

**LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA COMUNIDAD AFRODESCENDIENTE DE
SAN ANTONIO Y EL LLANITO DEL SALADO, MUNICIPIO DE PÁEZ,
DEPARTAMENTO DEL CAUCA**



**CAMILO ANDRÉS ORTIZ ESCOBAR
JAIBER MARIO GUTIERREZ RIVERA**

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ENFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA,
RECREACIÓN Y DEPORTE
Popayán-Cauca- Colombia 2016**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA COMUNIDAD AFRODESCENDIENTE DE
SAN ANTONIO Y EL LLANITO DEL SALADO, MUNICIPIO DE PÁEZ,
DEPARTAMENTO DEL CAUCA**

**PROYECTO DE GRADO PARA OBTAR EL TITULO DE LICERNCIADO EN
EDUCACIÒN BASICA CON ENFASIS EN EDUCACIÒN FISICA, RECREACIÒN Y
DEPORTE**

**CAMILO ANDRÉS ORTIZ ESCOBAR
JAIBER MARIO GUTIERREZ RIVERA**

**DIRECTOR
JOHN JAMER QUINTERO TAPIA**

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BASICA CON ENFASIS EN EDUCACIÓN FISICA,
RECREACIÓN Y DEPORTE
Popayán-Cauca- Colombia 2016**

Nota de aceptación

Director _____
Mg. JOHN JAMER QUINTERO TAPIA

Jurado _____
MG. ROBINSON MENESES LLANOS

Jurado _____
MG. GERARDO HERNÁN GIMENEZ

Fecha y lugar de sustentación: Popayán, Junio de 2006

AGRADECIMIENTOS

Los investigadores expresan sus sinceros agradecimientos a:

En primer momento a Dios, ya que él fue quien nos guio y nos mostró el camino adecuado para lograr culminar esta etapa.

Nuestros padres, hermanos y familiares, por brindarnos un hogar cálido y enseñarnos que la perseverancia y el esfuerzo son el camino para lograr los objetivos

El Director John Jamer Quintero, por aceptar el reto de orientar nuestra investigación y apoyarnos en la construcción del documento.

La comunidad Afrodescendiente de San Antonio por permitirnos adentrarnos en su contexto y poder reconocer un aspecto importante dentro de su cultura.

La Comunidad Afrodescendiente de El Llanito, por habernos concedido ingresar a su contexto y haber aprendido del juego como un aspecto importante para su cultura.

Al Centro Educativo el Carmen del Salado “Sede San Antonio”, por abrirnos su puertas y permitirnos realizar la investigación.

A todos ellos ¡eterna gratitud!

TABLA DE CONTENIDO

	Pág
RESUMEN	7
1 INTRODUCCIÓN	9
2 REFERENTE CONCEPTUAL	12
2.1 EDUCACIÓN Y LA EDUCACIÓN FISICA	12
2.2 EL JUEGO	14
2.3 EL JUEGO TRADICIONAL	16
2.4 POBLACIÓN AFRODESCENDIENTE	17
2.5 LA INTERCULTURALIDAD	19
3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
4. ANTECEDENTES	22
4.1 INTERNACIONALES	22
4.2 NACIONALES	24
4.3 REGIONALES	26
4.4 LOCALES	27
5. CONTEXTO SOCIOCULTURAL	29
5.1 CARACTERIZACIÓN DEL LUGAR	29
5.2 DIVISIÓN TERRITORIAL	30
5.3 ELEMENTOS DEMOGRAFICOS	30
5.4 ELEMENTOS ETNICOS CULTURALES	31
5.4.1 AFRODESCENDIENTE	31
5.4.1.1 COMUNIDAD DE SAN ANTONIO DEL SALADO	33
5.4.1.1 COMUNIDAD DEL LLANITO DEL SALADO	34
6. JUSTIFICACIÓN	35
7. OBJETIVOS	37
7.1 OBJETIVO GENERAL	37
7.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	37
8. METODOLOGIA	38
8.1 ENFOQUE	38
8.2 DISEÑO	38
8.3 TECNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS	38
8.4 PROCEDIMIENTO	41
8.5 POBLACIÓN SUJETO	42
8.5.1 SAN ANTONIO DEL SALADO	42
8.5.2 EL LLANITO	43
8.6 TECNICAS DE ANALISIS DE DATOS	44
8.7 CRITERIOS ETICOS	44
9. RESULTADOS	46
9.1 CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	46

9.1.1	¿QUIEN PONE LAS NORMAS?	47
9.1.2	MATERIALES: ENTRE LO CONSTRUIDO Y LO ADQUIRIDO	50
9.1.3	EL JUEGO “DIVERSION Y GUSTOS	56
9.1.4	ESTRUCTURACIÓN DE LOS JUEGOS POR GENERACIÓN	59
9.2	JUGAR UN ASUNTO QUE SE DEFINE ENTRE EL GENERO Y LAS CUALIDADES	63
9.2.1	EXCLUSIÓN E INTEGRACIÓN AL JUGAR	63
9.2.2	JUEGOS DE NIÑOS Y NIÑAS	67
9.2.3	JUEGOS EN GRUPO	69
9.3	ESPACIOS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO	71
9.4	EL JUEGO EN EL TIEMPO Y EL TIEMPO DE JUEGO	79
	CONCLUSIONES	82
	PROYECCIONES	84
	LIMITACIONES	85
	RECOMENDACIONES	86
	BIBLIOGRAFIA	87
	ANEXOS	91

RESUMEN

El presente trabajo se propuso realizar un acercamiento hacia los juegos tradicionales de la comunidad afrodescendiente de san Antonio y el llanito del salado, Municipio de Páez, Departamento del Cauca. De este modo, este, se desarrolla desde tres generaciones: Adultos Mayores, Adultos y Niños; permitiendo así reconocer los juegos que se practicaron en cada una de estas épocas y la identificación de estos en el tiempo, es decir aquellos que se han mantenido y se han perdido tras el paso de las épocas.

El proyecto investigativo, presenta un referente conceptual que contiene aspectos como: a.) la educación y la educación física: Se realiza el acercamiento mediante la escuela, específicamente en espacios de descanso y la clase de educación física; esto debido a que el contexto en donde se desarrolla la investigación, se reconoce como espacio de conflicto armado. Además es importante destacar que la escuela es una institución que permite la transmisión de conocimientos y esto se ha evidenciado durante muchas generaciones. b.) Los juegos tradicionales: Se debe definir, debido a que es el elemento central de la investigación, y será hacia donde se apunte. c.) Comunidad afrodescendiente: Se toma como referente, debido a que es la población con la que se trabajó, se define la historia y algunas características de esta etnia. d.) La interculturalidad: Es un elemento que se toma, debido a que en el contexto en donde se desarrolló la investigación se encuentran diferentes comunidades y no solamente la afrodescendiente. Por tanto la interculturalidad se incluye porque a pesar de que cada cultura tiene sus propios juegos, estos se ven influenciados por otras culturas.

Los resultados en el presente proyecto de investigación se desarrollaran desde cuatro categorías, estas son: a.) Características de los juegos tradicionales. b.) Jugar un asunto que se define entre el género y las cualidades. c.) Espacios para el desarrollo del juego. d.) El juego en el tiempo y el tiempo de juego. Es importante resaltar que en cada una de estas categorías se desarrollaran unas sub categorías que nos van a permitir identificar aspectos y características de los juegos tradicionales a partir de tres generaciones: Adultos mayores, adultos y niños.

1. INTRODUCCION

Esta investigación permitió realizar un acercamiento a los juegos tradicionales de las comunidades Afrodescendientes de San Antonio y El Llanito del salado, Municipio de Páez, Departamento del Cauca,.

El juego es una expresión de cultura, comunicación, es el espacio en el cual las personas interactúan y se divierten; el juego permite que se sea mayor, se recuerde y añore la época de niñez y juventud, en donde lo único que importaba y preocupaba era jugar. Los juegos Tradicionales se pueden relacionar con aspectos como la vestimenta, la comida, el lenguaje y las formas de vida de las comunidades indígenas, afrodescendientes y mestizas. Esto debido a que es un elemento que caracteriza un grupo cultural de una zona determinada.

A través del tiempo, las prácticas de distintas culturas se fusionan lo que en términos de **García Cantini es la hibridación cultural**. Los aspectos relevantes de cada cultura se transmiten de generación en generación, mediante las prácticas, los hábitos, las fiestas, los rituales, el hacer cotidiano, pero la llegada repentina de la electricidad y la tecnología han transformado rápidamente el pensamiento de algunos pueblos, generando así que los juegos propios se vayan modificando o dejando en el olvido. Esto también se presenta en la comunidad afrodescendiente de la zona de Páez, Cauca, específicamente en la comunidad de San Antonio y el Llanito, en donde es observado que el Deporte entra a la cultura a través de la escuela. Entonces cabe preguntarse ¿En dónde quedaron los juegos propios? ¿Los juegos que practicaban los Adultos mayores y adultos? Surgen estas y muchas otras preguntas las cuales han permitieron generar un interés hacia la exploración de estos juegos y en el cual se dará respuesta desde este documento.

Para el desarrollo de esta investigación se presenta un área temática que comprende conceptos claves e importantes para la investigación, dentro de estos se encuentran: La educación y la educación física, El juego y el juego tradicional, Comunidades afrodescendientes y la interculturalidad. Seguidamente se describe un área problema que concluye en una pregunta orientadora para este estudio. De igual forma se presentan algunos antecedentes Internacionales, Nacionales y Regionales que orientaron la construcción del problema y el diseño metodológico. Más adelante se presenta una descripción del contexto donde se desarrolló la investigación, específicamente de la zona de Páez, en San Antonio y el Llanito del Salado. Se muestra la justificación del estudio con base en lo novedoso, pertinente e importante a nivel teórico para la clase de educación física y el programa de la licenciatura en educación física de la universidad del Cauca; además se plantean unos Objetivos tanto General como específicos y se establece una metodología basada en un enfoque: cualitativo, diseño: etnográfico, específicamente en la etnografía reflexiva y se utilizaron como técnicas de recolección de datos: la observación participante, la entrevista etnográfica, y los grupos focales para profundizar en la información. Posteriormente se desarrollaron los resultados, estos se encuentran divididos en cuatro (4) categorías que son: a.) Características de los juegos tradicionales: En esta se desarrollan particularidades propias de cada uno de los juegos, teniendo en cuenta las generaciones de Adultos Mayores, Adultos y niños. Dentro de esta se establecen los juegos que practica cada una de las generaciones, juegos que han sido practicados por dos generaciones y algunos otros que se han mantenido durante las tres épocas. Al finalizar esta categoría se ubican los juegos reconocidos en la investigación y algunas características de estos. b.) Jugar: un asunto que se define entre el género y las cualidades: Dentro de esta categoría se desarrollan las ideas de género y cualidades como aspectos relevantes en la organización del juego. c.) Espacios para el

desarrollo del juego: Es importante resaltar que en este espacio se ubican los lugares en donde el juego ha sido practicado a través del tiempo, destacando que han sufrido estos espacios algunas transformaciones y se resalta la escuela como espacio que se ha mantenido a través de la generación de Adultos mayores, Adultos y niños. d.) El juego en el tiempo y el tiempo de juego: Es una categoría que se desarrolló desde las generaciones de los Adultos mayores y adultos, en donde se resalta el factor tiempo, es decir, el tiempo que ellos tenían para jugar era limitado y cuando tenían la oportunidad utilizaban y aprovechaban de la mejor manera ese tiempo y espacio, de la misma manera manifestaban que el juego se ha ido perdiendo a través del tiempo y una de las características, que el juego era practicado por temporadas. Posteriormente se ubicaron las conclusiones: Se reconocen desde aspectos positivos, resaltando que el proyecto investigativo logro los objetivos propuestos, mediante el acercamiento a tres generaciones Adultos Mayores, Adultos y Niños. Las proyecciones: Están mediadas por una cartilla que se pretende entregar a las comunidades participantes e instituciones interesadas en esta investigación. Como limitaciones: Se resalta lo distante que quedaba el contexto y por ende la escases de tiempo. Y las recomendaciones: giran en torno a la inclusión de los juegos tradicionales en los currículos de educación física. Finalmente se encontrara una Bibliografía, en la cual se ubicaran los referentes teóricos utilizados en la investigación.

2. REFERENTE CONCEPTUAL

2.1. LA EDUCACIÓN Y LA EDUCACIÓN FÍSICA

Se toma como referente la educación y la educación física, ya que fue necesario realizar un acercamiento a la escuela, esto debido a que en el contexto en donde se desarrolló la investigación frecuentan grupos al margen de la ley y ha sido espacio de conflicto armado. Fue necesario adentrarnos en la escuela y en especial a la clase de educación física, con el fin de lograr confianza y darnos a conocer con las personas de la comunidad.

La educación ha sido objeto, a través del tiempo, de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista filosóficos y bajo la influencia de las condiciones socioculturales de cada época.

Es por esto que se toma como referente a Blackham & Silverman (1973, pg:19), quien define la educación, como el proceso que aspira a preparar las generaciones nuevas para reemplazar a las adultas que, naturalmente se van retirando de las funciones activas de la vida social. La educación realiza la conservación y transmisión de la cultura a fin de asegurar su continuidad. Lo que preocupa es transmitir el acervo funcional de la cultura, esto es los valores y formas de comportamiento social de comprobada eficacia en la vida de una sociedad. Además desde un ángulo bio-psicológico manifiesta que la educación tiene por finalidad llevar al individuo a realizar su personalidad, teniendo presente sus posibilidades intrínsecas. Luego, la educación pasa a ser el proceso que tiene por finalidad actualizar todas las virtudes del individuo en un trabajo que consiste en extraer desde adentro del propio individuo lo que hereditariamente trae consigo.

De esta misma manera John Dewey manifiesta dos tipos de educación: La directa e Indirecta. La educación directa es aquella que se obtiene de modelos y comportamientos de los adultos, es

decir, los niños se encargan de copiar comportamientos y actitudes de generaciones más antiguas. Es así como se evidencia al juego y el juego tradicional como elementos de esta educación, debido a que muchos de los juegos encontrados en la investigación se evidencian en las tres generaciones. Por otra parte, se presenta la educación indirecta, entendida como el proceso que resulta después de haber aprendido de los adultos, es decir, los niños después de aprender se encargan de reproducir estos comportamientos pero ya entre sus propios grupos. Este proceso también es evidente en nuestra investigación, en el momento en que los niños aprendían de comportamientos y juegos de los padres y posteriormente los reproducían en sus propios grupos.

La educación, desde mucho tiempo atrás ha consolidado una institución, la cual se encarga de la aplicación y transmisión de conocimientos, se hace referencia a la escuela. Esta es considerada como el espacio de socialización, en donde se han transmitido conocimientos de generación en generación y el juego no fue ni es ajeno a esta situación, debido a que la escuela genera espacios para consolidar relaciones y compartir conocimientos. En la época de los adultos mayores, la escuela era uno de los pocos espacios en donde podían practicar el juego, esto debido a que el tiempo después de la escuela, se debía emplear en cumplir labores del hogar, situación que en la actualidad ha ido cambiando; se privilegia la escuela y en ésta también unos tiempos para el juego como lo son: el descanso, la clase de educación física y seguramente el trayecto que realizan los niños de la escuela a la casa.

