementar un programa de juegos tradicionales que permitió de manera satisfactoria disminuir la agresividad niños de segundo grado de la institución educativa.

Ramírez (2009), desarrolló un estudio denominado, juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamomo y Lomaprieta. El objetivo de este proyecto de grado fue identificar los juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamomo y Lomaprieta. El estudio se plantea de corte cualitativo con un diseño etnográfico buscando la comprensión de una realidad. La población abordada fueron abuelos, niños y adultos. Los resultados arrojan que los juegos encontrados hasta el momento responden más a juegos tradicionales que autóctonos. Los juegos más practicados por los abuelos fueron las bolas, rondas, muñecas, pelotas y la lleva.

Murillo & Molinares (2011), en su trabajo denominado: los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos, plantearon como objetivo principal implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa. Fue un estudio

cualitativo bajo el diseño de Investigación acción, con una población de 40 estudiantes y 10 docentes. En los resultados denotan claramente que los juegos preferidos por los niños son los deportivos y los populares aquellos que han sido heredados de generación en generación, se resalta que los niños no conocen, ni identifican aspectos culturales y que existen vacíos para el reconocimiento de sus juegos tradicionales, como una forma de aprender, se resalta como los juegos tradicionales incentivan a la buena convivencia y a valores como el respeto, la solidaridad y responsabilidad.

Agrono & Megia (2013), desarrollaron un estudio en la ciudad de Cali, denominado: Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y en la juventud de Cali: relaciones e implicaciones en la actividad física. Trazándose como objetivo reconocer desde el análisis documental las relaciones e implicaciones en la actividad física de los juegos tradicionales y juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Santiago de Cali desde un abordaje metodológico cualitativo-descriptivo en una población de niños y jóvenes, dando como resultado que actualmente el aumento de los elementos tecnológicos aísla cada vez más a los niños y jóvenes de la ciudad de Cali del mundo exterior. Resaltando el impacto y cambios sociales en la manera en que juegan los niños y adolescentes; prácticamente están dejando a un lado su infancia y apresuradamente se están convirtiendo “pequeños adultos” siendo aún más visibles los efectos en su crecimiento.

2.1.3 Antecedente local:

Erazo & Paja, (2008), desarrollaron un estudio denominado: Los territorios del juego y los juegos del territorio, en el resguardo indígena de Guambía. El objetivo general del trabajo fue comprender las concepciones de juego en el resguardo indígena de Guambía a partir de la cosmovisión y acción cultural. El trabajo está centrado desde la investigación cualitativa. La población con la que se trabajó fue con niños, docentes, padres de familias y turistas.

Velasco & Samuel (2010), desarrollaron un estudio denominado: El jugar y los juegos: concepciones, dinámicas y transformaciones en el pueblo Misak. El objetivo general del trabajo es recuperar lo olvidado y fortalecer la lúdica del niño o niña Guambiana a través de las dinámicas culturales propias por medio del juego, que posibilite al reencuentro del proceso histórico y social del pueblo guambiano, posibilitando un espacio cultural e intercultural desde el contexto escolar. La investigación se enmarca en el método cualitativo

Si dentro de la comunidad no se encuentran antecedentes investigativos relacionados con el tema, es importante resaltarlos tanto en el problema de investigación como en la justificación desde el aporte académico e investigativo que se está dando, al igual que viabiliza el desarrollo de futuras investigaciones sobre el tema y/o otros temas de investigación.

2.2. Bases teóricas.

2.2.1 Juego

El juego es un espacio para la diversión, donde se ejecutan actividades innatas que van evolucionando en la vida a través del proceso de maduración del cuerpo físico, que además de fortalecer las capacidades motrices, el juego enseña y lleva a practicar otro tipo de acciones como el conocimiento de las expresiones simbólicas, buscar el sentido del entorno cultural al cual se pertenece.

Para Flinchum (1988) el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. El juego induce a que los niños muestren un carácter expresivo ante las demás personas, donde ellos buscan la forma de encontrar muchas actividades en la cual ellos van asumiendo experiencias y adquieren sentido de pertenencia.

El juego es una forma en la cual los niños pueden mostrar sus capacidades y habilidades que poseen, en la cual tienen la libertad de expresar, imaginar e inventar sus propios juegos de distracción. Esto permite al niño un desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y de la afectividad.

De acuerdo con Brower (1988) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo. Según Hetzer (1992) es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena. Además se puede compartir emociones y sentires, junto a lo anterior brinda lazos de cooperación, integración, individualización (Vita de Guerrero, 1973).

Bermejo & Blázquez (2016). Existe una gran diversidad de juegos que se pueden llevar a cabo en los centros escolares. Algunos de ellos deben estudiarse más detenidamente, ya que son muy útiles en el proceso educativo y tienen gran aceptación por parte de los niños. Estos juegos son: El juego educativo, Los

juegos competitivos y los juegos cooperativos, El cesto de los tesoros, El juego heurístico, El juego por rincones, Los juegos psicomotores, Los juegos tradicionales, Los juegos multiculturales, Los juegos y las nuevas tecnologías.

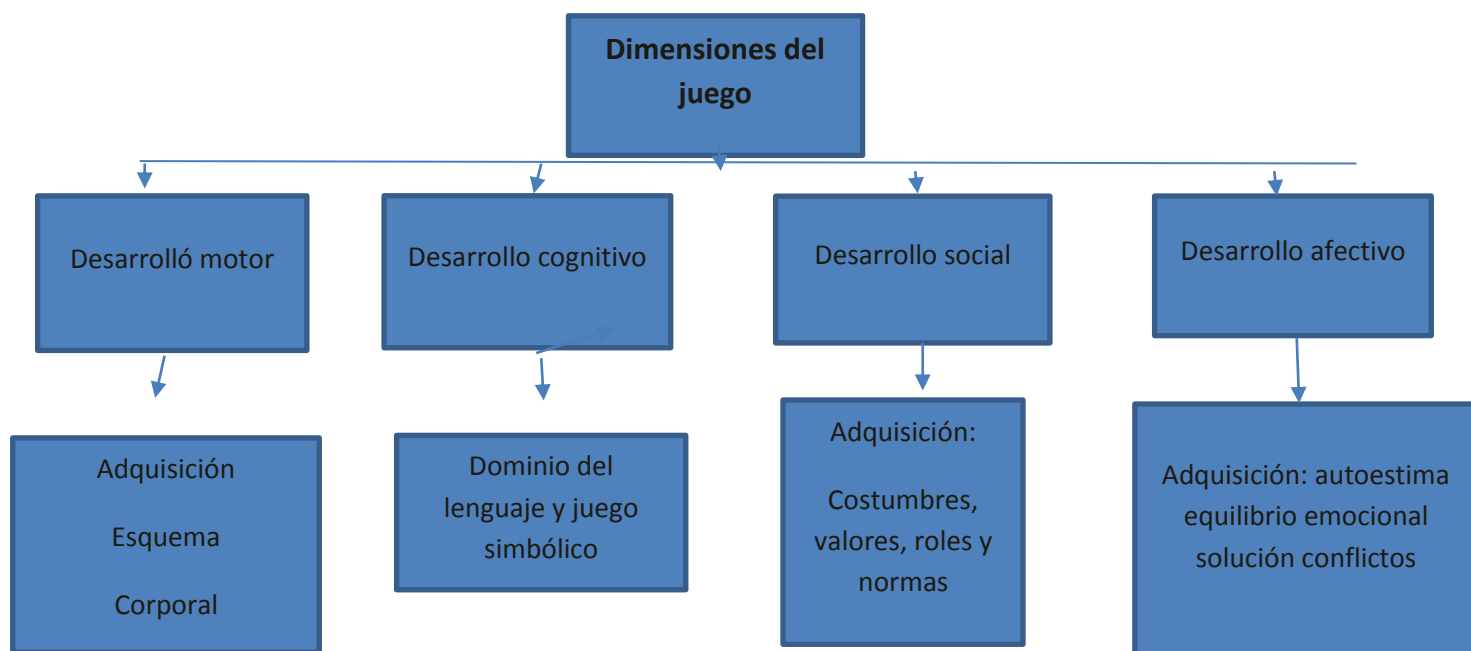
El juego tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños juegan se divierten y también se educan, aunque no exista por su parte ninguna de las dos intenciones; es el adulto quien programa actividades lúdicas con determinados objetivos.

De acuerdo con Jhoan Huizinga (2007), el juego es una actividad primaria del ser humano, es esencial como la reflexión y el trabajo, es una función creadora de cultura, es génesis y desarrollo de la misma, gracias a su carácter lúdico. La convivencia humana se desarrolla mediante el juego, puesto que este dinamiza las relaciones entre personas.

Para los Misak el jugar es una clara convivencia para interactuar y recrear la armonía física, donde el niño o niña Misak se desenvuelve, y así establecer la armonía y equilibrio con la naturaleza.