De igual manera la educación física representa un valor importante en la escuela, porque ella, como otras disciplinas del conocimiento, a través del movimiento, contribuye también con el proceso de formación integral del ser humano para beneficio personal, social y conservación de su propia cultura. Según José Miguel Fernández (2009, pg 1)

La Educación Física se ha constituido como disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano...posibilita en el niño desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida. A través de la Educación Física, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobretodo permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos.

La clase de educación física, es un espacio importante, que permite el desarrollo de actividades tradicionales y deportivas. Tras el paso del tiempo esta área presenta una inclinación marcada hacia el deporte, dejando de un lado las prácticas tradicionales.

2.2. EL JUEGO

El juego es uno de los medios que se utiliza en la escuela como parte de la recreación, debido a que es una importante vía de comunicación social, y brinda la oportunidad de conocer las limitaciones y potencialidades de la persona.

Así mismo es un instrumento que vincula movimientos motores básicos, cualidades físicas, aptitud física y finalmente una forma de fortalecer y preservar costumbres o tradiciones que tienden paulatinamente a desaparecer por adoptar estereotipos de otras culturas; existen reglas libremente elegidas, y se considera como la actividad más importante de la infancia, hasta el punto de que hay autores que considera al niño como "ser que juega". Donde se desarrolla una serie de hábitos intelectuales, físicos, morales, sociales, que tendrán trascendencia en toda la vida del ser humano. El juego, no solo es un espacio que

solo lo utiliza el niño, este también es desarrollado en muchas ocasiones por adultos y adultos mayores. Es por esto que Callois (1958,p14) menciona que: “El juego es una acción u ocupación voluntaria que se ejerce dentro de ciertos límites preestablecidos en el tiempo y en el espacio y de acuerdo con unas reglas aceptadas libremente, pero que obligan a una estricta observancia; que encuentra su finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser "algo distinto" de la vida normal”.

De esta manera, se toma el juego como un espacio o elemento que permite la participación de diversas personas y grupos sociales, que buscan momentos de diversión, tensión y alegrías, es decir, el juego permite a las personas salirse de la vida rutinaria y vivir durante cortos momentos, situaciones diferentes. De esta misma manera Callois plantea algunas características del juego, y que serán retomadas a continuación.

2.2.1 CARACTERISTICAS DEL JUEGO:

Igualmente, Roger Callois ha propuesto las siguientes características:

1° Libre: A la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre;

2° Separa: circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y determinado por anticipado;

3° Incierta: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar;

4° Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedades el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida;

5° Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta;

6° Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

Aparte de las características que presentan cada uno de los juegos, también se encuentra una clasificación planteada por Yvern, (1998). Esta clasificación se desarrolla en primera instancia de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados.

2.3. LOS JUEGOS TRADICIONALES

Al hablar de juegos tradicionales muchos se remiten a épocas anteriores, quizás a experiencias que pudieron haber vivido nuestros padres o abuelos. Los juegos tradicionales se refieren al ayer y también al presente porque muchos de ellos se han remitido de generación en generación. Está claro que no todos porque algunos quedan solo en la memoria de los participantes de aquellas épocas. El juego tradicional desde lo planteado por Rodríguez (2012-2013) se entiende como un elemento que se viene arrastrado por el tiempo (requiere de un tiempo considerable para ser considerado así) y es transmitido de generación en generación, habitualmente de forma oral.

De esta manera el juego tradicional, representa para muchas personas momentos que quedaron marcados y en donde expresaban: alegrías, tristezas, emociones, pérdidas, victorias, etc. Este

espacio permitía y permite a amplios grupos sociales reunirse para compartir; esto bajo un elemento importante, en muchos de los casos al jugar, no era necesario contar con algún elemento específico, es decir, se podía llegar a la diversión bajo elementos de la naturaleza, o solo con los segmentos corporales.

Es necesario adentrarse en el juego tradicional y para ellos Eugenia Trigo (1994, pg:360) plantea: “el juego y la cultura han ido siempre a la par en la historia de la humanidad. Cada pueblo, según su forma de vida ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica. Algunos de estos juegos se encuentran en diferentes sociedades de países bien distantes y distintos, es el fenómeno del juego.”

Esto presenta al juego y la cultura como dos aspectos que han evolucionado a través de la historia, esto quiere decir que las tradiciones y costumbres de los pueblos hacen parte de esa cultura, por tanto el juego es un elemento que se vincula a las tradiciones de cada cultura y que se ha practicado desde mucho tiempo atrás. De esta manera se puede resaltar que el jugar es una práctica que han realizado generaciones muy antiguas y que este saber se ha transmitido tras el paso de las épocas.

2.4. POBLACIÓN AFRODESCENDIENTE

Se toma este referente, debido a que la investigación se desarrollo con adultos mayores, adultos y niños que cuentan con características afrodescendientes. Para la mención de este referente, es necesario conocer un poco de la historia de las comunidades afrodescendientes y posteriormente dar un sentido desde los términos afrocolombiano y comunidad afro-Páez.

Es por ello que el ministerio de cultura menciona que :

La población africana que fue traída a los territorios de la actual Colombia en calidad de mano de obra esclava. Los africanos y africanas llegaron al Nuevo Mundo provenientes de diversas etnias africanas- principalmente de la Costa Occidental de África- con fenotipos particulares, dialectos diferentes, y cosmovisiones prácticas propias...Los esclavizados llegaron al Virreinato principalmente por el puerto de Cartagena de Indias, en donde fueron vendidos y trasladados como mercancía a la Costa Caribe y otros destinos del territorio nacional... Los esclavos y esclavas africanos y su descendencia desarrollaron diversas formas de adaptación y resistencia cultural, a través de medios simbólicos como las canciones de cuna, los tambores, los conocimientos de medicina tradicional, el sincretismo de manifestaciones mágico religiosas, así como a través de mecanismos materiales y directos que incluyeron suicidios, abortos, rebeliones, enfrentamientos, fugas y cimarronaje. Aquellos esclavos que lograban fugarse del sistema de esclavitud colonial, fueron denominados cimarrones, algunos de ellos lograron organizarse en palenques, lugares aislados de los centros comerciales y de las rutas de comunicación, zonas de difícil acceso y escasamente pobladas.(Díaz, 1996; Maya, 1992)

El termino afrocolombiano y afrodescendiente, hace referencia a las personas de descendencia africana que habitan en el territorio colombiano y que tienen sus ancestros en los esclavos que llegaron al continente americano durante la época colonial¹. De esta manera la comunidad en la que se desarrolló la investigación se denomina comunidad negra de Páez, haciendo relevancia a los momentos históricos vividos durante la época de la esclavitud. y es así como

¹ La ley 70 de 1993 permite el reconocimiento y la protección de la diversidad étnica y cultural y el derecho a la igualdad de todas las culturas que conforman la nacionalidad colombiana. En esta misma ley se definen a las comunidades negras: Es el conjunto de familias de ascendencia afrocolombiana que poseen una cultura propia, comparten una historia y tiene sus propias tradiciones y costumbres dentro de la relación campo-poblado, que revelan y conservan conciencia de identidad que las distinguen de otros grupos étnicos.

se representa mediante los términos utilizados en la capitanía, dentro de esta comunidad se encuentra un capitán, el cual en la época de la esclavitud se encargaba de coordinar entre la cuadrilla (esclavos) y el esclavista; Ya para la actualidad, este cumple una función similar, es el encargado de representar a la comunidad negra de Páez. Es así como históricamente se han establecido las comunidades negras en el territorio colombiano.

2.5. LA INTERCULTURALIDAD

Para definir la interculturalidad mencionamos a Luis Mujica (2002), quien plantea que es

“el proceso por el cual las culturas intercambian y construyen patrones culturales comunes de manera consensual o pactada pero manteniendo sus identidades plurales.

En esta perspectiva cada cultura tiene un valor en sí mismo, en tanto que se reconoce como a sujetos sociales autónomos, plurales o múltiples, los que se comportan como interlocutores en un campo culturalmente aceptado por los participantes.

La interculturalidad, es entendida como el cruce de culturas, es decir, un proceso en el que se despliega la integración y construcción colectiva de nuevas formas y relaciones entre culturas. Para el desarrollo de la investigación, se toma la interculturalidad, debido a que en la zona confluyen diferentes etnias: indígena, mestizo, afodescendientes. De esta manera se puede reconocer que el juego hace parte de una cultura en particular, pero este puede haber sido influenciado por otras culturas a través del tiempo. Es por esto que consideramos el juego como un elemento transversal, en la medida que se comparte con otras culturas.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se viene observando que en las comunidades Afrodescendientes del municipio de Páez, día a día han ido transformando su identidad y sus prácticas culturales, a medida que han logrado ser visibles y sujetos con derechos en Colombia, desde el siglo veinte, lo cual es un gran logro para una sociedad democrática y pluralista, pero también es evidente que en sus comunidades se están filtrando nuevas formas de vida, de pensamiento, de expresión, esto dado por ejemplo en la incidencia de la televisión, los videojuegos, el internet, etc. y otras tecnologías y desarrollos científicos. Tras el paso de las épocas se evidenció en la investigación que las formas de interacción con las demás personas fue cambiando, es decir, los medios tecnológicos fueron cambiando las visitas personales, por conversaciones virtuales, en el caso del juego este se trasladó a las máquinas y los videojuegos, dejando de un lado los juegos presenciales, en donde se reunían para compartir amplios grupos sociales.

En la época de los adultos mayores, el tiempo libre o tiempo después de la escuela se utilizaba para el desarrollo de actividades del hogar, y el tiempo para el juego estaba limitado por los recreos, la clase de educación física y los trayectos de la escuela a la casa. Para la época de los padres, el juego se desarrolla en la escuela y en los barrios o caseríos y aún se mantiene la integración. Ya para la época de los niños, el jugar ha pasado a un segundo plano y se ha dado prioridad a actividades relacionadas con la tecnología y el deporte, en donde la integración y las buenas relaciones ya son muy poco visibles.

Las comunidades Afrodescendientes no son ajenas a esta problemática. Esto se debe a que en estas comunidades la preocupación actual, está centrada en tener una cancha de futbol y un

balón, si la comunidad no cuenta con estos materiales la recreación y la interacción en torno al deporte o al juego queda meramente reducida o nula.

La presente investigación cualitativa, se realizó en las comunidades de San Antonio y el Llanito del salado, Páez Cauca. Fue necesario realizar la investigación en dos veredas de la zona, debido a que en la primera habitaban muy pocas personas con características afrodescendientes, por tanto recurrimos a realizar la investigación en la segunda comunidad, en donde la población era más amplia y contaban con las características propias de la comunidad a trabajar.

El propósito inicial era adentrarnos en la comunidad afrodescendiente de San Antonio y El llanito mediante los niños, para posteriormente realizar un acercamiento a los Adultos mayores y a los Adultos , con el fin de Identificar aspectos en cuanto al juego tradicional y así lograr en el futuro fortalecer su cultura.

El presente proyecto busca que los Adultos mayores, Adultos y niños de las comunidades afrodescendientes de San Antonio y el Llanito del salado Municipio de Páez, Departamento del Cauca, nos den a conocer algunas prácticas desarrolladas en cada una de sus épocas, en torno a los juegos tradicionales, y así lograr identificar las características de cada uno de los juegos, cuáles de estos se mantienen y cuales se han ido perdiendo tras el paso de las generaciones.

Por tanto la pregunta orientadora de esta investigación es:

¿Cuáles son las características de los juegos tradicionales de la comunidad afrodescendiente de San Antonio y el Llanito del salado, Municipio de Páez, Departamento del Cauca.?

4. ANTECEDENTES

4.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Entre los antecedentes revisados para este estudio se encuentra, la investigación de tipo cualitativo desarrollada en la ciudad de Barcelona , la cual se denomina 225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global realizada por Janot & Mora (2002), cuyo objetivo fue Circunscribir la selección de juegos al ámbito de la conducta motriz y el movimiento y considerar la estructura interna del juego como un agente socializador. La investigación de estos juegos a través de diferentes territorios del mundo crea espacios para reflexionar acerca del juego y cómo este es un medio de compartir con el otro y los otros además de que el juego es un aspecto importante en el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices como condicionales del niño y aportan en el proceso de crecimiento. Además el juego se convierte en un espacio de relaciones, permitiendo crear y educar seres sociales que interactúan y comparten con otros.

Otro de los antecedentes revisados, para este estudio es la investigación de tipo cualitativo desarrollada en la ciudad de Murcia, la cual se denomina La importancia de los Juegos y Deportes Tradicionales en las clases de Educación Física de la Sociedad Posmoderna, realizada por Valero & Gómez(2008), cuyo objetivo fue La inclusión de los juegos tradicionales en el aula de educación física, ya que ofrece al docente una gran variedad de situaciones motrices que pueden llegar a volver a motivar al estudiantado. Teniendo en cuenta lo anterior, concluyeron que el juego puede cumplir objetivos de cualquier ámbito: cognitivo, físico, motor, afectivo y social.

El siguiente antecedente Internacional encontrado, para el estudio, es de una investigación de tipo cualitativo desarrollado en la ciudad de Logroño España. Esta investigación se denomina El Juego Tradicional como Herramienta para el Desarrollo de la Interculturalidad en el Ámbito Escolar, esta fue realizada por Del Rio García(2012 a 2013), cuyo objetivo fue fomentar las relaciones sociales y la integración del estudiantado inmigrante a través de los juegos tradicionales internacionales. El uso de este tipo de juegos tradicionales puede ser usado dentro de un amplio abanico de posibilidades. Dos de los ejemplos principales para los que está enfocado este trabajo son el uso de estos juegos como unidad didáctica en el que se trabajen los juegos tradicionales como contenido, o como complemento para otros contenidos en los cuales los juegos seleccionados pueden ser útiles.

Otra de las propuestas internacionales, es la realizada por los docentes españoles Castro & Alcon , llamado: “Recuperación de costumbres populares a través de actividades de recopilación, ejecución y divulgación de juegos tradicionales” que tiene como objetivos principales “conocer formas de vida y formas de relación a través de los juegos populares, capacitar para la adaptación social al medio cultural de cada zona o comarca, afirmar la idiosincrasia de la comunidad local, recuperar para toda la comunidad los juegos populares de siempre, acercar a los estudiantes a las tradiciones de su entorno y potenciar las actividades lúdicas desde la perspectiva recreativa (el juego por el placer de jugar)”. Esta propuesta se desarrolló en la comunidad del municipio de Murcia en España, incorporó contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de cada uno de los juegos tradicionales en un proceso de un año dividido en varias fases: la preparación del trabajo a realizar, la recopilación y recuperación de los juegos tradicionales de la comunidad, la fase de puesta en acción de los talleres y juegos prácticos, la fase de producción y publicación

de estos juegos y por último la divulgación, transmisión conservación de ese compendio de juegos tradicionales.

Finalmente se menciona entre los antecedentes internacionales el trabajo de grado realizado por J Parra(2010), denominado El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística. Este trabajo muestra una recopilación de los juegos populares ecuatorianos más reconocidos y practicados en el país hace algunos años atrás, lo que les ha otorgado el carácter de populares y tradicionales, pero que a causa de varios motivos relacionados especialmente con la globalización se han ido perdiendo paulatinamente. Es por ello que con el objetivo de rescatar esta expresión cultural tan significativa para el patrimonio del país, se presenta varias propuestas de aplicación de los juegos populares en diversos campos de acción en los que indudablemente se obtendrán grandes y positivos resultados

4.2 ANTECEDENTES NACIONALES

Entre los Antecedentes Nacionales, se encuentran el trabajo de grado realizado por Valderrama (2014) llamado Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica, desarrollado en la ciudad de Cali Valderrama. Este tiene como objetivo, diseñar una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de tercer grado, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultural. La violencia observada en el juego espontáneo de los niños fue el motivo inicial del trabajo, de ahí se llegó a identificar la necesidad de formarlos en otros tipos de juegos. Por ello se acudió a los juegos tradicionales, que no son muy antiguos pero si muy poco conocidos y practicados por los niños.

Otro de los Antecedentes Nacionales, es la investigación de tipo cualitativo desarrollada en el resguardo indígena de Cañamomo y Lomaprieta en Risaralda; esta investigación se denominó, Juegos Tradicionales y Autóctonos del Resguardo Indígena Cañamomo y Lomaprieta, realizada por Guevara(2009) , cuyo objetivo era Identificar los juegos tradicionales y autóctonos del Resguardo indígena Cañamomo y Lomaprieta. Como conclusión se encontró que Los juegos tradicionales más practicados por los abuelos fueron las bolas, las rondas, muñecas, pelotas y la lleva. Además la mayoría de los juguetes eran elaborados por ellos mismos porque los adultos mayores les habían enseñado, el juguete más utilizado por las niñas fue la muñeca de trapo y para los niños la pelota elaborada con cuencos de cabuya.

El siguiente antecedente, es la investigación de tipo cualitativo desarrollada en la ciudad de Cali denominada: Los Juegos Tradicionales y los Juegos Tecnológicos en la Niñez y Juventud de Cali: Relaciones e Implicaciones en la Actividad Física, fue realizada por Balanta & Perdomo ;cuyo objetivo fue 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. Como conclusión mencionan que actualmente el aumento de los elementos tecnológicos aíslan cada vez más a los niños y jóvenes de la ciudad de Cali del mundo exterior. Hay un impacto en la sociedad del enorme cambio 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. Por tanto la práctica de los juegos en la calle posibilita a los niños y jóvenes que aprendan a resolver problemas por ellos mismos, instruirse sobre la confianza, valorar los riesgos, socializar

apropiadamente, hacer amigos, rectitud, trabajo en equipo. La estadía en el colegio se convirtió en el único espacio donde los chicos pueden relacionarse y compartir con compañeros, pero el juego libre se ve afectado ya que el colegio se encarga de estructurarlo y por tanto la creatividad del niño no se ve explorada. En el juego donde más se pueden observar las capacidades y habilidades de un niño para liderar, proponer y trabajar en equipo.

Finalmente se menciona entre los antecedentes el desarrollado por Sarmiento, denominado :La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. En este antecedente se manifiesta que, Jugar es una realidad/ fantasía que se entrecruza con las generaciones que se van sucediendo, que vivenciaron unas características particulares en torno al juego y que en su transmisión permiten entender la cultura y la historia de nuestros pueblos es lo que perdura en los juegos tradicionales de hoy, combinación de elementos culturales que en cada época han dejado marca en los habitantes que lo vivieron. Juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó. Con la posibilidad que se da en la escuela de construir significados junto con los otros en el momento en que están jugando, se pueden volver a jugar los juegos tradicionales.

4.3 ANTECEDENTES REGIONALES

En cuanto a los antecedentes regionales se encuentra la investigación de tipo cualitativo desarrollada en el resguardo indígena de guambia; esta investigación se denominó los territorios del juego y los juegos del territorio, fue realizada por: Erazo & Tumiña . El objetivo es comprender las concepciones de juego en el resguardo indígena de Guambia a partir de la

cosmovisión y acción cultural. En conclusión se presenta el juego como algo vivo, que es tangible y palpable, es un juego que tiene textura y cuerpo. Se comprendió que el juego-sujeto gracias tiene sus nervaduras y que se dan a través de la memoria de los ancianos de guambia. El territorio es un escenario de aprendizaje es un cuerpo que necesita el juego para ser desarrollado. Esta investigación muestra que con el tiempo se ha venido perdiendo algo de la cultura, se está perdiendo la identidad, por tanto se debe dar mar interés a diversos aspectos culturales para enriquecer la integración social.

4.4 ANTECEDENTES LOCALES:

Dentro De los trabajos que se han realizado en la zona de Páez, se encuentra un texto que se denomina “Contando nuestra experiencia de la afrocolombianidad” realizado por la Institución Educativa Félix María Ortiz (Capitanía II de Itaibe-Capitanía de Páez, Municipio de Páez – Cauca-2009). Es una cartilla que se realizó en la zona sur del municipio de Páez y se desarrolla a partir de la preocupación de nuevas formas de entretenimiento, específicamente como la tecnología ha ido abarcando la atención de todos los jóvenes. Se inicia con una socialización del proyecto a los estudiantes y la asignación de tareas; Consultas dentro de su núcleo familiar, sobre las diferentes formas que utilizaban para divertirse en sus ratos libres. Posteriormente se realiza una selección de los juegos de acuerdo a el tipo de población, esto debido a que en esta institución también participan estudiantes indígenas.

Al revisar los antecedentes regionales y locales, puede observarse que los estudios se han centrado especialmente en comunidades indígenas, pero son pocos los que resaltan la importancia de los juegos tradicionales de los pueblos Afrodescendientes, debido a esto

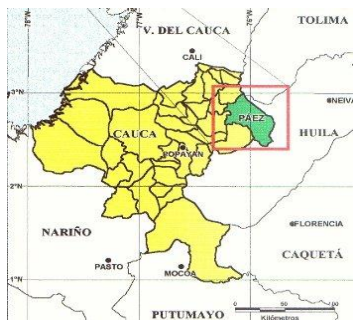
consideramos que existe un vacío temático, en tanto no se aborda el juego en la comunidad afrodescendiente y menos el juego tradicional. De ahí la necesidad de escudriñar desde las distintas generaciones.

Los estudios revisados y mencionados dentro de los antecedentes, tienen como principales características: a.) La importancia del juego, dentro de las formas de interacción y relación con el otro y los otros. Además como estos espacios permiten reconocer formas de vida y formas de relación. b.) La preocupación por nuevas formas de interacción, que a través del tiempo se han ido filtrando en la sociedad.

Tomando los dos apartados y las ideas principales de cada uno de los antecedentes, se reconoce el juego como un elemento importante en la construcción de la identidad social de los niños, adultos y adultos mayores. De esta manera se reconoce que los antecedentes fueron importantes en la investigación ya que permitieron reconocer lo importante que es el juego en las comunidades y como este se ha ido reemplazando por nuevas formas de interacción. Partiendo del ejercicio realizado en el anteproyecto, se reconocen a los antecedentes como la guía que nos permitió encaminar la investigación, es decir, al reconocer nuevas prácticas que se han ido filtrando en las formas de relacionarse, se están dejando de un lado o se están perdiendo prácticas que han sido practicadas por muchas generaciones y que se evidencia en muchos otros estudios la preocupación por retomar y reinsertar estas nuevamente en la sociedad actual. De esta manera la investigación se basó en antecedentes que giren en torno a la importancia de los juegos tradicionales.

5. CONTEXTO SOCIOCULTURAL

Este estudio se realiza en Colombia, Departamento del Cauca, Municipio de Páez, en el resguardo de Belalcázar, en las comunidades de San Antonio y el Llanito del salado, al oriente del departamento. Con respecto a la situación de las comunidades, la constitución del 1991, en su espíritu pluriétnico, abrió un espacio para una mayor participación en la vida nacional.



5.1. CARACTERIZACIÓN DEL LUGAR

Generalidades del municipio de Páez, Cauca: El municipio de Páez se encuentra ubicado en la zona nororiental del Departamento del Cauca, en las estribaciones de la cordillera central en límites con los departamentos del Huila y Tolima. Forma parte del área territorial conocida históricamente como Tierradentro”. La región lleva el nombre de



Tierradentro desde la época de la colonia cuando algunos misioneros la denominaron así, debido a su agreste topografía y a lo difícil de su acceso. Su traducción más cercana en lengua Páez es *Nasa Kiwe* –Tierra de los Paeces-.

Su cabecera municipal es Belalcázar, fundada en 1905. En toda su extensión, el municipio se encuentra atravesado de norte a sur por el río Páez, que nace al norte del nevado del Huila a unos 4.500 m.s.n.m.

Límites: limita al norte con el municipio de Ataco en el departamento del Tolima; al nororiente con el municipio de Teruel en el departamento del Huila; al oriente con Los municipios de La Plata, Iquira y Nátaga en el departamento del Huila; por el sur-occidente con el municipio de

Inzá en el departamento del Cauca; y por el occidente con los municipios de Silvia, Jámalo y Toribio en el departamento del Cauca.

5.2. DIVISIÓN TERRITORIAL: Hacia la parte norte y centro del municipio de Páez se encuentran geográficamente ubicados 15 resguardos indígenas; dos corregimientos, dos comunidades civiles y la zona urbana de Belalcázar.

Son resguardos indígenas: Mosoco, San José, Vitoncó, Lame, Suín, Chinas, Wila, Tálaga, Avirama, Ricaurte, Cuetando, Togoima y Piskue Tafwui.

Son corregimientos Ríochiquito e Itaibe y comunidades civiles Araújo y San Luís

La zona urbana de Belalcázar, que es la capital del Municipio.²



Belalcazar antes 2008



Belalcazar Después de 2008

5.3.ELEMENTOS DEMOGRÁFICOS: Según el Departamento Nacional de Estadística – Dane- en el censo realizado en el año de 2005 el municipio de Páez contaba con una población de 36.287 habitantes, de los cuales 2.716 están ubicados en la cabecera y 29.893 ubicados en la zona rural.

La región de Tierradentro tiene, como muy pocas en Colombia, la riqueza de poseer tres etnias: la indígena, la afrodescendiente y la mestiza. Sin embargo, en relación con los indígenas es

² Gran parte de la información se tomó del libro “Páez, ayer, hoy y siempre”, aclarando que no se copio textualmente.

difícil en algunos casos precisar a cual grupo pertenece la persona o si es mestiza; por eso, los porcentajes son aproximados. Algo parecido se podría decir de la presencia de indígenas en la región de Ricaurte en donde también se afirma que hubo asentamiento de indígenas Pijaos. Aproximadamente las cifras serían las siguientes: mestizos el 65 por ciento, indígenas el 29% y afrodescendientes el 5,5%.

5.4 ELEMENTOS ÉTNICO CULTURALES: Como ya se dijo, la población de Páez está compuesta por tres grupos étnicos que son: Indígena, Mestizos y Afrodescendientes. La investigación se desarrolló con la población afrodescendiente, por tanto se desarrolla y profundiza en esta comunidad.



5.4.1 AFRODESCENDIENTES

Los grupos que se definen como afrodescendientes se ubican a lo largo de la quebrada del Salado en las veredas de El Llanito, San Antonio, El Carmen, y El Salado; otros en los corregimientos ubicados al sur

del municipio: Itaibe y Rio Chiquito;

Historia

De acuerdo con la tradición, descienden de 15 negros -siete parejas más un noni³- que trajeron desde Popayán para trabajar abriendo caminos y hacer rocería; se establecieron en lo que hoy se conoce con el nombre del Cerro de los 15 negros, arriba de El Salado; posteriormente los dedican a la explotación de la sal en la fuente que había a unos dos kilómetros de lo que hoy es Belalcázar y en donde quedaba en ese entonces El Pueblito de la Sal de San Antonio de

³Noni: Se entiende como la persona que lideraba al grupo de esclavos.

Ambostá. La Cacica del resguardo de Togoima, Angelina Guyumús, que gobernaba la región, les concedió el territorio según la escritura pública N° 55 de 1825.

Esta etnia no ha conservado expresiones propias de su cultura, aunque se observan en ellos muchos de los valores y las limitaciones propios de sus antepasados. Se destacan los siguientes



valores: extrovertidos, alegres, solidarios, amantes de la familia y respetuosos de los vínculos de parentesco, leales en la amistad.

Ha habido varios intentos por organizarse como grupo étnico diferenciado, pero ha sido muy difícil dado el hecho que por ser minoritarios,

han recibido una influencia muy fuerte de los otros grupos étnicos con quienes se han mezclado.

La gran mayoría se encuentran afiliados a la Acomomecap - Asociación de Comunidades Morenas, Mestizas y Campesinas de Páez- que lucha por la búsqueda del reconocimiento y el respeto de la pluralidad étnica y cultural del Municipio y por defender la pequeña propiedad privada de todo intento de colectivización.

En la actualidad los afrodescendientes paeces están organizados en capitánías como autoridad tradicional, representados en una capitanía, esta se subdivide en tres: una ubicada en El Salado y las otras en Ríochiquito e Itaibe, cada una con un capitán. Su primer capitán fue el señor Andrés Lucumí, quien impulsó acreditar el territorio legalmente y con escrituras públicas, terreno donado por la cacica Angelina Guyumús. El actual capitán principal es el señor Carlos Marino Valencia. Se reúnen para celebrar el Día de la Afrocolombianidad y lideran proyectos que propenden por su desarrollo y progreso.

Dentro de las comunidades afrodescendientes de Paez, se ha desarrollado la investigación en dos de estas: San Antonio y el Llanito del Salado, Páez-Cauca. Es importante resaltar que la historia de estas comunidades, no se encuentra registrada en libros ni archivos de la comunidad afrodescendiente. Por tanto lo narrado a continuación, está basado en la memoria de adultos mayores.

5.4.1.1 LA COMUNIDAD DE SAN ANTONIO DEL SALADO

Se caracteriza porque dentro de esta comunidad se encuentran diferentes etnias entre ellas: la afrodescendiente, la indígena y los campesinos. Cuenta con un puesto de salud, que presta atención en casos de emergencia pero no está completamente dotado; es atendido por una auxiliar de enfermería. Hay aproximadamente 87 familias, unas 90 viviendas, algunas sin habitar y un total de 350 personas. Toda las familias tienen sus parcelas y la mayoría de su tiempo lo ocupan en la siembra de café, frijol, yuca, plátano, maíz, hortalizas, zanahoria, arveja, yerbas aromáticas; según lo anterior, la agricultura es la fuente de ingresos que son mínimos y lo que produce su trabajo debe ser invertido para cubrir sus necesidades y volver a cultivar.

En la comunidad la gente se caracteriza por su alegría, celebran la fiesta patronal, la Semana Santa y la Navidad. Profesan diferentes cultos religiosos pero predomina la religión católica. Sus habitantes son muy trabajadores, participan de los trabajos comunitarios a los que se les convoca. Es importante resaltar que esta comunidad cuenta con un espacio adecuado para la práctica del deporte y los juegos, una cancha.

Cabe resaltar que en esta comunidad la población afrodescendiente es muy poca, solo viven en ella 5 familias afrodescendientes: Luligo, Valencia, Lemús. Muchas de estas familias y en las generaciones recientes se han ido involucrando con personas de otras etnias, es decir, contraen

compromiso con personas que no son de la misma población. Es importante resaltar que en esta comunidad se inició la investigación, pero al encontrar pocas personas con características afrodescendientes, fue necesario recurrir a una segunda comunidad, con el fin de profundizar y lograr reunir la información necesaria para la investigación.