El jugar es una interacción de comportamientos que en los niños y niñas se refleja en torno a la actividad que están desarrollando, para ejercitar capacidades que son necesarias para la vida adulta, utilizando su creatividad en la elaboración de juguetes, Tunubalà, (2010).

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO



2.2.1.1 Juego tradicional.

El juego tradicional es una forma de recreación donde se hace uso de elementos propios adquiridos de la naturaleza, para elaborar juguetes como zambiku, zancos, aros etc. Otras formas de diversión era imitar las labores agropecuarias de los padres, donde ellos no solo se divertían, también les permitía ir aprendiendo de las labores diarias. Estas formas de recreación ayudan a acercarse a las costumbres, tradiciones y creencias que los mayores han dejado.

En relación al juego tradicional y su importancia Lavega (1995) dice que:

Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología" (p.47).

Los juegos tradicionales son algo que se puede jugar con todo lo que el entorno brinda y no necesariamente se requieren juguetes comprados, si no que se hace uso de lo que la naturaleza brinda, como ir a trepar un árbol, saltar y rodar en las zonas verdes. En relación a lo anterior, Lavega (2000) plantea que "conociendo nuestros juegos, estamos conociendo y entendiendo mejor nuestra cultura. Los juegos forman parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico, es decir del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región o país" (pag.14).

El juego tradicional es importante porque hay que tener en cuenta y rescatar lo que los ancestros han dejado. El juego para los niños Misak es una forma de distraerse y compartir con los demás, es un elemento innato del ser humano en la cual debe ser elemento transversal para la construcción de las diferentes unidades de nuevos conocimiento para la niñez.

El juego libre es individual y autónomo, donde los lugares y espacios son elegidos por los sujetos (niños y niñas) y se desarrollan tanto en forma personal o con los

otros. Este tipo de juegos tiene un sentido espontáneo e imaginario y cuando existen reglas son impuestas por los mismos jugadores (Brito Soto, 2000).

Los juegos tradicionales son parte de la identidad cultural que promueve la diversión y mejoran las relaciones interpersonales, por ello un juego es tradicional, cuando cumple unos mínimos de sostenibilidad entre generación y generación.

Así, afirma Millán:

Recordar los juegos tradicionales es referirnos a aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando de generación en generación, manteniendo su esencia, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos, guardando la producción espiritual de un pueblo, y así sucesivamente con algunos cambios, pero manteniendo su esencia [...] la de diversión sana. Son juegos que muchas veces no aparecen escritos en ningún libro especial, ni se pueden comprar en algunas jugueterías, son juegos que aparecen en distintos momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

La modalidad juegos tradicionales, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oratoria; considerados como parte de la cultura tradicional popular. Cuando hablamos de juegos tradicionales, nos remontamos a un tiempo y a un espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas, los juegos que hemos jugado han sido diferentes, de intensidades diversas y momentos evolutivos distintos. Guardan la producción espiritual de un pueblo en cierto periódico histórico. Esa cultura no es oficial, desarrollándose de modo oral, no quedando de ninguna manera escrita, estando siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que van sucediendo. Practicar y transmitirlos es acercarse al folklore, a las tradiciones, a las costumbres, usos, leyendas y creencias de una región, resultando difícil disociarlos del comportamiento humano (p. 7).

Los juegos tradicionales son prácticas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local, que todavía se muestran alejados de la estandarización y los estereotipos

tan presentes en otras manifestaciones internacionales, sin embargo, dada su condición permeable y heterónoma, no escapan a influencias y transformaciones a las que les somete el entorno (Lavega, 2000).

En el ámbito de la motricidad, los juegos tradicionales constituyen una familia singular, portadora de escenarios lúdicos contruidos desde la variedad, originalidad y proximidad a rasgos culturales de carácter local. Lejos de ser obras menores y obsoletas se trata de manifestaciones que activan valores, mensajes y símbolos cargados de significación y sentido para la sociedad del siglo XXI; el diálogo intergeneracional, el respeto a los demás o la relación sostenible con el medio ambiente son buenos algunos ejemplos (Lavega, 2005).

Guerrero, (2015) Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

Valor físico: Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

Valor social: Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

Valor intelectual: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.

2.2.1.2 Juegos tradicionales del resguardo de Guambía.

A continuación se hace una descripción de los juegos tradicionales más comunes de la comunidad Misak.

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramienta didácticas
Zarabiku	El zarabiku es un juego individual, es hacer bailar el zarabiku con el látigo, en donde se puede mantener en el mismo sitio o trasladarlo de un lugar a otro.	Juego de concentración.	El material con que se realiza este elemento son: pinos, piñi, cerote.
Cuarta	La cuarta es tirar las monedas contra la pared o un tronco desde una cierta distancia, cuando ya lo tiran tienen que ir a medir si las dos monedas cumplen con la medida de la cuarta.	Buen lanzamiento y precisión.	El elemento que se utiliza son monedas o palos de bombón
Veintiuno	Este juego se realizaba 5 huecos en la cual la enumeraban del 1 al 5 y el jugador debe tirar ya sea monedas o canicas hasta completar 21.	Juego de concentración y buen lanzamiento	Los elementos que se utiliza son canicas, monedas o piedras.
quiñar	Este juego consiste en		
Aro	Para el juego del aro se utilizan las llantas viejas de bicicletas, cochecitos de niños y en general cualquier objeto de parecida forma a los antes mencionados, por lo general metálico. El juego del aro tiene como finalidad controlar los movimientos del mismo mediante un palo redondo o con la misma mano lo conducen de un lugar a otro.		Llantas, madera redonda.
Carreto	Este juego consiste en conducir de un lugar a otro. Se pone encima del hombro. Y en la parte de abajo se realiza en donde se apoya las manos para conducir.		Un par de llantas de madera y el palo redondo.
	Este juego es individual, la cual consiste en insertar	Concentración, agilidad	Madera y un hilo

Balero	una madera en forma de un vaso pequeño sujeto un cordón, debe estar concentrado para insertar en su respectivo palo.		
Caucharina	Este juego es grupal en donde pueden participar 12 personas. Consiste en dibujar un cuadro en el suelo y hacer un círculo en el centro y todos deben de tirar el trompo bailando y que se quede en el centro, quien no lo logre le toca dejar su trompo en el centro mientras los otros lo golpean hasta partirlo o lo llevan golpeando hasta un lugar sucio.	Agilidad, precisión, compañerismo,	Trompos, espacio amplio ya sea en zonas verdes o en las canchas.
Zancos (mancos)	Este juego es tener mucho equilibrio y coordinación. Consiste en trasladarse de un lugar para otro, en la cual el elemento que se utiliza es un palo donde al extremo tiene una curva, eso se hace a medida del pie de quien lo utiliza. Este juego es competitivo.	Equilibrio y coordinación	Palo con curva
Salto con soga	el juego consiste en agarrar un lazo o cuerda por los extremos y hacerlo girar, se juega con uno o más participantes saltando la cuerda, gana el que más saltos realice, el que tropiece con la cuerda pierde automáticamente, y sale del juego hasta una nueva oportunidad	Coordinación y trabajo de motricidad gruesa	Soga, sitio amplio y plano
Columpio	el columpio es un juego donde el participante se sienta y es balanceado de forma pendular por otro jugador, se cuentan las idas y vueltas para el uso del columpio		Soga.

2.2.1.3 Dinámicas culturales propias del juego

Las dinámicas culturales propias del juego en el resguardo de Guambia eran más de imitaciones del trabajo de los adultos, donde hallaban la forma de recrear y divertirse con lo que les rodeaba, que a su vez era una forma de disfrutar dichos juegos, con lo cual se iba adquiriendo nuevos conocimientos como los quehaceres de la casa y trabajos de campo donde fortalecían su aprendizaje.

El conocimiento Misak es integral, no se puede separar ni fragmentar, es así que las dinámicas culturales propias, van estrechamente ligados con los juegos que se dan alrededor de los principios del pueblo Misak como son: la autoridad, territorio, el trabajo comunitario y los cuatro elementos importantes de la cosmovisión Misak: el isup (pensar), aship (ver), mərəp (sentir) y marep (hacer) (Segundo plan de vida de pervivencia y crecimiento Misak, 2008).

Erazo y Tumiña (2008) afirman que aunque la forma de vida de los antepasados no dejaba excesivo espacio para el tiempo libre, pues siempre había algo que hacer, tanto para los adultos, jóvenes y los niños, tampoco había entretenimientos como los de ahora. Utilizaban el tiempo libre y practicaban el juego como medio de integración con las personas relacionándose con la misma naturaleza y con el trabajo. A través de estos juegos se conocen historias, tradiciones propias y ajenas, acercando también a generaciones.