5.3.1.1 COMUNIDAD DEL LLANITO

El caserío del llanito, era un caserío antiguo, sus primeros habitantes fueron: Ezequiel Lozada, Maximiliano Valencia y Anastasia Arroyo, Concepción Carabalí y Natalia Valencia (Oyera).⁴



Después de que vivieron estas personas, no se tiene ningún archivo sobre esta zona, solo hasta la actualidad en donde ya es un lugar poblado, constituido por aproximadamente 20 familias, es importante tener en cuenta

que este caserío habitan mayor cantidad de personas afrodescendientes que indígenas. La comunidad ha organizado en un lote abandonado un lugar para realizar actividades tradicionales, físicas y deportivas.

Esta segunda comunidad, cuenta en su gran mayoría con familias afrodescendientes, y en la generación de adultos y adultos mayores se encuentra la unión de personas de la misma etnia. Recurrimos a este espacio con el fin de profundizar en la investigación, aprovechando que la gran mayoría de sus habitantes y en las tres generaciones son afrodescendientes.

⁴ Historia contada por Don Fabio Valencia, ex capitán y adulto mayor de la comunidad afrodescendiente de Páez, debido a que la comunidad no cuenta con un archivo donde se encuentre la historia.

6. JUSTIFICACIÓN

La investigación que se ha diseñado es novedosa debido a que desde la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte de la Universidad del Cauca, no se han realizado investigaciones en la zona oriental del municipio de Páez, referentes al juego tradicional. Además se considera una novedad, ya que en la comunidad del llanito y San Antonio no se ha realizado algún tipo de investigación.

Es pertinente porque en la línea del juego no se han observado investigaciones en donde se relacione este con las comunidades afrodescendientes del Municipio de Páez.

Es importante por el valor teórico que significa para el campo de la Educación Física, en tanto es la oportunidad de descubrir otras perspectivas sobre el juego desde las comunidades afrodescendientes del municipio de Páez, especialmente en la comunidad de San Antonio y el llanito.

La investigación presenta aportes de tipo metodológico porque permite a los profesores de Educación física y a otros investigadores tener en cuenta las características socioculturales del juego a través de las culturas, sensibilizando en la importancia de este en el desarrollo del niño, los jóvenes, y la cultura en general, además se obtendrá conocimiento sobre nuevas ideas que aportan en el fortalecimiento de la memoria histórica y cultural.

La investigación presenta una relevancia social porque se desarrolló en un contexto asociado a la zona rural, distante de la capital cauca y teniendo en cuenta que es un contexto en donde se presentó conflicto armado.

7. OBJETIVOS

7.1 OBJETIVO GENERAL

Comprender las características asociadas al Juego Tradicional desde la perspectiva de Niños, Adultos y Adultos mayores de la Comunidad Afrodescendiente de San Antonio y el Llanito del Salado, Municipio de Páez, Departamento del Cauca.

7.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Explorar los juegos tradicionales de la comunidad afrodescendiente a través de la clase de educación física y actividades extra escolares con la actual generación de niños y niñas.

Explorar las características de los juegos tradicionales de la comunidad afrodescendiente en la generación de Adultos y adultos mayores.

Identificar los juegos tradicionales que han practicado las distintas generaciones de la comunidad afrodescendiente.

Describir las características de los juegos tradicionales que han practicados las generaciones de la Comunidad Afrodescendiente.

Describir las características de los juegos tradicionales de la Comunidad Afrodescendiente que han practicado las generaciones de: niños, adultos y adultos mayores.

Interpretar las relaciones que se establecen entre el juego tradicional para la comunidad afrodescendiente y sus generaciones.

8. METODOLOGIA

8.1 ENFOQUE

Esta investigación se desarrolló desde un enfoque de tipo cualitativo. Porque se realizó una aproximación a situaciones sociales para explorarlas, clasificarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva, es decir, a partir de los conocimientos que presentan cada una de las personas participes de la investigación. (Bonilla & Rodríguez, 1997, pg:70)

8.2 DISEÑO

El diseño utilizado en la investigación, corresponde a la etnografía, dentro del estudio etnográfico se encuentra la etnografía reflexiva. Es importante resaltar que la etnografía aborda el objeto de estudio con miras a comprender e interpretar una realidad, que interactúa con un contexto más amplio, con la finalidad de derivar conocimiento y planteamientos teóricos más que a resolver problemas prácticos. La etnografía reflexiva es la encargada de “reflexionar sobre la percepción que el investigador va construyendo sobre la realidad. Es así como el investigador se convierte en el principal instrumento y fuente de sensibilidad para recoger y reflexionar sobre los datos obtenidos”. (Murcia & Jaramillo, 2000. P: 71)

8.3 TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS

Dentro de las técnicas utilizadas en el trabajo encontramos:

- **Observación participante:** Es una técnica, que permite lograr un primer acercamiento a los sujetos y comunidades foco de investigación. Por tanto esta se entiende, como “el proceso

que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la Observación y participando en sus actividades. Provee el contexto para desarrollar directrices de muestreo y guías de entrevistas” (De Walt & De Walt 2002, en Kawulich, 2005). Esta técnica nos permitió adentrarnos en la comunidad de San Antonio Y el Llanito del salado Páez, Cauca. Se inició con un acercamiento en un primer momento, a los niños con el fin de ir creando confianza en la comunidad y posteriormente aplicar otras técnicas a sus padres y abuelos.

- **Entrevistas etnográfica:** Para Rossana Gubber La entrevista etnográfica es una estrategia que permite un acercamiento a las personas involucradas en la investigación y tiene como objetivo, hacer que la gente hable sobre lo que sabe, piensa y cree, una situación en la cual (el investigador-entrevistador) obtiene información sobre algo interrogando a otra persona (entrevistado, respondiente, informante). Esta técnica fue utilizada en la investigación, en el momento en que se logró, un grado de confianza ya en las comunidades e identificando las personas claves, nos adentramos en el contexto para aplicar la entrevista a los Abuelos Y Padres. Personas que serían los encargados en el rumbo de la investigación y esto debido a que la información que estas generaciones nos pudieran brindar sería la cumbre o punto alto para los resultados. El instrumento utilizado en esta técnica de recolección de la información, fue la guía de preguntas aplicada a los Adultos mayores y Adultos. (Revisar anexo de Guía #1)
- **Grupo Focal:** Para David Morgan, es una técnica de investigación que recolecta información producto de la interacción de un grupo de personas, sobre un tópico

determinado por el investigador. Morgan parte del supuesto de que esta sería la esencia de los grupos focales, pues el investigador tiene sumo interés de analizar e interpretar la información obtenida de la interacción del grupo (Morgan:1996)

Esta Técnica fue necesario desarrollarla, para confirmar algunas categorías en la población de niños y niñas. El instrumento utilizado durante esta técnica son las guías de preguntas a un grupo selecto de estudiantes, los cuales se identificaron como informantes claves y cumplían con características afrodescendientes. (Revisar anexo de Guía#2)

CONSIDERACIONES PARA LA PRESENTACION DE RESULTADOS

Para el desarrollo de la investigación se ha utilizado el proceso de codificación, en este se asignan nomenclaturas según la técnica de recolección de los datos. En muchos apartados de los resultados se encontraran relatos extraídos de las entrevistas y los grupos focales, estos se han identificado y seleccionado mediante nomenclaturas y las cuales ejemplificaremos a continuación:

Entrevistas: (E2.R27)

E2.R27: Entrevista #2. Relato 27

GRUPO FOCAL: (GF1.R10.SSA) (GF8.R15.ELL)

GF1.R10.SSA: Grupo Focal #1. RELATO 10. Sede San Antonio

GF8.R15.ELL: Grupo focal #8. Relato 15. El llanito

8.4 PROCEDIMIENTO

Se inició con un acercamiento en un primer momento a la comunidad de San Antonio, teniendo en cuenta que era una comunidad que nos permitía adentrarnos desde la escuela. Esto se realizó mediante trabajos con los niños, en espacios de recreo, la clase de educación física y momentos extra escolares, desarrollados los viernes en la tarde o sábados. Iniciamos aplicando la técnica de la observación participante, con el fin de relacionarnos y familiarizarnos con los niños y las personas de la comunidad. Después de haber realizado diversas visitas, y de haber dejado tareas a los niños, se identifican algunas personas que serán claves para el desarrollo de la investigación, cabe resaltar que esta comunidad, la participación de personas afrodescendientes es mínima. Por esto, decidimos ubicar otra comunidad, la del llanito, destacando que se encuentra cerca, y en la cual la participación de personas Afrodescendientes era mayor. Se socializa ante esta comunidad lo que se pretende realizar, y se presenta aprobación por parte de esta.

El acercamiento a esta comunidad, fue necesario realizarlo mediante actividades extra escolares, debido a que en ese contexto no se cuenta con una escuela y los niños deben acudir a escuelas cercanas. Se utiliza la observación participante de tal modo que podamos crear un grado de confianza en la comunidad, para posteriormente darle paso a las entrevistas en profundidad con los padres y abuelos. Identificando, las personas claves, se procede a aplicar la segunda técnica, entrevista etnográfica en un primer momento a Padres y después profundizando esta información en los adultos mayores o abuelos.

Finalmente fue necesario aplicar un grupo focal en las dos comunidades, con el fin de profundizar en alguna información brindada por las generaciones de Adultos mayores y adultos.

8.5 POBLACIÓN SUJETO

La población foco de investigación son personas con características afrodescendientes, tanto Adultos mayores, adultos y niños.

8.5.1 Comunidad de San Antonio

En esta comunidad, es importante resaltar se realiza el acercamiento desde la escuela, con los niños de los grados cuarto y quinto de primaria, teniendo en cuenta que son los niños más grandes y podremos en ellos encontrar respuestas acertadas y de la misma manera serán canal para llegar a sus hogares.

Para la aplicación de la entrevista etnográfica, se realiza en la comunidad de San Antonio con un grupo de cinco personas, identificadas previamente como personas que pueden brindar información necesaria para la investigación, además cuentan con características y rasgos afrodescendientes.

Para las entrevistas aplicadas a los Adultos, se realiza con dos señoras, que cuentan con las características necesarias para participar de la investigación, son madres de familia y sus edades oscilan entre los 28 y 35 años.

Para los grupos focales, se realizan en esta comunidad con un total de 8 niños, participando 4 niñas y 4 niños de la escuela.

8.5.2 Comunidad del llanito

En la comunidad del llanito, se realiza un acercamiento desde actividades extra escolares, es decir, encuentros que se programaban para los viernes en la tarde o sábados en la mañana. En esta población el trabajo se realizó en un principio con 14 niños aproximadamente presentando una variedad entre hombres y mujeres. Es importante resaltar que dentro de este grupo participaban niños de diferentes etnias, por lo tanto se pueden reconocer las actividades dentro de un marco de inclusión. Posteriormente se realizaron las entrevistas etnográficas con un total de 4 mujeres pertenecientes a la población afrodescendiente, es importante resaltar que se trabajó con mujeres debido a que ellas se dedicaban a las labores del hogar y cuidado de sus hijos, mientras los esposos salían a trabajar.

Para los grupos focales, se desarrollaron con un total de 6 niños, repartidos en 3 niños y 3 niñas pertenecientes y presentando características afrodescendientes.

Las personas de las tres generaciones: Adultos Mayores, Adultos, y niños que participaron de la investigación, presentaron los siguientes criterios de selección:

- Participen voluntariamente del proceso investigativo
- Se identificaran y pertenecieran a la comunidad afrodescendiente
- Los Adultos, mayores, Adultos y niños debían haber vivido un 80% de su vida en las comunidades participantes de la investigación.
- Inclusión y Consideración de género, es decir, que participen hombres y mujeres en las tres generaciones.
- Mediante diálogos preliminares con la comunidad, se reconozcan a las personas como informantes claves para la investigación.

8.6 TECNICAS DE ANALISIS DE DATOS

La teoría fundada es un método de comparación, que permite realizar un contraste entre los conceptos que vienen de los datos obtenidos en los diarios de campo, entrevista y grupos focales y de los cuales se utilizara la codificación abierta, axial y selectiva.

Se utilizó la Teoría Fundada para indagar sobre las percepciones de los actores clave, dando paso a la agrupación de categorías de análisis cualitativos. Según Glaser & Strauss (1967), Strauss & Corbin (1998) y De la Cuesta (2002) y citados por Fuentealba, Lopez y Santibañez se menciona que la Teoría Fundamentada comprende en su análisis de los datos, tres momentos así: a) en el primero, denominado descriptivo, donde se realiza la codificación abierta; b) en el segundo se utiliza la codificación axial para relacionar las categorías y subcategorías; y, c) en el tercero, la codificación selectiva, que completa descripciones, refina categorías e identifica una categoría central.

Y fue de esta manera como se desarrolló la investigación, cumpliendo los pasos planteados por Corbin y Strauss, realizando en un primer momento una Codificación de las entrevistas y grupos focales, posteriormente una clasificación de cada uno de los relatos, la agrupación de cada código, los cuales arrojaron algunas categorías abiertas, seguidamente axiales para finalmente llegar al producto final y a unas categorías selectivas.

8.7. CRITERIOS ETICOS

Los aspectos éticos son elementos que se evidencian durante todo el proceso investigativo, desde la formulación de la idea hasta la comunicación de los resultados. Para el desarrollo de estos aspectos es necesario recurrir a lo planteado por González (2002), Taylor y Bogdan

(1987) y Amaro (2001) citados por Fuentealba, López & Santibañez (2011, P:30) en donde se mencionan los siguientes aspectos:

1. la evaluación independiente, la cual intenta que el documento sea leído por pares externos para procurar que no estén mediados intereses, que distorsionen los propósitos del estudio.
2. consentimiento informado, lo cual pretende asegurar que los individuos que participan del estudio, lo hagan voluntariamente de manera informada, para que tomen decisiones de continuar o desligarse del proceso como ejercicio de responsabilidad sobre si mismo, sin Ningún tipo de sanción.
3. confidencialidad, la información recolectada y analizada procura tener un carácter de anonimato y confidencial de los sujetos que participan en el estudio, a fin de resguardar su identidad para no sufrir daños de posibles opiniones que se hayan emitido.
4. Absoluta veracidad de los datos aportados y de la bibliografía consultada: para la etapa de recolección de datos se establecen criterios para no alterar, ni modificar la información, ellos son la no intervención, el no emitir juicios y la fidelidad al dato tal y como se presenta en el contexto natural.

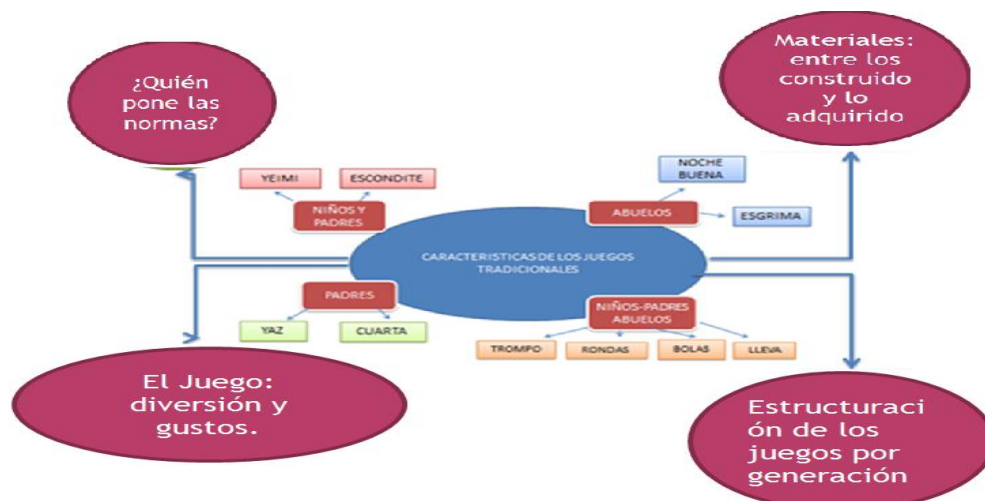
9. RESULTADOS

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados de la investigación se presentan desde cuatro categorías, las cuales giran en torno a las particularidades del juego, estas son: a.)Características de los juegos tradicionales. b) Jugar: Un asunto que se define entre el género y las cualidades c.) Espacios para el desarrollo del juego. d) El juego en el tiempo y el tiempo de juego.

Es importante destacar que a pesar de que se encuentran separadas, todas giran hacia las particularidades del juego. Esto se debe a que se le debe dar la importancia necesaria y reconocer aspectos relevantes de la investigación, es por ello que las categorías se encuentran separadas pero enfocadas a un mismo objetivo.

9.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES



La categoría “características de los juegos Tradicionales” corresponde a una de las ideas centrales de la investigación según las generaciones, destacando que en ella se describen las particularidades de cada uno de los juegos. Los puntos que se desarrollaran en esta categoría, y

que denominamos sub-categorías son: a.)¿Quién pone las normas?. b) Materiales: entre lo construido y lo adquirido c.)El Juego: diversión y gustos. d.) Estructuración de los juegos por generación. Más adelante y después de realizar la descripción de cada una de las sub-categorías, se encuentra una matriz en donde se evidencian cada uno de los juegos encontrados y sus características.

9.1.1. La sub categoría “¿Quién pone las normas y reglas de juego?”, hace referencia a pautas que se imponían e imponen durante el desarrollo de cada actividad. Estas normas eran impuestas al iniciar cada juego, debido a que algunos tenían y tienen diferentes variantes o modalidades. Durante la época de los padres y abuelos, se reunían todos los participantes y antes de iniciar cada actividad, se ponían de acuerdo para escoger que iban a jugar, de qué manera lo iban a hacer y que situaciones o elementos eran permitidos durante el desarrollo de este. Durante esta generaciones quien tomaba la vocería para colocar las pautas eran las personas que más sabían o tenían mayor conocimiento del juego, y de la misma manera estas eran puestas a consideración con los demás participantes. Otro de los casos presentados durante estas épocas, consistía en que los niños que estaban desarrollando el juego eran los encargados de colocar las normas y reglas permitidas durante el desarrollo y mientras jugaban, se encontraban con situaciones en donde era necesario poner una nueva condición.

Ya para la época de los niños, algunos juegos dentro de su estructura ya cuentan o presentan sus propias normas y reglas de juego, quizás estas se han establecido desde generaciones pasadas. Dentro de esta época, también se presentan situaciones que no son propias del juego, es decir, situaciones en donde es necesario hacer uso de nuevas normas y por ende nuevas estrategia para

poder continuar en el juego. También es importante resaltar que durante el juego quien indica de qué forma van a jugar y las condiciones, es la persona que más experiencia o conocimiento tiene en el juego.

En el siguiente relato, que corresponde a uno de los padres, se evidencian aspectos que se presentan en las tres generaciones, en donde se manifiesta que “Las normas, era el que iban ponchando iba saliendo así de fácil. Es decir, si la pelota te toco a ti, a ti te toca que salir; Y ya no se puede entrar a no ser que inicie otro juego. (E2.R26)... Realmente las normas las ponen el que más sabe jugar, ese es quién dice de qué forma vamos a jugar.” (E2.R27)

Tomando lo planteado en el relato, se puede encontrar que en la generación de los padres y niños, a la hora de jugar se respetaban unas normas que ya se habían establecido por generaciones más antiguas y que son propias del juego. De la misma manera es importante resaltar que durante las tres generaciones se encontró, que quien se encargaba de colocar las normas y las reglas a la hora de jugar, eran los participantes que más conocimiento tenían del juego, es decir, quien más experiencia y mayor desempeño presentaba durante la práctica. De esta misma manera los participantes debían desarrollar nuevas estrategias y en muchos de los casos ser creativos y así poder resolver los problemas que se presentaban durante el juego. Estas circunstancias permitían a los participantes desarrollar habilidades y destrezas propias de cada práctica, y esto debido a que no siempre se encontraban con las mismas situaciones, sino que aparecían momentos que no eran normales dentro del desarrollo del juego; situaciones problema, en donde se debía tomar la mejor decisión para poder resolver este y seguir participando, o en el peor de los casos para no perder el elemento con que jugaban, es decir, “si estamos jugando trompo y el trompo caía en parte fea, uno era tan práctico, entonces uno bueno lo cojo al aire,

para no tirarlo allá, entonces voy a perder, entonces llego y lo cojo al aire y saco el trompo de allá.”(E1.R53)

Las Normas y las reglas al jugar, son un elemento que se ha transmitido de generación tras generación. Por tanto se consideran estas, como un mecanismo que ha permitido y permite la regulación a la hora del juego, reconociendo que durante las tres generaciones, quien ubica o coloca las reglas es la persona que más conocimiento tiene.

La sub-categoría “¿Quién pone las normas y reglas? Permite destacar lo importante que son las normas durante el desarrollo del juego y como a partir del conocimiento de los participantes estas pueden ser aplicadas y en muchos casos modificadas.

Es por esto que Sarle Patricia M.(2014,P15) en su texto Juegos con reglas convencionales, manifiesta que los juegos tradicionales, “Son juegos que poseen reglas de fácil comprensión, memorización y respeto. Las reglas tienen matices diferentes según el lugar donde se juegue y presentan modificaciones que no afectan el sentido del juego”.

Teniendo en cuenta lo planteado por la autora y lo encontrado en la investigación, se reconoce que las normas y reglas pueden ser modificadas de acuerdo a las circunstancias o situaciones problema que se presentan en el juego. De la misma manera se evidencia, como generación tras generación, algunas normas se han mantenido y otras han sufrido algunas modificaciones o transformaciones. Las normas y las reglas permiten a los sujetos cumplir elementos que se establecen desde el principio por los participantes.

Para terminar, las normas y reglas específicas de cada juego se presentarán en la final de la sub categoría denominada “Estructuración de los juegos por generación”.

9.1.2. La siguiente sub-categoría se denomina “Materiales: entre lo construido y lo adquirido”, la cual corresponde a los instrumentos necesarios para poder desarrollar el juego. Es importante resaltar que esta sub categoría, se desarrolló tomando los materiales utilizados en el juego por cada una de las generaciones: Adultos mayores, adultos y niños. Dentro de estas se desarrollaran dos aspectos: Los materiales construidos y materiales adquiridos, además algunos juegos donde no es necesario contar con algún tipo de material determinado.

La primera generación, es decir la de los Abuelos, fue una época en donde los materiales, cobraban un valor cultural importante, debido a que la fabricación de estos corría por cuenta de los participantes, es decir, para ellos poder jugar, debían construir sus propios instrumentos. Esta situación en muchas ocasiones se convertía en un negocio, permitiéndole a los sujetos que sabían de la fabricación, aprovechar de esta situación y recoger algunos recursos mediante la venta de estos, recursos que a la vez eran utilizados para cubrir los gastos de la escuela. Esto se evidencio en uno de los relatos, “Cuando yo hacía trompos, dibujos, vendía y cuando no, tocaba estudiar con bagazo (ET8-R5)”. El relato representa lo importante que era la fabricación de los materiales, y se resalta que en muchas ocasiones, estos no se hacían para el uso propio, sino con el fin de conseguir recursos y cubrir gastos de la escuela.

Ya para la época de los Padres, se encuentra que la industria se va insertando en las comunidades rurales, y es así como se va afectando la fabricación manual de los materiales. Es importante resaltar que para esta época todavía una gran mayoría de personas se encargan de fabricar los materiales. En esta época debemos destacar que muchos de los juegos que practicaban no

necesitaban de materiales específicos, que limitaran el juego, más bien eran juegos en donde los materiales corrían por cuenta de la naturaleza o imaginación de los participantes.

Para la época de los niños, la fabricación manual de los materiales pasa a un segundo plano y esto debido a la inserción de la industria dentro de las zonas rurales, es decir, ya los niños no se preocupan por fabricar los elementos utilizados en el juego porque es más fácil conseguir dinero para comprarlos. En esta generación ya los niños no solo piensan en disfrutar durante el juego, sino que deben pensar en trabajar para conseguir el dinero y comprar los materiales para poder participar. Otro elemento que se mantiene de generaciones anteriores, son los juegos, en donde el material corre por cuenta de la naturaleza o de la imaginación de los mismos participantes. Y esto se evidenció en uno de los relatos presentado por uno de los niños, en donde manifiesta que para jugar el trompo necesita de “ la guasca y el coso de picar que es una tapa, (GF1-R32-ELL material del trompo) tira ahí está la tapa y tira el trompo si pica más cerca se quita, si pica más lejos se pone, y el que pica más cerquita tiene que arriarlo y tíralo hasta el lugar que se ha determinado por los participantes. (GF1-R33-ELL trompo arrias)

Es un relato que permite evidenciar como los niños utilizan elementos de la naturaleza para poder iniciar el juego, es decir, mediante la imaginación ubican una tapa solo con el fin de tomar esta como referencia para escoger quien inicia poniendo el trompo. De esta manera el juego les permite buscar estrategias con el fin de hacer un juego equitativo y en paz.

Durante las tres generaciones, se encontró que muchas veces los materiales estaban y están relacionados con las variantes que se aplicaran al juego, debido a que en muchos de estos, se debía contar un material extra. Un ejemplo de ello es el juego de las bolas o canicas, quien pretendía participar de este juego debía contar con una o más canicas, debido a que en muchas

ocasiones el jugar estaba mediado por las apuestas, en donde se apostaba el mismo elemento con que se jugaba, por tanto si perdía una bola debía de contar con más para poder seguir el juego, es decir si en el transcurso del juego perdía el elemento con que estaba jugando (Bola-trompo), debía de contar con otro de estos, para el siguiente juego y así tratar de recuperar el dispositivo perdido. Otro ejemplo que permite hacer relación, es el trompo, para el desarrollo de este se debía y se debe contar con un trompo y una piola, Pero cuando se aplicaba alguna variante a este, se debía contar un con elemento extra, un ejemplo claro de esto es, la ruleta, donde cada participante aparte de tener su trompo y piola, debía contar con algo de dinero, sino tenía estos elementos, la persona difícilmente podía participar. En el siguiente relato se evidencia el juego “la ruleta” y con este los materiales y situaciones vividas durante el juego:

Se hacía una rueda de un metro de diámetro más o menos, cada uno colocaba una moneda de acuerdo al valor de lo que uno jugaba, es decir si uno decía vamos a jugar de 10 centavos por decir algo y éramos 5, todos colocábamos una moneda de 10 centavos ahí, y si por ejemplo yo las sacaba todas con mi trompo pues eran todas mías, y el que sacara la última pues ya otra vez a casar y a seguir jugando. (E1R15)

El relato relaciona una situación que se ha presentado durante las tres generaciones, en donde los Juegos muchas veces están mediados por las apuestas y ante ello se debe contar con un material extra.

Pero así como habían juegos que se caracterizaban y dependían de elementos específicos, también se encontraron algunos que se jugaban sin necesidad de materiales concretos, es decir, la organización de estos juegos estaba mediada solo por la motivación de los jugadores y el uso de los espacios. Los elementos corrían por cuenta de la naturaleza, la imaginación y creatividad de las personas. Estos juegos contaban con una característica especial, y era permitir la

participación de todas las personas interesadas en la actividad y a la vez generar integración y diversión de la comunidad. A continuación se presentan algunos juegos que se presentaban durante cada una de las generaciones y en donde los elementos o materiales solo dependían de los participantes o elementos de la naturaleza:

- a.) En la época de los abuelos, encontramos dos juegos, en donde el uso de material era mínimo, o se podía adquirir de la naturaleza. Entre estos encontramos

Noche Buena: Dentro de la época decembrina o de noche buena, se mencionan algunos juegos como: Palito en boca, aguinaldos, entre otros. Juegos en los que no se necesitaba de material específico, sino más bien de cumplir con unos comportamientos que el mismo juego requería.

Esgrima: Para el desarrollo de este juego, los participantes debían de contar un palo, el cual se utilizaba para defenderse y atacar al otro participante. Este elemento se podía conseguir en la naturaleza.

- b.) Para la época de Padres, también se encuentra juegos en donde el uso de material es poco, este es:

Yaz: Para este juego, se necesita de unas fichas y una pelota pequeña. En ocasiones cuando no se contaba con recursos para comprar las fichas, las niñas utilizaban pepas de guayaba como pelota y piedras como fichas.

- c.) La época de los niños, se descubre un juego que se ha presentado también en la generación de los padres, en este se utilizan algunos materiales, pero en ambas generaciones los participantes son recursivos y se las ingenian para poder realizar la actividad. Este juego corresponde:

Yeimi: Para el desarrollo de este se necesitaba de una pelota, la cual en muchas ocasiones era construida por los participantes, con bolsas de basura y los bates eran palos, latas de guadua que se encontraban en el espacio. Para armar la estructura (Abecedario-Nombres-torres-etc) establecida por los participantes se utilizaban: Tapas de gaseosa, piedras, cartón, etc.

En las tres generaciones, se encuentran dos juegos, en donde el uso de material es insignificante y solo el jugar está determinado por la motivación de los participantes, estos son:

La lleva: En este juego no se necesita de algún elemento específico, solo es necesario contar con los participantes y un escenario apropiado.

Las rondas: Para este juego, no se utiliza un material específico, solo está determinado por unos cantos, los participantes y el espacio apropiado.

La construcción de los materiales se presentaba en muchos casos, porque los niños no contaban con dinero para comprar los elementos y debían buscar, en su propio medio, materiales que reemplazaran los necesarios para el desarrollo del juego. De esta misma forma encontramos enmarcado en las tres generaciones que muchas veces los niños fabricaban sus propios elementos para poder jugar, es decir se encargaban de hacer: el trompo, las piolas, las pelotas, etc. Esto con el fin de no quedarse por fuera del juego y poder participar. El siguiente relato enmarca y hace referencia a lo que se ha desarrollado en esta sub-categoría:

Nosotros antiguamente, cogíamos bolsas y armábamos una pelota de bolsas y jugábamos. Siempre jugábamos con Latas (Guadua) o palos para votar la pelota y para armar siempre era con piedras. (E2R31)

La sub-categoría “Materiales: entre lo construido y lo adquirido” deja plasmada la idea, de que para poder lograr momentos de diversión, en muchos casos no hay necesidad de contar con materiales o elementos específicos, solo es necesaria la presencia activa y participativa de los sujetos. Una idea que surge alrededor del uso de materiales, tiene que ver con la influencia de estos en la naturaleza de lo que se entiende por juego y deporte, ya que para el desarrollo de estas prácticas los materiales marcan una clara distinción, en el “juego” se puede desarrollar mediante elementos como la motivación y las ganas de los participantes por jugar, mientras que en el “Deporte” es necesario contar con unos elementos específicos; Es decir para poder jugar lleva o escondite los niños solo necesitan estar motivados y querer jugar, mientras que para poder jugar futbol los niños deben contar con un balón y unas porterías.