2.2.1.4 Juegos tradicionales pilares para el desarrollo

Los juegos tradicionales es una forma de descargar las energías físicas donde permite que los niños desarrollen sus potencialidades y habilidades. Esto permite que ellos vayan mejorando su flexibilidad, agilidad y fuerza a través de los juegos, también puede ayudar a aumentar la parte aeróbica y anaeróbica.

El juego no solamente ayuda a crear o imaginar nuevas formas de diversión, también ayuda a fortalecer los músculos y extremidades del cuerpo. El juego

tradicional se trabaja siguiendo las orientaciones generales de un gran ámbito de la conducta humana, la lúdica. Esto supone enfocar aspectos como la risa, el deseo, la fascinación, la simulación y la creatividad.

2.2.1.4 Identidad cultural

La identidad cultural es un sentido de pertenencia donde se tiene en cuenta el entorno físico y social. En ella se encuentran las costumbres, tradiciones, vestuario y la lengua. La cultura Misak es una etnia abierta a las demás culturas, sin perder su identidad, se caracteriza por tener una relación constante con la naturaleza, consigo mismo y con los demás, en función de transformar y actualizar su pasado a un presente vivible.

Identidad cultural es un conjunto de valores, orgullos, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos dentro de un grupo social y que actúan para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia que hacen parte a la vida diaria. (Valero, 2014).

Según la cosmovisión Guambiana, Nam Misak sun isua waramik; es decir, hay que vivir y estar como guambiano. La identidad se fundamenta en el ser y estar guambiano; que se dinamiza en el pensar y hacer de la vida cotidiana. Si intentáramos traducir la frase al castellano literalmente, para el guambiano, quedaría “Nam”, nosotros “Misak”, gente “sun”, ser “isua”, pensar “waramik”, estar. La esencia del ser Misak es única en su persona e irreplicable, irremplazable, como etnia tiene características especiales a las demás etnias. La identidad cultural es sentir, vivir y actuar como un ser que interactúa con la comunidad, valorando y respetando a una cosmovisión propia.

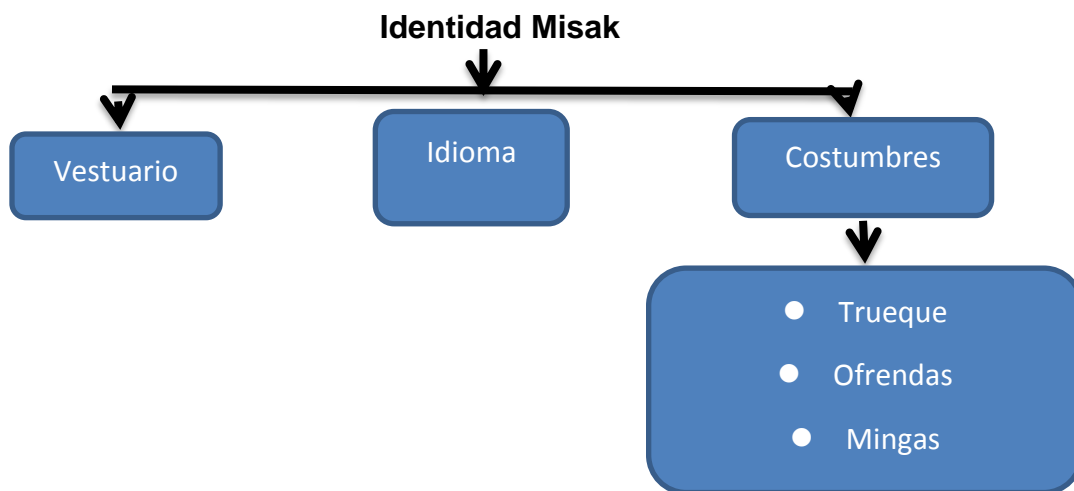
Al respecto Peralta y Zamora (2012) aluden que “mantener activo nuestra identidad cultural nos ayuda a mantener vivo nuestro propio entorno social porque

es la representación de quienes somos, cuál es la comunidad al que pertenecemos y sentir apropiados a lo que tenemos sin permitir que costumbres occidentales se impongan, porque las diferentes enseñanzas y herencias que dejaron nuestros ancestros debemos de conservarla y conocer más de ella para así mantener nuestra identidad cultural” (pag.40). La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias. Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad (González, 2000).

Para Jorge Larraín (2003), la identidad es un proceso social, cultural y material. Es social porque es un “proceso de construcción en [el] que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas” (p. 32). Es decir, que la identidad se construye en compartir las diferentes experiencias con otros que ya tienen más conocimiento, para así poder ir conociendo más sobre la identidad. El individuo internaliza las actitudes y expectativas de los otros y las convierte en sus propias expectativas.

Otro principio en el que se fundamenta el ser del hombre y mujer guambiano, mencionado en el “Proyecto educativo Guambiano. Por la vida y la permanencia del ser Misak en el tiempo y en el espacio” (2010), es el “Mayailai” (hay para todos), principio a través del cual se organiza la sociedad Guambiana. También, se expone el principio “Lata-lata” que significa compartir con igualdad diferentes aspectos de la vida. Los principios del “Mayailai” y “Linchap” se visibilizan en las *elθ* que significa “alík” (minga), en las que se comparten en comunidad y se ayudan mutuamente. La minga es una de las prácticas en las que más principios Misak se aplican, ella representa la manera de vivir como guambianos. De acuerdo con el Taita Tunubala, dado el valor que tiene la minga, está es una de las prácticas que más se sigue realizando, sobre todo las mingas agrícolas en las

que se trabaja la tierra para la siembra de cultivos. También, menciona otras actividades en las que se realizan mingas como “en la parte de arreglo de caminos, carreteras, escuelas, cuando hay difuntos hay una minga muy grande, donde cada persona acompaña con su colaboración como la panela, papa, arroz, pan, etc. se brinda apoyo a la familia que [afrenta] momentos difíciles”.



El considerarse miembro de una comunidad indígena, el reproducir sus prácticas, valores, cosmovisiones y tradiciones, es un proceso de identidad colectiva, que fortalece una cultura específica. Las identidades colectivas definidas culturalmente no pueden existir separadas de los individuos (Larrain, 2003)

CAPITULO III

3. Metodología

La línea de investigación ciencias aplicadas al deporte con eje temático al que ajusta al trabajo investigativo, es educación y deporte. Esta investigación se realizó con la metodología cualitativa que permite planear y observar componentes que ayudan a informar con objetividad, claridad y precisión acerca de la propia observación, de esta forma ayuda a obtener buena comprensión más exhaustiva y también permite a analizar cierta población y plasmar toda la información que se opta. Según Sandin (2003, p.123) “es una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos”. Debido a que se trabaja en una comunidad educativa de niños indígenas, que se encuentra inmersa en un contexto sociocultural en el cual se desarrollan un tipo de conocimiento propio de la comunidad Misak, los cuales deben ser relacionados conservando la identidad.

La investigación cualitativa es una forma en la cual nos ayuda a identificar las características comunes a las diversas características y formas de investigación e identificar problemas pertinentes y viables de abordar desde una perspectiva de la investigación cualitativa.

3.1 Método

La investigación acción es un método en la cual se observa y luego se realiza la intervención para generar conocimiento y comprensión, de esta forma se obtiene información de lo que sucede y así buscar las diferentes alternativas de solución a los problemas. Es por eso que Martínez (1991) afirma que la investigación acción ofrece otras ventajas derivadas de la práctica misma: permite la generación de nuevos conocimientos al investigador y a los grupos involucrados; permite la

movilización y el reforzamiento de las organizaciones de base y finalmente, el mejor empleo de los recursos disponibles con base al análisis crítico de las necesidades y las opciones de cambio.

Lomax (1990) define la investigación-acción como una “intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora”, la intervención se basa en la investigación debido a que implica una indagación disciplinada.

Además la investigación acción ofrece otras ventajas derivadas de la práctica misma permite la generación de nuevos conocimientos al investigador y a los grupos involucrados; permite la movilización y el reforzamiento de las organizaciones de base y finalmente, el mejor empleo de los recursos disponibles en base al análisis crítico de las necesidades y las opciones de cambio.

3.1.1 Procedimiento:

- Acción
- Observación
- Reflexión

En esta investigación se trabajó la parte de la investigación acción en la cual se realizara de las siguientes fases:

1. Se escogió algunos de los juegos que sean más didácticos.
2. se realizó una serie de sesiones con algunos juegos tradicionales escogidos.
3. Se hizo unas observaciones de los comportamientos de los niños y niñas durante la clase.
4. Se Escuchó las opiniones de los estudiantes, de acuerdo a las clases.
5. Se Realizó un breve resumen de toda la información obtenida a través de los estudiantes de cuarto y quinto grado.