Es importante resaltar que tras el paso de las generaciones, muchos de los materiales se fueron transformando, y es así como se menciona a continuación.

En la época de los abuelos, los materiales en su gran mayoría eran construidos por ellos mismos o recolectados de la naturaleza; ya en la poca de los Padres algunos materiales se seguían construyendo, pero también se podían comprar; y finalmente en la época de los niños, ya los materiales en su mayoría son comprados y son muy pocos los niños que aprendieron de la fabricación de estos, esto debido a que en la escuela cuentan con diversos materiales que ya han sido fabricados por la industria. Es por ello que, Jiménez (2009, P:3), afirma que “en los juegos populares-tradicionales lo materiales son muy variados y fáciles de obtener, lo que favorece el acercamiento de los mismos desde la escuela, teniendo en cuenta la escasez de recursos que pueden existir en algunos colegios”.

Según lo planteado por el autor, se reconoce que el juego tradicional, se compone de actividades en donde los materiales en muchos casos juegan un papel no muy importante, es decir, para poder lograr la diversión en algunos juegos solo es necesario contar con la motivación de los participantes. De la misma manera el autor, presenta lo importante que es el juego y como este se puede desarrollar sin contar con materiales específicos.

Siguiendo lo expresado por cada uno de los: Abuelos, Padres y niños. Los materiales, eran fabricados debido a que los abuelos se la pasaban la mayor parte del tiempo cumpliendo con las labores del hogar; Los Padres, se encuentran en una época en donde la industria está comenzando a reemplazar lo tradicional y mediante el valor económico será fácil obtener los materiales, cabe resaltar que en esta época todavía se fabricaban algunos materiales. Ya para la época de los niños, el porcentaje que fabrica los materiales es muy mínimo, y para ellos es más fácil conseguir el recurso económico y comprarlos, generando así una pérdida en la fabricación de los materiales para jugar.

De esta manera se reconoce el juego, como elemento que puede generar diferentes sentimientos en las personas que lo practiquen sin necesidad de contar con recursos económicos, es decir, a partir de pocos materiales se puede generar integración y relación con el otro y los otros. Y es así como se da paso a la siguiente sub-categoría.

9.1.3. La siguiente sub-categoría a desarrollar se denomina: “El juego: Diversión y gustos”. En este espacio se logra identificar que los juegos no solamente se realizaban con el fin de pasar un momento sin sentido. Sino que mientras se realizaba el juego, los participantes aplicaban un poco de humor, alegría y ganas de lograr los objetivos propuestos por cada juego. Además, eran

momentos en donde se podía compartir con otras personas, y la diversión era un factor importante dentro de estos. A la hora de practicar cualquier tipo de juego, se debía escoger que querían jugar y esto estaba mediado por los gustos que presentaba cada uno de los participantes, es decir, antes de iniciar cada juego las personas escogían lo que querían jugar y esto se encontraba mediado por los gustos y necesidades, por ejemplo, si los participantes querían jugar yeimi, en el desarrollo del juego le iban a poner ganas, y seguramente se divertían; pero si alguien participaba de este juego porque en realidad no podía realizar el que le llamaba la atención, seguro no iba a lograr llegar a obtener la misma diversión y satisfacción que los otros.

A estos se le llamaba “Juegos de diversión, porque por lo menos yo me divertía mucho, eso nos amontonábamos y cuando jugábamos no había quien nos parara.”(E2R43). Es evidente que el juego era el espacio para la relación, pero está presentaba una trascendencia más allá de un simple contacto, era un espacio para expresar diferentes sentimientos y emociones que en otros momentos no podían salir a flote, y se evidenció en el momento en que uno de los participantes manifestó que “Cualquier juego que se sacaba era la felicidad de uno, la diversión, la risa; en la época de uno era muy piquiña.”(E2R45)

El juego es tomado como ese espacio que permite la participación, integración y unión de diferentes personas o grupos sociales; esto a partir de actividades que solo buscan la sana diversión y que estén a fin con los gustos e interés de cada participante. El juego se enmarca desde dos perspectivas: La primera tiene que ver con lo competitivo, que corresponde a juegos donde el objetivo es encontrar un ganador y un perdedor, y además está mediado por el pago de materiales o elementos. La segunda perspectiva se encuentra enmarcada bajo el juego Cooperativo, haciendo referencia a situaciones en donde los participantes mediante la unión e

integración buscan las mejores estrategias y soluciones a los problemas y retos que plantea cada juego, esto con el fin de lograr los objetivos y generar diversión en quienes participan del juego.

Generación tras generación, el juego ha sufrido unas transformaciones en diferentes aspectos. Pero así como se ha transformado también se han mantenido unas prácticas, que han marcado la historia y tradición del juego. En este caso se hace mención a dos tipos: El juego cooperativo y El juego competitivo. Los Niños, Adultos y Adultos Mayores, buscan momentos de diversión, de goce y de integración en el juego. Por tanto los juegos cooperativos son aquellos en donde se necesita del colectivo de todos para poder lograr los objetivos. Dentro de este foco se encuentran juegos como: Rondas, Lleva, Yeimi, etc. Los juegos competitivos, se entienden como aquellos juegos que al finalizar van a permitir reconocer un ganador y un perdedor: dentro de este elemento es importante resaltar los siguientes juegos: Escondite, Trompo, bolas, Esgrima, juegos de la Noche Buena, etc. Reconociendo la gran diferencia que hay entre estos dos tipos de juego, se logra entender que ambos han generado integración, participación y diversión, durante todas las generaciones. Es por esto que Garaigordobil (2007, P:13-15) menciona:

En los *juegos cooperativos* todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva. *La competitividad* hace ver al otro como enemigo, alguien contra el que hay que actuar y no alguien con quien desarrollarse y construir. El espíritu competitivo elimina a la gente en vez de incorporarla, ya que para que uno gane el resto tiene que perder.

Según lo evidenciado en la investigación se logra identificar que el juego, es reconocido como un elemento que permite la participación de amplios grupos sociales, y en los cuales uno de los principales objetivos es buscar la diversión y satisfacción de cada uno de los participantes. Además este permite a las personas lograr expresar diferentes pensamientos, sentimientos y compartir con otras personas, a tal punto que los sujetos buscan el juego como la excusa para poder crear grupos sociales y poder relacionarse con el otro y los otros. Es por esto que el autor presenta dos formas de jugar: la cooperativa y la competitiva; buscan en los participantes crear diversión y relación. La única diferencia es que la primera consiste en la unión de las personas para lograr los objetivos y la segunda está enfocada a la búsqueda de un premio, de un ganador.

9.1.4. La siguiente sub-categoría corresponde a la “Estructuración de los juegos por generación”. El juego, tras el paso del tiempo y de generaciones ha mantenido algunas prácticas y otras se han ido transformando o desapareciendo. Además se han agregado diferentes variantes, dinámicas, espacios y momentos que en generación de Abuelos y padres no se presentaban, pero que los niños fueron agregando. De esta misma manera se puede agregar que el “juego” es un elemento que permite la participación de amplios grupos o comunidades y el número de participantes puede ser indeterminado; Además que la gran mayoría de juegos están enmarcados bajo un fin o meta y que solo si se logra daremos por terminado el juego, esto quiere decir que el juego no se encuentra limitado por tiempos, sino por los objetivos que se proponen los participantes.

A esto se puede agregar que el juego también ha ido perdiendo espacios en donde se practicaban antiguamente, es decir, los abuelos los practicaban en la escuela y los caminos de herradura,

cuando se dirigían de la escuela hacia sus casas o en los momentos de hacer los mandados; los padres los practicaban en la escuela, la carretera; y los niños o hijos los practican en la escuela, la cancha. Esta idea se desarrollara en profundidad más adelante.

Para este momento, se toma como referente a Eugenia Trigo en el texto “Aplicación del Juego Tradicional en el currículum de Educación Física”⁵. Es importante resaltar que no se tomaran todos los elementos que allí se presentan, sino aquellos que se relacionan y se encontraron en la investigación. Dentro de esta sub-categoría los aspectos que se tendrán en cuenta son los siguientes: a.) Número de participantes b.) Grupo de edad aproximado c.) Duración del juego d.)

Lugar

1. Número de Participantes: La mayoría de los juegos, no presentan un número limitado de participantes, por tanto la participación de las personas puede ser tanto en parejas, como en grupos grandes.
2. Grupo de Edad aproximado: Los juegos encontrados en la investigación fueron practicados por personas de diferente edad, es decir juegos en donde participaban: Niños, Jóvenes, adultos y adultos mayores.
3. Duración del Juego: La mayoría de los juegos encontrados en la investigación se terminan en el momento en que los participantes presentan cansancio o se aburren. Otros se terminan en el momento en que se cumplen unos objetivos específicos de cada juego.
4. Lugares: Los espacios en donde desarrollaban los juegos eran: Carretera, escuela, arboles, quebrada, cancha. Algunos de estos espacios se han ido transformando y perdiendo tras el

⁵ Tomamos del texto de Eugenia trigo, específicamente el Capítulo IV “Características de los Juegos tradicionales en nuestra investigación”

paso del tiempo, debido a amenazas y peligros que hora los afectan. Esto se respalda en uno de los relatos

El juego es un elemento que permite la relación a partir del contacto con el otro y los otros, y se puede desarrollar en diferentes lugares, es decir, no tiene ningún espacio establecido, se puede jugar en la calle, la carretera, el patio, la escuela.

Según Bantula y Verdeny (2002, p:24) “Las limitaciones espaciales y su marcado carácter urbano repercute, en un menor uso de materiales para el juego, y en segundo lugar, en su reemplazo por materiales que han perdido el entorno natural como fuente de aprovisionamiento, y en los cuales el plástico y la manufactura han suplantado a la ingeniosa artesanía infantil, que bien podría calificarse de tecnología lúdica artesanal” .

A modo de conclusión de la sub-categoría, se reconoce la pérdida de los espacios propios donde se desarrollaba el juego, en generaciones de abuelos y padres, es decir, en estas generaciones, los juegos se practicaban en espacios amplios, donde no se encontraban con ninguna limitación. Ya en la época de los niños, estos espacios se fueron perdiendo y son muy pocos los que se mantienen, ya que fueron reemplazados por nuevos escenarios y consigo por nuevos materiales. En la actualidad el lugar apropiado para jugar es la cancha y, si en una comunidad no se cuenta con está, la práctica del juego será reducida o nula. Esta idea se desarrollara en profundidad, más adelante. Siguiendo lo planteado por el autor, se encuentra que los nuevos espacios, traen consigo nuevos materiales, los cuales son fabricados por la industria, dejando de un lado la fabricación hecha por cada uno de los niños.

Finalmente, el juego se concibe como un elemento que bajo unas normas, reglas, espacios y características particulares, permite a las personas una participación dentro de grupos sociales, teniendo en cuenta que en muchas ocasiones es necesario contar con algún elemento o material adquirido o construido por ellos mismos y en otros momentos solo es necesaria la presencia de los sujetos y el interés por jugar. El juego es símbolo de integración y permite llegar al disfrute y al goce individual o particular. De esta manera se puede concluir que muchos de los juegos que han practicado las generaciones pasadas aun se mantienen aunque se le hayan realizado lagunas modificaciones, de la misma manera se identifican juegos que se practicaron y en la generación actual ya no se encuentran. Cada uno de los juegos, presenta características propia como : Normas, materiales, entre otros. Dentro de estas características se encuentran los juegos en Grupo, de niñas y niños y como en este espacio también se presenta la inclusión y exclusión a la hora de jugar. En este sentido se da paso a la siguiente categoría.

9.2. JUGAR: UN ASUNTO QUE SE DEFINE ENTRE EL GENERO Y LAS CUALIDADES



La categoría “*Jugar: un asunto que se define entre el género y las cualidades*” desarrolla la idea general, del género y las cualidades como las que priman a la hora de la organización y participación en los distintos juegos de los niños, padres y abuelos de la comunidad afrodescendiente estudiada. Esta categoría se sustenta en tres subcategorías a saber: a.)Exclusión e integración al jugar b.) Juegos en Grupo c.)Juegos de niños y niñas.

9.2.1. La subcategoría “exclusión e inclusión al jugar” Se encarga de narrar, Situaciones que se presentan en los juegos, específicamente en el momento en que se decide con quien y que jugar. Esto se debe a que generación tras generación se ha ido marcando unas tendencias enfocadas a las personas y los juegos que deben practicar los niños, es decir, en la época de los abuelos y padres se presentaba una idea implantada por los mayores de que habían juegos para hombres y para mujeres; ya en la época de los niños se presentan preferencias de las personas con las que se va a jugar.

En la época de los Adultos mayores, se encuentra muy marcada una idea que se implantaba desde los hogares, en donde se hacía referencia a una frase y que se encontró repetidamente en los relatos en esta generación: “ Juego de Hombres es de hombres, y el de niñas es de niñas”. Esto lo que creaba en los niños era una división, ya que los niños solo debían de participar en juegos que eran catalogados para niños y las niñas debían de hacer lo mismo. Estas tendencias estaban marcadas desde los hogares, quizás porque en esa época, el trabajo duro, fuerte y rudo era para los hombres y las mujeres solo se debían dedicar a las labores del hogar.

Para la época de los padres, se presenta esta misma idea pero no con tanta fuerza, es decir, ya se presentan juegos en donde la participación y la integración es colectiva, en donde se permite el ingreso de niños y niñas a diferentes juego. Pero algunos otros ya se han estigmatizado como juegos de un solo género, y si alguna mujer practica algún juego de niños, es tildada como machona. Cabe resaltar que en esta etapa, los niños practican en su gran mayoría juegos colectivos, en donde la participación es de grupos amplios.

Y en la generación de los niños, la gran mayoría de juegos han sido marcados, es decir, sin que los padres desde los hogares les manifiesten cuales son juegos de niños y de niñas, ellos se han creado esa barrera, y reconocen que juegos practican los hombres y cuales las mujeres, aunque las niñas pueden participar de los juegos de los niños sin ser criticadas. Durante esta etapa, los niños y niñas son quienes deciden que personas pueden participar y a quienes no se les admite, esto se encuentra mediado por la amistad y en otros casos por las cualidades de las personas. Por ejemplo si uno de los participantes no cuenta con las capacidades propias del juego es sacado de este o en el menor de los casos escogido entre los últimos, en pocas palabras y según la investigación a la hora de realizar la organización de los grupos se utiliza un modelo Jerárquico, en donde los mejores jugadores son quienes eligen y esta elección se va realizando desde los

participantes que mejor se desempeñan en el juego hasta los que menos capacidad presentan en el desarrollo de este. Esto se hace evidente en el siguiente relato: “ Siempre se escoge como en todo juego, uno malo y uno bueno y siempre era así (E2.R23)”.