Los juegos en total son 12, en la cual solo se escogieron el zambiku, zancos, canicas, trompos, salto con soga, carretos, encostado y aros, solo se realizaron

con estos juegos porque son más dinámicos, en cada actividad se dio a conocer sobre la identidad cultural de la comunidad Misak. Las actividades que se realizaron se trabajaron por semanas, en cada semana se trabajaba con tres sesiones, donde lleva cuatro juegos, durante las clases se observaba el comportamiento de los estudiantes, en ocasiones algunos niños daban su opinión de cada clase. A continuación se les dará a conocer en la siguiente tabla de las clases por semana que se realizó.

3.2 Técnicas de recolección de datos

Teniendo en cuenta que la investigación se abordó desde un enfoque cualitativo, las técnicas de recolección de datos fueron la observación participante y entrevista semiestructurada, dichas técnicas permitieron acopiar los datos necesarios para analizar como la propuesta de intervención desde los juegos tradicionales contribuyeron a rescatar la identidad cultural de la comunidad Misak.

Se aplicó una entrevista general a los estudiantes con el fin de obtener información que permite analizar si el participante tuvo buenos conceptos sobre las actividades o de lo contrario si no fue de su agrado, las preguntas se realizó a la final de la clase. Esta entrevista permitió para la recolección de datos.

Para las entrevistas se optó en buscar a unos mayores conocedores de los juegos propios y pudiera contar cuáles eran, cómo se practicaban, cuáles eran los valores que se promovían en ellos, etc. Los Taitas seleccionados fueron taita Jesús Tumiña, taita Segundo Tombè, Taita Esteban Calambàs en la cual las preguntas que se le realizaron fueron dos: ¿en su niñez cuales fueron los juegos que más se practicaban?. ¿Cuáles son los factores que hacen que los juegos tradicionales se vayan perdiendo paulatinamente? De acuerdo a las entrevistas que se realizó unos de los taitas comento:

Los juegos propios, primeramente eras los juego de imitación donde ellos observaban todo lo que hacían sus padres, también unos de los juegos es el zarambiku, Carreto con este elemento ayudábamos a llevar agua a las vacas o como antes no había acueducto teníamos que ir a traer agua en otro lado, están también los aros, canicas con ellas se realiza diferentes formas de juego, trompos, saltar, encostalados y zancos. Estos juegos ya fueron desapareciendo poco a poco, primeramente porque los padres no les hace los materiales para jugar, solo los compran, y en las escuelas solo juegan ya sea baloncesto, futbol, voleibol; estos deportes no digo que sean malos solo que se debería enseñar también los juegos propios para que también tengan interés de aprender. Otro factor que permite la pérdida de dichos juegos es la tecnología como por ejemplo celulares, computadores; en nuestro tiempo casi no había de esas tecnologías por esa razón realizábamos nuestra propia distracción.

Con la información obtenida de la entrevistas se realizó unas sesiones con algunos juegos con el propósito de dar a conocer a los niños que a través de los juegos se puede fortalecer la identidad.

3.2.1 Técnica de análisis de datos.

En concordancia con el enfoque, método y técnicas de recolección de datos, para analizar los datos acopiados se utilizó la técnica de análisis de contenido, siguiendo los lineamientos de la teoría fundamentada, por ello, los resultados o hallazgos se presentan en categoría selectiva y sus respectivas categorías axiales.

SEMANA #1

Sesión #1

Lugar: centro educativo el cacique

Objetivo: fortalecimiento del lenguaje Namuy Wuam

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas didácticas
La lleva La lleva pegajosa	<p>El estudiante quien pega la lleva debe de decir alguno de los saludos y quien le pegue responde, y así sucesivamente hasta terminar con los saludos.</p> <p>Formaran dos grupos donde escogerán unos de los saludos como (pishintekon, yante mawuan). Un integrante del grupo va sé quién va tocar a sus compañero y se cogerán de la mano.</p>	Aprender los saludos a través del juego de la lleva.	ninguna
Traga bolas	Se hace un hueco donde van a insertar introducir su canica dentro de ese hueco. Cada acierto vale un punto, cuando el grupo termine debe de dibujar cinco animales y escribirlo en namtrik. Gana el primero que termine.	aprender los animales en Namuy Wuam	Hoja y lápiz

Sesión #2

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas didácticas
	En el suelo realizamos un circulo donde dentro del circulo dejaremos varias bolas y los estudiantes deberán sacar lo mejor rápido posible golpeándolos con los trompos, al terminar todos los estudiantes comienzan a contar en namtrik y	Aprender los números en namtrik.	Canicas, trompos

Quinear	quien saque más bolas del círculo tendrá su punto.		
Encostalados	Formar dos grupos, en la cual irán saltando dentro del costal hasta el otro lado de la cancha donde encontraran unas hojas de papel en la cual va estar escrito los días en namtrik. al pasar todos los papeles van a realizar una oración con los días que le toca a cada uno.	aprender los días en namtrik	Costal, hoja y lápiz, borrador.

Sesión #3

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas didácticas
Zancos(mancos)	En dos grupos forman una fila donde el primero debe salir caminando con los zancos (mancos) hasta el otro lado donde encontraran una sopa de letras y deben de buscar los meses.	aprender los meses en namtrik	Zancos, sopa de letras.
Salto	Se forman dos grupos, el primero de la fila sale corriendo hasta el centro de la cancha, donde estarán dos compañeros haciendo girar la sogá y debe realizar 5 saltos al terminar va hasta el otro lado a escribir lo que se cultiva en el resguardo de guambia.	tener en cuenta lo que se cultiva en nuestro resguardo	Cuerda, hoja, lápiz y borrador

SEMANA #2

Sesión #1

Lugar: escuela cacique

Objetivo: conocer los significados del vestuario de la mujer y el hombre Misak.

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas didácticas
conducir el aro	Formar dos grupos, el primero de la fila conducirá el aro y uno de los compañeros se cogerá de la cintura hasta llevarlo al otro lado, quien estuvo detrás del compañero se devuelve nuevamente con el aro por otro de sus compañeros hasta pasar todos los integrantes del grupo. Al llegar al otro lado deben de vestir a uno de sus compañeros.	Identificar el vestuario de la mujer y el hombre.	Aro, vestuario de hombre y mujer.
carretos	Conducirán hasta el otro lado de la cancha donde habrá unos vestuarios y deberán de traer uno por uno hasta el otro lado, donde están los estudiantes habrán unos escritos de los significados de algunas prendas de vestir y deberán de ir colocando cada prenda en su respectivo significado.	conocer los significados del vestuario	Hoja, vestuario

Sesión #2

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas didácticas
Zarambicu	En la cancha se realizara unos círculos donde habrá unos números, a la hora que el docente	aprender la multiplicación, suma y resta	

	<p> diga 4+4 ellos deben de ir a hacer girar el zarambico el resultado de la suma. La podemos variar con multiplicación y resta.</p>		
Zancos	<p>En tres grupos van a trasladar hasta el otro lado donde habrá unos obstáculos como los conos y pasaran por encima sin perder equilibrio al otro lado habrá un tablero donde deben de ir dibujando una mujer y un hombre con el atuendo. Cada uno debe dibujar por partes.</p>	<p>Identificar la diferencia de los vestuarios tanto mujer como hombre.</p>	<p>Tablero, marcador</p>

Sesión #3

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas didácticas
Aro	<p>Forman dos grupos, donde deben conducir el aro hasta el otro lado y debe de tirarlo y lograr insertar en la silla.</p>		<p>Aro y sillas</p>
Canicas	<p>En tres grupos van a intentar golpear la canica que está al otro lado sobre una raya, deben de lograr sacarlo, quien termine de sacar todas las canicas de la raya es el ganador.</p>		<p>Canicas, tisa</p>

SEMANA #3

Sesión #1

Lugar:

Objetivo: conocer los significados de los símbolos.

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas didácticas
Carreto	De dos grupos deben de trasladar al otro extremo de la cancha donde encontraran las fichas de los rompe cabezas de la bandera y del escudo de guambia.	Identificar los símbolos.	Carreto, rompe cabezas
Encostalados	De acuerdo al rompecabezas que armaron deben de trasladar saltando hasta el otro lado y dibujar el escudo de guambia.		Costal, marcador y tablero.

Sesión #2

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas didácticas
Quinear	Cinco estudiantes deben de intentar sacar las canicas de colores que tiene la bandera de guambia. Cuando terminen de sacar los colores deben ir hasta el otro y dejarla en el papel que estará escrito el significado de cada color.	tener en cuenta los significados de los colores de la bandera Misak	Canicas, trompo, papel
Salto	Formaran dos grupos, el primero de la fila saldrá saltando hasta el otro lado donde estará el escudo y quien va pasando debe de pintar una parte, cada uno ira pasando hasta terminar de pintarlo.		

Sesión #3

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas didácticas.
Zarambicu	Este juego consiste en tener en cuenta los significados de los colores en la cual el profesor mencionara y los estudiantes deberán ir a hacer girar el zarambicu en el círculo donde estará dibujado en la cancha con cada color.	Tener en cuenta los colores que nos representa los símbolos del resguardó de guambia	Tiza, zarambicu
Aro	Este juego consiste en insertar los aros posibles en un palo que estará situado al otro lado de la cancha, al terminar de insertar todos los aros van a responder unas series de preguntas.		Hoja, lápiz, aros, palo

Semana 4

Sesión 3

Lugar: escuela el Cacique

Objetivo: Fortalecer las costumbres con los niños

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas
Salto con cuerda	Con este juego se dar a conocer las ofrendas. Deben de formar tres grupos donde el primero de la fila va salir saltando con la cuerda, al llegar al otro lado va a dibujar lo todo lo que se coloca en día de las ofrendas.	Recordar lo de las ofrendas.	Tablero, marcador.
carreto	Deben de trasladar hasta el otro lado llevando un poco de agua en un pequeño	Conocer, que compartían como comidas el día de las ofrendas.	Carreto, vaso plástico y agua.

	vaso, donde en la mitad de camino va estar otro compañero y hasta que pase con el ultimo compañero y va llenando el tarro e igualmente se devuelven.		
--	--	--	--

Sesión 2

Nombre del juego	Descripción del juego	objetivo del juego	Herramientas
Canicas	Formar dos grupos donde cada integrante tendrá una cuchara en su boca, deben de intentar pasar la canica en cada cuchara y el ultimo de la fila va poniéndose adelante, así hasta llegar al otro lado de la cancha quienes terminen deberán dibujar o escribir un mensaje para un amigo y deben de intercambiar con la persona que le corresponda.	Dar a conocer sobre el trueque q se realiza dentro de la comunidad.	Hojas, lápiz, colores,
encostalados	Se forman dos grupos, el primero de la fila sale y salta unas superficie medio altas luego sale corriendo a donde esta el costal y al otro lado habrá una palabras que tienen q completar, quien primero lo termine gana.	Conocer de los productos que se llevan para el intercambio.	Costal, lápiz, papel.

Sesión 3

Nombre del juego	Descripción del juego	Objetivo del juego	Herramientas
Zancos	Trasladarse al otro lado donde habrá unos conos y debe de llegar al otro extremo donde encontrara	Dar a conocer los diferentes tipos de danzas que hay en cada ocasión igual que la música.	Papel, lápiz

	unas serie de preguntas sobre las danzas, y música de guambia.		
Zarambicu	Deberán de hacer girar el zarambiku un tiempo largo, mientras que el trompo permanezca girando debe de pasar las cosas que habrá al otro lado de la cancha, si termina de girar debe de volver hacerlo girar hasta poder pasar todo los elementos.	Dar a conocer los tipos de instrumentos que se utiliza.	Instrumentos, hoja, lápiz

3.3 Población

El proyecto de los juegos propios para la construcción de la identidad de los niños, se realizó exactamente en la vereda el cacique, situado en el Resguardo de Guambia, Municipio de Silvia, situada en el nor-oriente del Departamento del Cauca, al suroccidente de Colombia, la cabecera municipal está ubicada entre el río Piendamó y la quebrada Manchay, Distancia de referencia: 59 Km de La capital, Popayán Cauca.

El proyecto como tal fue dirigido a 42 niños Misak, de los cuales 13 son niñas y 7 son niños, entre edades 9 a 11 años, del grado cuarto y 10 niños y 12 niñas del grado quinto matriculados en la escuela Rural Mixta el Cacique, resguardo de Guambia.

CAPITULO IV

4. Resultados

1. El juego tradicional una forma de rescatar la identidad cultural

Conservar la identidad cultural en los niños y niñas es necesario, porque son los llamados a conservarla. Una de las formas en la cual se puede fomentar la cultura Misak es el juego, con estas actividades los estudiantes participan y conocen más de su entorno cultural, de acuerdo a esto unos estudiantes comentan:

Así se puede conocer lo que los abuelos han dejado, como dijo usted para no perder lo que nos identifica hay que seguir practicando y aprendiendo lo que nos enseñan, por eso me gusta lo que nos enseñó (Sj; 2 En).

A mí me gustó las clases porque así fuimos conociendo más lo de nosotros, y más me gusta porque fue con juegos (Sj; 3 En).

Los relatos dan a conocer que con los juegos tradicionales permiten transmitir la identidad cultural que se ha construido a lo largo de la historia Misak, permitiendo que los niños y niñas conozcan lo que han dejado sus antepasados, pero sobre todo que sean conscientes de la importancia de no dejar perder sus tradiciones, costumbres, lenguaje y símbolos que los identifica.

A mí me gusta jugar bastante, y a veces mi mamá me sabe regañar porque no hago rápido las tareas o no leo lo que nos enseñan en la escuela, pero esa vez cuando tenía examen de namuy wuam, me puse a jugar como usted nos enseñó, también hacía dibujos y escribía o decía a mi primo que mirara el cuaderno a ver si escribo bien o respondo bien, así me la pase

haciendo a veces me concentraba pero a veces me ponía a pensar en otras cosas y era bien bueno estudiar así (Sj;2 En) .

A mí también me gusto, mi abuelo sabe estar contando cosas a veces y yo le dije que usted nos había enseñado juegos propios y a la vez aprendiendo lo de nosotros y decía que así era bueno, y comenzó a contar cualquier cosa, casi ni me acuerdo bien como era de noche me había quedado dormida no sé hasta qué horas habrán hablado (SJ; 4 En).

Los juegos tradicionales son expresión de una cultura, el “yo” de cada cultura se manifiesta en sus juegos (Parlebas, 2001), de ahí la importancia o relevancia del juego en los procesos educativos, puesto que además de la diversión puede rescatar la identidad cultural, baluarte de toda comunidad. Los Misak cuentan con juegos propios que permiten la interacción entre los miembros de la comunidad, y además permiten la armonía física y mental de quienes los practican, estos hacen parte de las tradiciones y costumbres que fortalecen la identidad, y contribuyen a la prolongación de la existencia de la cultura Misak (Samuel, 2013). A través de estos juegos se puede conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones (Öfele, 1998).

Como menciona Albate (colocar año) el juego tradicional permite que los niños disfruten con los materiales que cuentan o consiguen en su entorno natural, y son conscientes que no todo tiene que comprarse para divertirse. Respecto al tema una estudiante comenta:

Que el padre le había hecho unos zancos y permanecía en la casa jugando y que se le hacía más fácil manejarlos, aunque mis padres no me compran juguetes ellos me enseñan de cómo hacer un zanco o también se puede

hacer una muñeca con las hojas del maíz. Me queda difícil hacer a mi sola, o a veces lo hacemos con mis hermanos. (Sj; 4).

Mi papá sabe hacer zambiku, carros, carretos también, con eso la pasamos jugando con mi hermano y mis primos, es fácil hacer carretos pero mi padre ahora no me deja coger el machete porque me puedo cortar y me dice que cuando este grande lo voy a hacer que por ahora él iba hacerlos cuando se nos dañaba. Con los carretos sabemos ayudar a llevar agua en baldes pequeños para las vacas. Es bien bueno.(Sj;6),

Los relatos dan cuenta que para divertirse no es necesario comprar materiales didácticos o juguetes, en la cultura Misak la mayoría de juegos se desarrollan con elementos construidos con madera, sin desconocer que para esta cultura la tierra es base para su vida, y su identidad pasa por el territorio, no obstante ellos saben en qué momento se puede cortar la madera y los árboles requeridos.

Los juegos tradicionales se realizan sin la ayuda de elementos tecnológicos, y se utiliza el propio cuerpo o los recursos disponibles en el contexto donde viven, en relación a ello Bernad (2013) dice que el principal juguete del niño pequeño es su propio cuerpo.

Junto a lo anterior, Morena (2008) manifiesta que los juegos tradicionales dan posibilidad que cada uno construya su juguete poniendo en práctica su ingenio y su creatividad para utilizar el material disponible a su alcance, convirtiendo al niño en un artesano (Mendez-Gimenez y Fernandez-Rio, 2009). Para ahondar en cómo los juegos tradicionales permiten rescatar la identidad cultural, a continuación se exponen las categorías axiales.

1.1 El atuendo: parte de la identidad Misak

El atuendo es el vestido típico que hace parte de la identidad Misak, sus colores son llamativos tanto en el vestuario de las mujeres u hombres, las mujeres utilizan el reboso, anako, collar, pandera y chumpe, en cambio los hombres se visten con el reboso, ruana, sombrero (pandereta) y la bufanda. En el desarrollo de los juegos, se observó que los niños no tenían ningún problema para jugar con el atuendo, porque los estudiantes se divertían y percibía que no les incomodaba. En relación a ello unos estudiantes comentan:

Es bueno aprender así, porque cuando el profesor nos pregunta uno se acuerda del juego y de paso de lo que se explicó durante el juego, así es bueno, a veces como suben turistas saben preguntar los significados del atuendo, y ahora que repasamos puedo responder (sj; 2).