Aparte de tener en cuenta las cualidades, es importante destacar que algunos juegos son presentados como espacios en los que puede participar cualquier tipo de persona: genero (Hombre y mujer), etnia (puede participar todas las personas que estén interesadas en el juego), edad, capacidad, etc. Muchas veces estos juegos por más que puedan ser “juegos para todos”, presentan una distancia entre géneros, es decir, los niños se encuentran solo jugando entre ellos y las niñas lo mismo. Esto se debe a que en muchas ocasiones el juego se desarrolla bajo un alto grado de brusquedad y los niños prefieren jugar solo entre ellos, para no ir a golpear a las niñas, dejando que ellas practiquen el mismo juego entre ellas o se dediquen a jugar algo que no requiera de tanto contacto. Dentro de los relatos de los padres y abuelos se encontró una situación diferente a la de la generación moderna, en ellos se presenta la separación entre niños y niñas por un ideario que se implantaba desde sus hogares, es decir , “los viejos le decían: si es juego de hombres es juego de hombres, no pues así, lo que es de mujeres es de mujeres, (E1.R24)”.

La exclusión de géneros y de personas durante el desarrollo de algunos juegos, se ha mantenido tras el paso de las generaciones. Los motivos de exclusión no siempre han sido los mismos; en la época de los abuelos y los padres se presentaba bajo la idea que se implantaba desde la casa por los mayores. Este elemento de exclusión al jugar se presentó durante la generación de los Adultos Mayores y de los Adultos, en la segunda va perdiendo un poco de importancia.

Ya para la época de los niños, se creó una nueva idea, en donde prima la seguridad e integridad de las niñas, es decir, los niños en ocasiones no meten a las niñas con el fin de cuidar de ellas y no ir a estropearlas, esto ocurre en juegos que llevan donde se presenta un contacto brusco. Otra de las ideas que se manejan en los niños es la exclusión de personas del mismo género, esto ocurre cuando los participantes no se comportan de la manera que el juego lo requiere, es decir, algunos niños son tramposos y no cumplen las reglas que se imponen en el juego y esto es motivo de exclusión. Esto ha llevado a que los niños, practiquen juegos que solo permiten la participación de hombres y a la vez a que las niñas busquen y generen juegos en donde puedan desarrollar sus propias capacidades.

Según Moreno (2000,p:14), Desde las instancias de socialización o vivienda (escuela, casa, los JRTC), se produce tempranamente una diferenciación entre hombres y mujeres, personas que aún sin nacer ya están predestinadas a tal diferenciación. Es posible que casi sin darnos cuenta se asignen unos determinados comportamientos que se van interiorizando y asumiendo hasta el punto que hay quienes los consideran tan naturales, tan propios de cada uno de los sexos que se piensa que vienen determinados genéticamente.

En lo expresado por el autor se hace evidente como, desde los hogares se van imponiendo comportamientos y formas de vida a los niños. Esto se hizo evidente en la investigación en el momento en que la generación de los abuelos y los padres, presentaban una marcada exclusión al jugar, debido a ideas que se implantaban por los Mayores y que debían ser cumplidas por los niños, es decir, se presentaba una marcada diferencia entre los juegos de hombres y de mujeres. Estas situaciones han ido cambiando tras el paso del tiempo y aunque no se han perdido del todo han dado paso a nuevas formas de exclusión al jugar; Esta separación de genero ya en la época de los niños no se encuentra tan marcada, ahora la exclusión está mediada por las habilidades y

capacidades de los participantes en cada juego, es decir, ya no se excluye por género, sino por habilidad a la hora de jugar.

9.2.2 Es por esto que algunos juego se caracterizan por ser o de hombres o de mujeres, y es aquí donde aparece la sub- categoría “Juegos de niños y niñas”. Esta sub-categoría corresponde a los juegos que solo eran practicados por un mismo género y la participación del otro grupo era escasa o nula. Los resultados arrojados en la investigación, permitieron identificar que tras el paso del tiempo y de generaciones, se han mantenido unos juegos para Niños y otros para niñas.

Dentro de estos encontramos:

Mujeres: Jazz, Muñecas.

Hombres: Trompo, las bolas,

Estos juegos, son practicados por hombres y mujeres, pero es importante tener en cuenta que fueron marcados por algunas tendencias de generaciones pasadas, es decir la de los abuelos y que se han ido transmitiendo a padres y niños. Esto se puede evidenciar en un relato de uno de los padres, en donde menciona que:

“Más que todo el de las niñas era jugar Jazz, el jazz que estuvo tan de moda en aquellas épocas el de los niños: Las bolas, los trompos (E3-R15).”

Pero no siempre se presentó esta separación, en algunas ocasiones las niñas hacían parte de los juegos de los niños y eran tildadas como “machonas”, porque no seguían los mismos ideales de las demás niñas de la comunidad; esto se encontró en uno de los relatos en donde la entrevistada manifestó

“otra cosa que a uno lo tenían a pata y cuero en el futbol era porque la otra vez eran más machistas porque no veían a una mujer jugando futbol y uno pues de rebelde y de terco así le partieran las canillas dijo el otro uno se metía, así le fuera más mal que perro en misa uno se metía (E4.R22).”

Estas situaciones han variado tras el paso del tiempo, algunos juegos que en épocas anteriores eran propios y jugados solo por un tipo de género, en la actualidad son practicados por ambos, la relación e inclusión de ambos géneros se ha ido involucrando y se observan escenarios que permiten la integración tanto de hombres como mujeres.

El juego es una práctica que va más allá del solo hecho de jugar, en él se busca un momento de placer, diversión y relación con las demás personas; pero este juego también se compone de retos y sentimientos. Según lo evidenciado en la investigación el juego le generaba a los participantes “alegría y disciplina porque usted cuando está jugando, está concentrado en lo que está haciendo, usted no quiere perder (E1.R62 aportes en el juego alegría disciplina)”.

Según Lavega(2000) Muchos juego se han caracterizado por ser protagonizados por grupos muy concretos de personas.

- a.) Juego de hombres: Generalmente de apuestas
- b.) Juego de mujeres: Competición de cantaros, juego de bolos.
- c.) Juego de niños/as: Tula, escondite, cuerda.) (p:83)

El autor presenta como en el juego, algunas situaciones permite una separación entre hombres y mujeres, niños y niñas y esto dependiendo del rol o grado de esfuerzo que requiera el juego. Es evidente que esto se enmarca desde los adultos. Quizás esto, sea un factor determinante en los

juegos de los niños, es decir, ellos aprenden de estas situaciones y las llevan a sus propios juegos, creando una marcada diferencia entre los juegos de hombres y mujeres.

9.2.3 Así como se evidenciaba esa separación y exclusión por Géneros, también se encontraron algunos juegos que eran practicados por cualquier tipo de persona, sin importar si fueran: hombres, mujeres, niños, jóvenes, adultos, mestizos, indígenas o afrodescendientes; esto hace referencia a la sub categoría “juego en grupo”. Esta idea se desarrolló en las tres generaciones, en donde todos manifestaron haber practicado juegos que permitieran la integración de amplios grupos o comunidades. Estos juegos permitían una integración y participación de todo tipo de personas, sin importar género, edad, raza, etc.

En la época de los abuelos se encuentran los juegos de la noche buena, en donde la participación no se encontraba limitada por ningún factor, es decir, podían participar todo tipo de persona, ya fuera hombre o mujer, niños o adultos.

Para la generación de los niños y padres, aparecen juegos como El yeimi o Ponchado, lleva, lleva congelada.

Dentro de los resultados de la investigación se encontró que habían algunos juegos que permitían la participación de todas las personas, y estos se han mantenido durante las tres generaciones: Abuelos Padres y niños. Dentro d estos juegos se encuentran: Las rondas y la lleva.

Dentro de las rondas encontramos los siguientes juegos: El puente está quebrado, el gato y el ratón y el stop. Esta situación se apoya desde un relato, en donde se manifiesta que _“No se presentaba la cosa de hombres y mujeres ni egoístas, siempre se jugaba así hasta las personas mayores. (E2.R25)”

El juego en las generación de adultos mayores, adultos y niños , se presenta como medio de integración, que permite la participación de diferentes personas, sin tener en cuenta: género, edad, etnia, capacidad, etc. A partir de esta categoría se puede reconocer al juego como un espacio que permite el fortalecimiento de las relaciones personales y sociales y que ayuda en la formación de los sujetos.

Según Turrubiarres (2005,p:024)

Al finalizar la etapa del jardín de infantiles, los niños se hallan superando su egocentrismo, lo que les permite descentrar su pensamiento y ubicarse en el punto de vista del otro; pueden así intervenir en juego en grupos que se organizan siguiendo reglas no creadas por ellos mismos y, en muchos casos, institucionalizadas por las generaciones anteriores: rayuela, escondidas, bolitas, etc...El juego en grupo nace, generalmente, en el patio de la escuela; no hace falta que el maestro aproxime a los chicos para que se conozcan y jueguen juntos; ellos mismos buscan a sus compañeros... en el grupo, en el desarrollo de sus juegos en medio de un ambiente social más amplio que el de su familia, el niño encuentra un mayor espacio para la innovación, creatividad y su afectividad.

Los niños cumplen una etapa en la que sienten la necesidad de participar y organizar juegos y actividades con dos o más niños, esto con el fin de compartir y crear relación con el otro y los otros. Estos espacios se realizan bajo unas normas que ya se han establecido anteriormente por otras generaciones y que se establecen durante cada juego; además se logra en los participantes mejorar relaciones y aprender a solucionar problemas con diferentes personas.

Muchas de las características de los juegos tradicionales, fueron impuestas por generaciones pasad as y se transmitieron tras el paso de las épocas. Para poder jugar, los participantes debían

ubicar el espacio más adecuado y que les permitiera un desarrollo óptimo del juego. Es así como aparece otra de las características del juego y se consigna en la siguiente categoría.

9.3 ESPACIOS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO



Tras el paso de las generaciones, los pueblos van manteniendo algunas de sus costumbres y tradiciones. Dentro de estas se encuentra el juego, que ha permanecido tras el paso de varias descendencias y que en la actualidad se mantiene. Este elemento, a medida que va pasando el tiempo va sufriendo unas transformaciones, se van creando nuevas concepciones, variantes y formas de jugar; En esta categoría se desarrollara lo relacionado con los espacios en donde los abuelos, padres y niños realizaban sus juegos y como estos espacios se han mantenido o han ido desapareciendo por diferentes motivos.

Se inicia destacando que el juego, se ha distinguido por ser un elemento que se puede desarrollar en diferentes espacios: la carretera, los árboles, los cuadernos, lotes, en la cancha, en el recreo y hasta en el trayecto del colegio o la escuela a la casa. Según la investigación algunos de estos juegos eran y son aprendidos en la escuela y posteriormente los transportaban a los barrios, y

caseríos de donde eran los estudiantes. Es importante resaltar que uno de los aspectos en los que se diferencia el “juego” del “Deporte” es el espacio en donde se desarrollan, es decir, el juego se puede desarrollar en espacios poco reconocidos como elementos de diversión, mientras el deporte para poder realizarlo se deben cumplir con unos espacios y elementos determinados. Mas sin embargo en la investigación, se encontró que tanto para los abuelos, padres y niños, el “deporte” es el mismo “Juego”, es decir, para ellos la pelota (el futbol) se encuentra enmarcada dentro de los juegos. Es por esto que se considera existe una confusión entre los que es Juego y Deporte y conciben estos como iguales, resaltando que todos dos permiten lograr la integración, participación y por ende les va a permitir llegar a la diversión, como punto de encuentro entre los dos. Y esto se hace evidente en uno de los relatos en donde se manifiesta que:

Aquí siempre ha sido en la carretera, hasta que los muchachos allí en el palo jugaban futbol. Hasta que llego un día que Juan dijo “Pero ese Lote allá abajo” Nos metimos sin permiso allá, claro que eso es de la comunidad. Nos metimos e hicimos la cancha, eso era un barranco y ellos fueron los que medio lo aplanaron jugando ahí (E2.R16)”.

El relato presenta la relación y diferencia que se ha presentado tras del paso del tiempo, y a la vez la distinción que se genera entre el juego y el deporte, es decir, mientras las personas en tiempo atrás jugaban en la carretera: yeimi , trompo, lleva, etc. Ahora se preocupan por tener un espacio en donde se pueda practicar el futbol. En los niños se encuentra esta misma relación y manifiestan que los juegos que más le gustan es la pelota, el básquet y que estos son practicados en la cancha. Este espacio se ha convertido en uno de los lugares en donde las generaciones modernas: Padres y niños buscan satisfacer las necesidades, relacionadas con la diversión y la recreación.

Según Antonio Alcaba (2001)

El juego es una actividad lúdica, mientras el deporte impone el interés mucho más acentuado por el deseo de triunfo... El juego lo hemos considerado como aspecto formativo, al entrar de lleno en la competición y pasar a ser considerado deporte, el juego se transforma en una actividad con dos variantes: por un lado procurar diversión y por otro condicionar esa diversión al interés u obsesión por alcanzar la victoria.

El juego y el deporte, se concibe como elementos que permite la integración y relación con el otro y los otros. Cabe resaltar que el primero permite a los participantes lograr diversión sin necesidad de ganar o perder, solo el simple hecho de compartir. Mientras que el segundo en todo momento busca el reconocimiento de un Ganador y un perdedor. Por lo tanto el juego puede considerarse como un espacio que permite lograr diversión sin necesidad de sentirse inferior a los demás.

Durante la investigación se encontró en repetidas ocasiones en las tres generaciones que percibían el deporte como juego, es decir, para ellos el fútbol era un juego y lo consideraban dentro de los juegos tradicionales. Tomando lo planteado por el autor, se encuentra que este plantea una definición y características de lo que es juego y Deporte, destacando los intereses y fines de cada uno de estos. Es importante resaltar que el deporte fue insertándose en los espacios propios del juego, es decir, fue reemplazando los sitios donde los niños jugaban.

De esta manera se desarrollaron los espacios que cada una de las generaciones ha utilizado para el desarrollo del juego, iniciando con los Abuelos, luego con los padres y posteriormente con los Niños. Finalmente se desarrollara el espacio en donde se relacionan las tres generaciones y donde se ha desarrollado el juego tras el paso del tiempo.

Uno de los espacios en que los Abuelos aprovechaban para jugar, era el trayecto que debían cumplir desde la escuela hasta sus hogares, por caminos, mientras iban hacia sus casas iban desarrollando juegos con los niños que se dirigían hacia el mismo sector. Dentro de los juegos que se encontraron en estos espacios fueron: La lleva y el trompo, este último uno de los juegos que más practicaban. Esto estaba mediado por las épocas, es decir, hay temporadas en que aparece el trompo y se ven a muchos niños jugando trompo, luego aparece la bola y todos juegan bola y así sucede con muchos juegos.

De esta manera se encontró que cuando llega navidad, aparecen algunos juegos propios de esta época y que son practicados por todos, ya sean: niños, jóvenes y adultos. Son juegos que se denominan de “Noche Buena” y que también se le llaman “aguinaldos”.