Me gusta la forma como nos da a conocer los significados de los colores de la bandera y que el atuendo va con los mismos colores, el profesor nos comentó también, pero me daba era sueño porque todo el tiempo hablaba, pero con usted es diferente porque jugamos y de paso vamos conociendo lo que nos identifica (Sj;4).

Fue bueno jugar y luego conocer lo que significa el atuendo, bueno las otras cosas que nos enseñó también me gusto porque reímos, dibujamos (Sj; 5 En).

Los relatos evidencian que a través de los juegos aprenden de su identidad Misak, y la importancia de conservar el uso del atuendo, que no solo sea solo para eventos especiales, sino que se sientan orgullos de sus raíces identitarias, junto a lo anterior los relatos dan a conocer que colocarse el atuendo no es un

impedimento para jugar, si los mayores antes se divertían así, esta nueva generación también lo pueden hacer.

Con estos juegos si voy conociendo más lo de nosotros, aunque aquí en la escuela nos saben decir pero a veces nos olvidamos rápido si no repasamos, cuando usted nos dijo que preguntara a nuestros padres de los juegos, yo les pregunte y eso sabían contar riéndose a veces, que les había pasado cosas chistosas, y mi abuelo siempre sabe estar diciendo que donde vayan deben de sentir bien cuando esta con el atuendo, que no les debe dar pena sabe decir, a mi abuelo saben llegar a preguntar cualquier cosa. Por eso ahora cuando juego me acuerdo de lo que usted nos enseñó, y así se jugar con mis primas, diciendo que yo soy profesora. (Sj;1En).

A mí no me gusta colocar el atuendo pero aun así la debo colocar porque mis padres son bien bravos igual los profesores, aquí en la escuela saben exigir también, pero aunque así yo juegos de todo así este con atuendo, a veces para correr no más sabe incomodar pero yo me coloco un pantalón adentro y aunque me caigo no se me raspar. (sj;4En).

Durante los juegos tradicionales el atuendo no fue impedimento para divertirse, porque lo importante es divertirse y compartir. Con el juego se puede aprender de una manera más fácil, donde los niños le ponen interés y aprenden a conocer lo que los identifica como comunidad Misak. De acuerdo al tema una estudiante afirma:

Yo permanezco siempre con el atuendo a mí no me gusta sacar, así me ponga a jugar con mi primos, a mí me gusta arto el atuendo porque desde niña sabía colocar. (Sj;1En)

Por tanto los juegos tradicionales constituyen un elemento esencial para preservar las nuestra tradiciones, la identidad cultural y la integración del niño mejorando su socialización, ya que las tradiciones refuerzan lasos de unión que consiguen unir a diferentes personas haciéndoles sentir que pertenecen a un grupo social con el que se identifica (López, 2012).

El estudiante comenta que no hay ningún impedimento jugar así este con el atuendo, porque aun así se divierte y comparte con los compañeros sin ningún problema. El juego tradicional participa de la identidad cultural en cada comunidad que manifiesta escenarios lúdicos, originales e íntimamente ligados a las formas de vida local, a sus creencias y pasiones. Por este motivo parece sensato afirmar que los juegos son el espejo de su sociedad y la identidad cultural, los mensajes que reflejan son tan variados y originales como las sociedades que los hacen emerger (Plavega, 2006).

El juego da cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. De esto dan cuenta también los juguetes: "La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre (Hernandez J. L., 2007).

1.2 Lenguaje Namuy wuam: un idioma dulce

Se puede decir que el idioma Namuy wuam es dulce, por ejemplo, las despedidas siempre implica un volverse a encontrar. El lenguaje permite comunicarse con las personas para socializar e ir conociendo y aprendiendo sobre la identidad cultural. A los estudiantes les gustó la forma como aprendieron los saludos, animales, números, colores etc.

A mí también me gustó, porque perdí el miedo de hablar en namuy wuam, porque la pase bien jugando y conocer lo de nosotros, al principio me daba miedo porque cuando hablaba me salía chistoso o se burlaban pero en su

clase la pase bien porque así fuimos aprendiendo y me di cuenta que mis amigos también le salen chistoso a veces cuando habla (Sj; 6 En).

Me gustó dibujar y escribir en namtrik y leer lo que escribíamos, a mi si me dio risa cuando iba a escribir kuchi escribi kuashim yo no sé qué estaba pensando (Sj; 7 En).

Es a través de las experiencias que el niño descubre el mundo que lo rodea y afianza su identidad cultural (Bernad, 2013). Los juegos tradicionales se han transmitido de forma oral y por la práctica, siendo inevitable un proceso de cambio continuo que garantiza la conservación de la identidad de un pueblo (Pelegrín, 1996, p. 22).

Es divertido volver a repasar el número en nuestra lengua, a través de los juegos tradicionales porque cuando estamos jugando vamos a seguir repasando, porque es muy divertido jugar y aprender a la vez. (sj1; En).

Que chévere aprender con juegos los meses en namtrik, que todo el tiempo en el salón y escriba, escriba le aburría, al menos así uno no se aburre (Sj2).

Al respecto Sarlé (2006, p 197) manifiesta que “el juego como expresión cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje”, en otras palabras, el juego es una expresión que además de diversión promueve escenarios de socialización donde el niño aprende que hace parte de un grupo social que tiene sus propias características. Junto a lo anterior, Morena (2008) manifiesta que a través del juego los niños rescatan valores y formas de vida.

El juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico, puesto que una de las formas de transmitir la cultura se desde la oralidad (Kishimoto 1994).

El juego tradicional es más que un pasatiempo para las personas también es una herramienta de aprendizaje y de adaptación a la vida adulta en la etapa infantil, como elemento socializador y de relación, en el caso del género femenino, o como excusa para demostrar ciertas habilidades en los hombres que los significarán del resto, y de forma general, como elemento festivo o lúdico (Hernández (2017).

1.3 Los símbolos: emblemas de la identidad cultural

Los juegos tradicionales permiten la diversión y contribuyen a aprender y conocer sobre los símbolos del resguardo, ellos permiten que los niños conozcan sobre los significados de los colores que representan para la comunidad Misak, también dan a conocer las formas de vida, tradiciones y valores. Facilitando que los niños conozcan desde otra perspectiva sobre los símbolos del resguardo de Guambia. Al respecto un estudiante dice:

A mí me gusto saber los colores que significa la bandera yo pensaba que los colores habían escogido no más, me gustó también dibujar los animales a mí me gusta dibujar bastante (Sj; 7 En).

Me gustó dibujar el escudo es todo bonito y cuando tocaba ver quien armaba rápido sí que sabía desesperar fue muy bueno así conocer los símbolos (Sj; 1)

Los relatos evidencian que los juegos tradicionales no solo es jugar, pasarla bien y compartir, sino que también es una forma de aprender muchas cosas, donde el niño crea y plantea estrategias para realizar con el juego, con ello se puede ir fortaleciendo el legado que dejaron nuestros mayores, para mantener identidad cultural.

Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin darse cuenta, la cultura a la que pertenece (Parlebas, 1998)

La primera vez que tocaba armar nos demoramos bastante porque no sabíamos bien cómo iba, a veces teníamos mal ese cuadro y no quedaba completo, pero luego miramos porque lado iba cada ficha y también como era escudo logramos armar bien rápido (SJ;3En).

Nosotros no podemos armar rápido, porque teníamos mal el cuadro y no quedaba completa las fichas por eso perdíamos, pero aun así fue bueno porque se vio como era el escudo (Sj;5En).

Me gusto la clase, ojalá nos de clases de más juegos iguales donde podamos dibujar, pensar y ayudar con los compañeros, decía una de las estudiantes.

Los juegos tradicionales están en consonancia con la cultura a la que pertenecen, sobre todo en cuanto a las características de la lógica interna, que ilustran los valores y el simbolismo subyacentes de esa cultura: relaciones de poder, función de la violencia, imágenes del hombre y la mujer, formas de sociabilidad, contacto con el entorno (Parlebas, 2001).

“Un juego no es sólo un juego, forma parte de un todo, forma parte de una cultura. Tiene una historia, un objetivo, una finalidad, una estructura, una filosofía y una estrategia” (Egan, en Cortizas, 2013).

El juego como función creadora de cultura, como génesis y desarrollo de la misma, debido a su carácter lúdico (Huizinga, 2007).

La escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos

especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio (Hernández, 2017).

1.4 Las costumbres: parte de la identidad cultural

Las costumbres hacen parte de la identidad cultural de un pueblo, en los Misak unas de las principales costumbres son las **ofrendas** que se hacen a las personas que han muerto, el **trueque** que consiste en compartir alimentos con otras personas, la **minga** que es la ayuda mutua para un bien en común, y la **semana cultural** donde se comparten experiencias culturales para que los más pequeños conozcan las sus tradiciones y su cultura. Es algo muy lindo recordar todo lo que se ha venido dando a conocer por los mayores, es por eso que es necesario dar a conocer a los niños, porque recordar es vivir. Respecto al tema algunos estudiantes dicen:

*Fue tan bueno compartir cosas con mis amigos, y también recordar sobre el trueque, me gusto cuando intercambiamos los mensajes con los del salón.
(Sj:1En)*

A mí me gusto más cuando tocaba dibujar lo que sabían colocar en las ofrendas, aunque en la casa no saben hacer, aun así yo sabía ir a donde mi tía a comer fritos porque, ella si sabe hacer todo los años (SJ;3).

A los estudiantes les gustó la forma de volver a recordar las costumbres a través de los juegos, donde pudieron compartir con sus compañeros y conocer más del legado de sus antepasados. Según Veiga (2001) el juego en el campo físico contribuye a la evolución armónica del cuerpo; en el terreno intelectual, permite el enriquecimiento de las capacidades del niño o niña (contribuye a la imaginación, a la inventiva o a la memoria); en el campo moral, favorece la interiorización de valores y normas (tales como la solidaridad, la sinceridad o el trabajo en equipo); y en el ámbito cultural, acerca al niño o niña a la cultura de su pueblo (acercamiento a las costumbres o a la forma de vida).

El juego se observa como una función creadora de cultura, como génesis y desarrollo de la misma, debido a su carácter lúdico (Huizinga, 2007). Durante el juego los estudiantes encuentran la diversión, porque son los principales actores, se integran, pero sobre todo aprender o conocer otras formas de divertirse y conocer lo que les rodea.

Así con juegos sí que es bueno, conocer sobre las costumbres porque uno aprende y juega a la vez, aunque a mí a veces sabe dar pereza jugar pero usted sabe traer diferentes juegos y por eso no sabe desanimar. (S;4En)

Gracias por haber traído juegos tan buenos y también que nos enseñó a jugar los juegos de nosotros, a mí me parecía aburrido jugar las canicas pero ahora casi no porque se puede jugar diferentes formas, (S;5En).

Reactivar los juegos tradicionales, implica ahondar y profundizar en las raíces identitarias y dar la posibilidad a los más chicos de conocer costumbres, hábitos y características de su identidad cultural (Sarlé, 2006).

Así, por medio de lo lúdico que comparte una comunidad, podemos ser capaces de descubrir su forma de vida y su cultura, pues son parte, producto y condición de la misma (Lévi-Strauss, 1974).

El juego tradicional es una actividad inseparable al ser humano, todos han aprendido a relacionarse con el entorno familiar, escolar, social y cultural a través del juego; siendo una actividad fuente de estímulo; por medio del cual el niño observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea (Arango, 2000). Los juegos dan cuenta de una serie de aspectos históricos y socio-culturales que ayudan a entender la historia y cultura de los pueblos (Hernández J. L., 2007).

Ese juego de los carretos son bien buenos, en la casa mi hermano mayor tenía uno y como el día de las ofrendas saben repartir comidas con los vecinos a mí me toca llevar y se ir con el Carreto, se colgar las ollas a un lado, pero así toca ir con cuidado porque, cuando era más pequeño acompañe a mi hermana y le estaba ayudando a llevar el chocolate y regué un poquito por querer ir muy rápido. A mí me gusta arto jugar con el Carreto (Sj; 7)

Los conocimientos que los estudiantes van adquiriendo sobre este tema son importante para que cuando sean adultos lo repliquen con los niños, porque ha sido el disfrute, entretenimiento, motivador de desarrollo integral del niño y conservación de la identidad cultural (Lévi-Strauss, 1974).

El juego es una actividad inseparable al ser humano; todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, escolar, social y cultural a través del juego; siendo una actividad asombrosa fuente de estímulo; por medio del cual, el niño observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea (ARANGO, 2000).

La intención no es la vuelta al pasado, sino la comprensión y valoración de los elementos que hicieron que podamos ser nosotros mismos y su evolución. No se trata pues de un mero trabajo de recuperación de los juguetes, juegos y actividades de ocio de hace unas cuantas décadas, sino del conocimiento de los mismos para, a través de ellos, poder llegar a comprender la compleja evolución de la sociedad. Un trabajo de campo donde el análisis de la historia oral y los testimonios documentales son el punto de partida de la investigación (Vizueté, 2009).

CAPITULO V

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

La propuesta de intervención desde los juegos tradicionales permitió evidenciar que los estudiantes del grado cuarto de la escuela el Cacique apropiaron algunos elementos de su identidad cultural como la lengua, costumbres, símbolos y vestuario, por ello es importante que desde la escuela se promuevan actividades lúdicas que vayan encaminadas a rescatar la identidad cultural de la comunidad, sin dejar de lado los objetivos académicos.

Junto a lo anterior, es importante rescatar que el juego es un medio de suma importancia para que los niños y niñas interactúen, aprendan valores, pero sobre todo apropien su identidad cultural desde la lúdica, como expresión humana.

De igual manera, se puede concluir que la ausencia de conocimiento de la identidad cultural es una de las principales razones por las cuales los niños de la comunidad Misak se inclinan por otro tipo de actividades de distracción, como son los videos juegos, ello menoscaba en la identidad de una cultura que es emblemática del departamento del Cauca.

Dicho lo anterior, es evidente que el juego es el medio que permite disminuir las brechas que coartan la identidad cultural del pueblo Misak, y que debe promoverse con toda la población, pero sobre todo con los niños porque son los encargados de mantener de generación en generación lo que los hace parte de una comunidad, su identidad cultural.

5.2 Recomendaciones

De acuerdo al trabajo que se realizó sobre los juegos tradicionales, se les recomienda a los docentes de las instituciones educativas que practiquen con los niños las actividades tradicionales, porque es una forma de seguir manteniendo viva la identidad cultural,

Los juegos no es una pérdida de tiempo, al contrario es una forma más divertida donde los niños les pone más atención y más animo en aprender, con actividades lúdicas se les puede motivar a seguir practicando, para que parte de su imaginación vaya teniendo en cuenta sobre la identidad cultural, por ello es necesario que el juego sea parte del currículo académico.

Los juegos tradicionales que se han ido perdiendo pueden ser recuperados mediante encuentros en las diferentes escuelas sedes del resguardo de guambia con el apoyo de profesoras, padres, y abuelos donde a través de manifestaciones lúdicas se promuevan valores de la comunidad indígena.

Difundir los juegos tradicionales en eventos comunitarios y académicos con el fin de socializar el nuevo conocimiento y fortalecer el patrimonio cultural del resguardo.

Enseñarle la importancia de lo tradicional y cultural a las nuevas generaciones para que se conserve el origen y esencia del Resguardo Indígena como patrimonio cultural inmaterial.

Referencias bibliográficas

Aza, E. T. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física*. Paidotribo.

ALBAN, Adolfo. Material de apoyo: análisis cualitativo. Popayán, 2006

Adelantado, (1999): “*juegos tradicionales tras la pista de los juegos infantiles en la España de principio de siglo*”, Buenos Aires, Efdeportes.com.

Bañol, G. A. M. (2009). Juego tradicional Colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educación Física y Deporte*, 27(2), 93-99.

Colectivos, J. Deportes y educación en valores. Estudios críticos de Educación Física. *Revista Educación Física y Deporte. Universidad de Antioquia*.

Corcho Sánchez, P. I. (1999). Análisis de los juegos con utilidades cambiantes y de los juegos generalizados de externalidades.

Cacao González, J. A. (2016). *Juegos tradicionales para fortalecer el valor de la identidad cultural en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Ignacio Alvarado, parroquia Colonche, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena año lectivo 2015-2016* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2016.).

Cruz, L. M. S. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales¿ Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Revista Educación física y deporte• Universidad de Antioquia*, 27, 1-2008.

CABILDO INDIGENA DEL PUEBLO GUAMBIANO. Primer plan de vida de pervivencia y crecimiento Misak. Editorial Bernardo Arias y otro. Bogotá 2004.

CABILDO INDIGENA DEL PUEBLO GUAMBIANO. Segundo plan de vida de pervivencia y crecimiento misak. Editorial Bernardo Arias y otro. Bogota, 2008.

Concejo Municipal (2012). Plan de Desarrollo, estratégico, participativo e intercultural del municipio de Silvia. "Unidos por Silvia con Honestidad y Gestión" 2012-2015. Silvia, Cauca: Concejo Municipal.

Díaz, N., Moreno, W., Vásquez, A., & Pulido, S. (2011). Los juegos recreativos tradicionales de la calle; conectando la escuela y la ciudad a través del parque: una etnografía educativa. *Recreación. El parque como encuentro de desarrollo social y ciudadano. Medellín: Funámbulos Editores.*

Díaz V., J. L. . (2004). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas.

Guevara Ramírez, L. F. (2009). Juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamomo y Lomapieta.

Gómez, W. M., Quintero, S. P., Díaz, N. G., Vásquez, A., & López, A. (2012). Etnografiando " Juegos recreativos y tradicionales de la calle" en el municipio de Caldas (Colombia). Un desafío metodológico en investigación curricular/Ethnografying " Street and Traditional Games" in Caldas Municipality (Colombia), a Methodological Challenge in Curricular Research. *Educación Física y Deporte*, 31(1), 825.

Gómez H. (1999): "Los Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle en Caldas, Antioquía, Colombia", www.efdeportes.com.

http://www.silvia-cauca.gov.co/informacion_general.shtml

Janot, J. B., & Verdeny, J. M. M. (2007). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Editorial Paidotribo.

Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, (7), 69-84.

Ministerio de Cultura (2010). Misak (Guambianos), la gente del agua, del conocimiento y de los sueños. Recuperado de [http://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/noticias/Documents/Caracterizaci%C3%B3n%20del%20Pueblo%20Misak%20\(Guambiano\).pdf](http://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/noticias/Documents/Caracterizaci%C3%B3n%20del%20Pueblo%20Misak%20(Guambiano).pdf)

Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., & de Ocariz, U. S. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts. Educación física y deportes*, 3(85), 68-81.

LAVEGA, Pere, (1995). En Trigo, Eugenia: *El juego tradicional en el curriculum de educación física*. AULA, número 44

Lavega, P. (2005) El valor pedagógico del joc tradicional. En *Jocs i Esports tradicionals*, Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, Volum 3. Barcelona: Enciclopèdia catalana; págs. 164-168 – (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: INDE.

Redondo, R. P. (2001). Los juegos y deportes autóctonos:¿ actividades saludables?. *Actividad física y deporte: ciencia y profesión*, (1), 13-14.

Renson, (2005):"el retorno de los deportes y los juegos tradicionales", Canadá. <http://tafisa.net>.

Rojas & Yalanda (2017). los juegos propios como prácticas que refuerzan la identidad misak

Parlebas, P. (2000). Du jeu traditionnel au sport: l'irrésistible mondialisation du jeu sportif. Vers l'Education Nouvelle, n.º 496, pp.6-15. – (2001). Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo. – (2005). El joc, emblema d'una cultura en Enciclopedia catalana “Jocs i Esports tradicionals”, Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, Volum 3. Barcelona: Enciclopèdia catalana, p. 13.

Perez, (sf): “juegos y deportes autóctonos y tradicionales”, España. www.oadlaguna.com.

Pérez y Millán, (2005): “Rescate de los juegos tradicionales en la calle del Valle del Cauca” en: II simposio Nacional de vivencia, gestión y recreación, Cali, www.redcreacion.org.

Torres, C. (2000). El juego: una estrategia importante. Educere, 6 (19), 289 – 296.

Tunubalà, F. y Muelas, J. B. (2009). Segundo Plan de vida de permanencia y crecimiento Misak. Bogotá, Colombia: Dígitos y Diseños.

Tunubalà, G. Muelas, J. y Montano, H. (2006). Diagnostico Visión Mundial Colombia, Resguardo indígena de Guambia, municipio de Silvia. Silvia, Cauca: Visión Mundial Colombia.

Tunubalà, G. (S/F). Retos y perspectivas de la Misak universidad. Recuperado de <https://horizontesdecompromiso.files.wordpress.com/2013/01/retos-y-perspectivas-de-la-Misak-universidad.pdf>

Unesco (1980). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf> Unesco,

Unicef y Fundación Arigatou. (2008). Aprender a vivir juntos. Un programa intercultural e interreligioso para la educación ética. Ginebra, Suiza: ATAR Roto Presse SA.

Anexos

Anexo 1. Formato de Consentimiento Informado

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DEL CAUCA
PROFESIONAL EN DEPORTE Y ACTIVIDAD FÍSICA



Consentimiento informado

TEMA DE INVESTIGACIÓN: JUEGOS PROPIOS PARA LA CONSTRUCCION DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA EL CACIQUE DEL RESGUARDO DE GUAMBIA.

INVESTIGADORES: ANA MILENA CUCHILLO ALMENDRA

SITIO DONDE SE REALIZARA EL ESTUDIO: ESCUELA RURAL MIXTA EL CACIQUE EN EL RESGUARDO DE GUAMBIA.

NOMBRE DEL PARTICIPANTE:

A usted se le está invitando a participar en este estudio de investigación deportiva la cual tiene como objetivo Mostrar los juegos propios del resguardo de guambia y el significado de los mismo para la construcción de la identidad cultural de los niños y niñas del grado 4 y 5 de la escuela Rural Mixta el Cacique resguardo de guambia. Entre los beneficios que esta investigación tendrá para las los niños y niñas se pueden resaltar: el fortalecimiento de la identidad cultural Los riesgos o contraindicaciones a implícitos en el desarrollo de esta investigación son mínimos por ejemplo: caídas, dolor de cabeza entre otras.

Antes de decidir si participa o no, debe conocer y comprender cada uno de los siguientes apartados. Este proceso se conoce como consentimiento informado. Siéntase con absoluta libertad para preguntar al investigador sobre cualquier

aspecto que le ayude a aclarar sus dudas respecto al tema. Una vez que haya comprendido el estudio y si usted desea participar, entonces se le pedirá que firme esta forma de consentimiento, de la cual se le entregará una copia firmada y fechada. Además de lo anterior se le recuerda al padre de familia o adulto a cargo del menor que todos los datos e información suministrada se maneja con total confidencialidad.

Yo, _____ he leído y comprendido la información anterior y mis preguntas han sido respondidas de manera satisfactoria. He sido informado y entiendo que los datos obtenidos en el estudio pueden ser publicados o difundidos con fines científicos. Convengo en participar en este estudio de investigación. Recibiré una copia firmada y fechada de esta forma de consentimiento.

Firma del participante o del padre o tutor

Fecha

Firma investigador

Anexo 2. Formato de Entrevista



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DEL CAUCA PROFESIONAL EN DEPORTE Y ACTIVIDAD FÍSICA

Las siguientes entrevistas se realizaron a los niños y niñas al finalizar las clases

Averiguar los tipos de juegos que realizaban sus padres en las horas de tiempo Libre?

¿Qué tal le parece las clases de educación física?

¿Si les gusta la manera de como se conoce la identidad Misak a través de los juegos propios?

¿Qué más juegos tradicionales les gustaría que viéramos en clase de educación física?

Las siguientes entrevistas se realizaron a dos taitas conocedores sobre el tema de los juegos propios

¿.Qué juegos practicaban en su niñez?

¿Cuáles son los factores que permitieron a las pérdidas de los juegos tradicionales?

6. Evidencias fotográficas

Fotografía 1: Realización del Zarambiku



Fotografía 2: Realización de los Zancos



Fotografía 3: Realización de Carretos



FOTOGRAFIA 4: NIÑOS JUGANDO CON EL ARO



FOTOGRAFIA 5: EL JUEGO DE LOS ENCOSTALADO



FOTOGRAFIA 6: JUEGO CON LOS ZANCOS



FOTOGRAFIA 7: JUEGOS CON TROMPO



FOTOGRAFIA 8: JUEGO CON LAS CANICAS



FOTOGRAFIA 9: JUEGO CON CUERDA



FOTOGRAFIA 10: JUEGO ZARAMBIKU



FOTOGRAFIA 11: JUEGO CON EL CARRETO

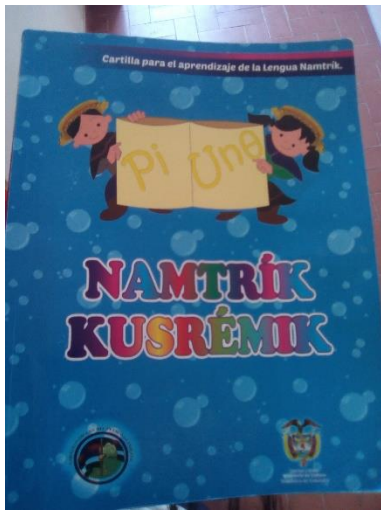


FOTOGRAFIA 12: JUEGO DE LA LLEVA



FOTOGRAFIA 13: ALGUNOS ELEMENTOS QUE SE UTILIZO PARA DA A CONOCER ALGUNOS DE LA IDENTIDAD CULTURAL.





FOTOGRAFIA 14: Elementos que se dejó a los niños de la Escuela el Cacique