“Para la noche buena se jugaba eso de: Palito en Boca, no pisar el resquicio, hablar y no contestar, palmadita en la espalda, eso era pero en la noche buena. (ET8-R10)...El palito en boca era que si uno tenía que estar en todo momento con un palito en la boca, porque llagaba el otro y decía: Palito en Boca, y si no tenía uno pues le ganaban los aguinaldos.(ET8-R11)”

Este relato muestra como las personas que participaban el juego podían encontrarse en cualquier lugar, y se decían las palabras correspondientes al juego, quien no cumpliera con los elementos necesarios durante el encuentro, perdía el juego.

De los espacios que ya nombrados anteriormente, se resalta que para la época de los padres ya estos habían sido re-emplazados. Los padres tenían un espacio en donde practicaban todo tipo de juego, “la carretera”. En este se congregaban todos los habitantes de la comunidad, para practicar juegos como: yeimi, las bolas, el trompo, etc.

“Aquí siempre ha sido en la carretera, hasta que los muchachos allí en el palo jugaban fútbol. Hasta que llegó un día que Juan dijo “Pero ese Lote allá abajo” Nos metimos sin permiso allá, claro que eso es de la comunidad. Nos metimos e hicimos la cancha, eso era un barranco y ellos fueron los que medio lo aplanaron jugando ahí. (E2.R16)”

El relato presenta, la carretera, como el espacio en donde se practicaban diferentes tipos de juegos, este espacio se utilizó hasta el día en que las personas decidieron realizar prácticas deportivas, en donde se debía cumplir con un espacio específico. La carretera quedó en la memoria de las personas que disfrutaron y aprovecharon esta época y reconocen que ella es testigo de muchos momentos agradables de la comunidad.

Otro de los espacios que los padres utilizaban era los árboles, en ellos desarrollaban diferentes juegos: la lleva, escondite y además aprovechaban para coger sus frutos. Este espacio también desapareció, en el momento en que tumbaron los árboles y construyeron viviendas. Esto se encontró en uno de los relatos, en donde se dijo: “Ahora la gente tumbó los árboles para construir sus casas, entonces eso se acabó, pero anteriormente eso eran cafetales, árboles, algo muy Lindo. (E3-R10)”

Pero estos espacios no se perdieron del todo, quedaron en la memoria de muchos adultos y que recuerdan dentro de su época de infancia, la carretera, como el espacio más indicado para reunirse y practicar los juegos que aprendían en la escuela, el trayecto de la escuela a la casa, con sus amigos o en la comunidad.

Es por esto que De Almeida en su tesis doctoral (2012,p:24), menciona “Con los cambios de la sociedad desde los hombres primitivos hasta los días actuales el jugar también se transformó y se adaptó a los nuevos contextos. Los últimos años la industrialización y la

urbanización modificaron las costumbres, la manera de vivir e incluso la estructura familiar, contribuyendo para que muchas actividades lúdicas no sólo se modificaran, pero hasta desaparecieran... Sabemos que el crecimiento de los procesos de industrialización y urbanización de los grandes centros urbanos tuvo como consecuencias el creciente número de vehículos en las calles, transeúntes, así como el aumento de la violencia e inseguridad en las ciudades. De esa forma, los espacios públicos, que en el pasado eran considerados espacios sociales y que formaban parte del día a día de los niños, jóvenes y adultos, pasaron a ser considerados inadecuados y peligrosos.

En relación con lo planteado por el autor, se toma que tras el paso de las generaciones los espacios para jugar y los juegos fueron sufriendo unas transformaciones o cambios, debido a la industrialización y la urbanización, es decir, la carretera que en la época de los abuelos y padres era un espacio propio para jugar, ya en la época de los niños se convierte en un lugar peligroso, debido al tránsito de vehículos. De esta manera el juego se trasladó a nuevos escenarios, y fue así como se fueron dejando algunos en el olvido y otros perdieron su esencia.

Los Padres utilizaron también espacios que se mantienen en la época actual, en la generación de los niños. Dentro de estos espacios se encuentra la cancha, como ese escenario que se ha construido en los últimos tiempos, y en el cual se desarrollan diferentes tipos de actividades, desde juegos tradicionales, deportes y hasta actividades sociales. “La cancha” se ha convertido en un espacio indispensable para las comunidades y esto en busca de la diversión y recreación, es decir, si una comunidad o grupo social no cuenta con una cancha la diversión se encuentra reducida o nula.

Otro de los espacios que se utilizaba en la época de los padres y se mantiene en los niños, son los corredores, espacios en donde se ubican en la gran mayoría las niñas a jugar el jazz. En este espacio se encuentran y se reúnen tanto niñas, jóvenes y madres para distraerse y compartir.

Finalmente se destaca, uno de los espacios que se encontró en las tres generaciones, tanto en Adultos mayores, adultos y niños, nos referimos a “La Escuela”. Se puede reconocer como un ente integrador y transmisor de conocimientos a partir del juego. Muchos datos, enmarcaron la escuela como el espacio en donde se aprendían y aprenden muchos juegos, los cuales después iban a ser practicados en otros lugares diferentes a donde este. Los Abuelo, Padres y Niños, son testigos de la importancia que tiene la escuela en el desarrollo del juego, pero no solo el jugar, sino también la disciplina, el respeto y la responsabilidad que se debía tener a la hora de jugar, es decir, no solo utilizaban el juego como medio de diversión, sino como un ente formador de sujetos, y fue así como se evidencio en uno de los relatos “Jugábamos trompos pero en el Recreo, en el colegio (ET8-R7)... en la escuela practicábamos esos juegos antiguos, en la escuela del Carmen. (E2.R9)”.

El relato muestra cómo tras el paso del tiempo “la escuela” se mantiene como el espacio adecuado para jugar. Los abuelos y padres jugaron en este espacio y tras el paso de las generaciones aun lo siguen haciendo y se evidencia en los niños.

Yagüe (2002) señala

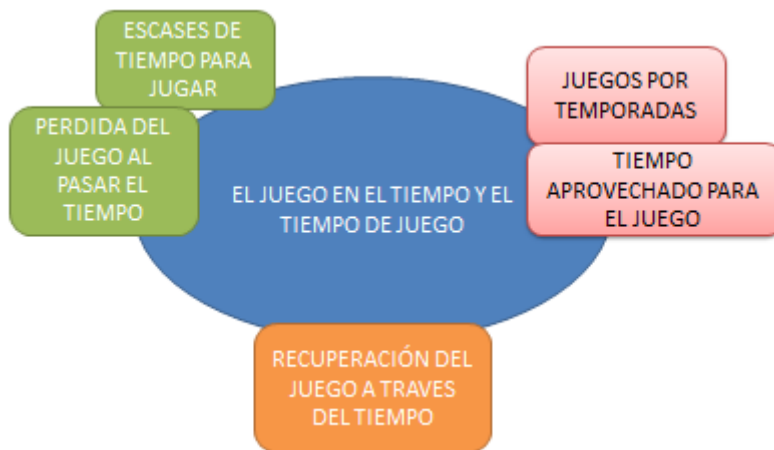
El ámbito educativo constituye un contexto fundamental para promover la enseñanza de los juegos tradicionales, ayudando a mejorar aspectos tanto referentes a la condición física, como al conocimiento de la cultura, la adquisición de valores y “en definitiva a educar, función primera en la enseñanza (p:26).

La escuela es un espacio por donde todas las generaciones han pasado y en este han practicado y aprendido la gran mayoría de juegos. Es importante resaltar que el juego desde el ámbito escolar está enfocado en la práctica de valores y la formación de los estudiantes. La gran mayoría de juegos, se aprenden la escuela y después son llevados a otros escenarios, destacando que se realizan en ellos unas modificaciones. Por tanto la escuela es tomada como uno de los primero escenarios en donde se practica el juego.

Finalmente, resaltamos la transformación que ha sufrido el juego y los espacios tras el paso del tiempo y de las generaciones. Esto debido a la modernización y llegada de la industria, es decir, espacios en donde se podía jugar libremente fueron invadidos por elementos que pueden presentar peligro para los niños. Se destaca la escuela, como el espacio que se ha mantenido y que cumple un papel importante en la práctica de los juegos y juegos tradicionales, se puede decir que gracias a este escenario, el juego todavía se mantiene como esa fuente de diversión, recreación y goce.

Anteriormente se mencionaron algunos juegos que aparecían de acuerdo a las generaciones. En la siguiente categoría se desarrolla la idea de juego en el tiempo, es decir, la aparición y desaparición de este por temporadas, además, se mencionan algunos aspectos encontrados en la información suministrada por los padres, en donde, se hace referencia a la frase “Todo pasado fue mejor”, y la importancia de la recuperación de esos juegos se fueron dejando en el olvido tras el paso de las épocas. . De esta manera desarrollaremos la siguiente categoría.

9.4 EL JUEGO EN EL TIEMPO Y EL TIEMPO DE JUEGO



La categoría “El juego en el tiempo y el tiempo de juego”, se basa en datos que se recogieron de los Abuelos y Padres, donde se presentaba un paralelo entre los juegos de la época de ellos y los de ahora, destacando que la mayoría de estos se enmarcaban diciendo “Los juegos de la época de nosotros fueron mejor”.

El juego ha sido un elemento que ha existido desde mucho tiempo atrás, considerando que tras el paso de las épocas este ha sido sufriendo unos cambios o transformaciones, tanto en sus formas, características y sus tiempos de juego. En épocas anteriores el juego estaba determinado por el espacio, las responsabilidades del hogar, etc. Es decir para poder salir a reunirse con el grupo de amigos o vecinos debían los niños cumplir en primer momento tareas impuestas por los padres, destacando que en primer lugar los niños no se autorizaban solos y estaban condicionados por labores del hogar.

“ en ese tiempo los viejos eran muy devotos si se puede decir, muy creyentes, muy entregados a las cosas de Dios; A usted el domingo se lo llevaban a misa y era a misa; No a

hacer desorden, si no a lo que iba, y luego los juegos ya el domingo si le quedaba un rato para jugar. (E1-R11)

Aparte de que los niños debían cumplir con labores del hogar, también debían responder con sus ejercicios académicos, teniendo en cuenta que en esa época no se contaba con energía, y debían hacer sus trabajos con vela. Por tanto el tiempo de juego era muy mínimo. De esta misma manera y ya que se esta tocando el tema de la Temporalidad del Juego, es necesario mencionar que el juego se practicaba por tiempos muy cortos, es decir ponían de moda un juego y lo practicaban hasta que este mismo se encargaba de ir desapareciendo de los espacios, y en ocasiones iba siendo reemplazado por otro. Esto se evidencio en uno de los relatos, en donde se dice menciona que el juego:

“es como por temporadas. Cuando se pone de moda las bolitas, entonces todo mundo juega bolitas; si se pone de moda el trompo entonces todo mundo juega trompo.(E3-R34)”

El relato muestra como los juegos se han practicado por tiempos, es decir, para cada juego llega su temporada y esta se disfruta hasta que termine y comience un nuevo juego. Algunos juegos fueron perdiendo su temporada y por ende fueron desapareciendo de los espacios donde se practicaban; es por ello que dentro de la investigación, se encontró que las personas entrevistadas, sentían preocupación por la pérdida de algunos juegos y manifestaban la importancia de recuperarlos, ya que en el tiempo de ellos cumplían un papel importante dentro de la convivencia y la relación. Y fue de esta manera como las personas exaltaron nuestra investigación y manifestaron que:

“Sería chévere que de aquí a mañana se recuperarán esos juegos y así motivaran a los niños a enseñarles algo que ya se perdió, porque es algo que ya se perdió; volver a revivir eso me parece chévere, (E2R48)”

El relato permite reconocer que la investigación ha causado impacto dentro de las comunidades participantes y esto en busca de algo que en tiempos atrás fue importante y aprovechado en el tiempo que se podía realizar y que tras el paso del tiempo los fuimos perdiendo, es así como se resalta tarea de reconocer el juego Tradicional como un elemento importante en la convivencia, las buenas relaciones y como un aspecto importante dentro del ámbito social.

A modo de conclusión resaltamos que el juego es un espacio que se desarrolla con muy pocos materiales y que permite la integración y relación con otras personas. Este se ha desarrollado durante la generación de Adultos mayores, adultos y niños, destacando que los espacios han ido cambiando tras el paso de las generaciones, de la misma manera se logra reconocer que tras el paso de cada época se fueron insertando nuevas variantes pero conservando en su gran mayoría la esencia del mismo juego. Para finalizar, es importante mencionar dentro de los resultados el cuadro de clasificación (revisar en anexos) como el elemento final de los resultados, ya que en el consignan todos los juegos y sus características, además las generaciones que los practicaron y practican.

CONCLUSIONES

Mediante el acercamiento a las tres generaciones: adultos mayores, adultos y niños, se pudo encontrar que el juego ha sido un elemento que se ha practicado durante mucho tiempo atrás y que tras el paso de las épocas este mantiene su esencia pero ha sufrido algunas transformaciones en torno a las características y espacios, es decir, se reconoce que los materiales y dinámicas en muchos de los juegos se mantienen, aunque se hallan modificado otros aspectos como los espacios.

Dentro de la categoría “características de los juegos tradicionales”, se puede encontrar que muchos de los juegos que practicaron los adultos mayores, durante la generación de los adultos y niños se mantienen, resaltando que algunos aspectos se han modificado como las normas y quien colocaba estas, de la misma manera los materiales que en algún tiempo atrás eran construidos, en la actualidad son conseguidos en el comercio. Pero esto no le cambia el sentido de diversión a la hora de jugar. Esta categoría permite identificar mediante una matriz los juegos que practicaron los adultos mayores y adultos y de la misma manera los que practican los niños.

En la categoría “Jugar un asunto que se define entre el Género y las cualidades”, se menciona que dentro de las características del juego se encuentran juegos en donde es posible la participación de amplios grupos, de la misma manera se evidencian juegos solo para niños y niñas. De esto es importante mencionar que la división que se presenta a la hora de jugar entre niños y niñas se debe a idearios que se han implantado desde sus hogares. Es importante resaltar que tras el paso de las épocas a la hora de meter (incluir) y sacar (excluir) han ido cambiando.

La categoría “Espacios para el desarrollo del juego”, permitió reconocer el juego como un elemento que se puede desarrollar en espacios indeterminados, es decir, el juego no se encuentra limitado por el lugar, se puede jugar desde el andén de la casa, pasando por los árboles y la naturaleza y terminando en la carretera. Cabe resaltar que tras el paso de las generaciones este elemento también fue sufriendo sus cambios, debido al ingreso de los avances tecnológicos y científicos. Es importante reconocer en este apartado la influencia de la escuela y como este ha sido el único espacio en donde han jugado las tres generaciones.

Dentro de la última categoría “El juego en el tiempo y el tiempo de juego”, es posible observar que existe preocupación por parte de las generaciones de adultos mayores y adultos, en cuanto al juego. Esto debido a que se observa que en las generaciones actuales se están filtrando nuevas formas de jugar y no precisamente en relación directa con el otro y los otros. De la misma manera se plantea como en las generaciones pasadas el tiempo para el juego era mínimo y el poco tiempo que se les presentaba lo aprovechaban al máximo. Por tanto estas dos generaciones, reconocen la importancia de la investigación y creen importante la recuperación del juego y el juego tradicional.

Se concluye que, la relación entre las cuatro categorías selectivas, que los juegos tradicionales, son entendidos como prácticas que se van transmitiendo de generación tras generación. Es importante resaltar que tras el paso de las generaciones algunos juegos se mantiene, otros se han ido perdiendo y algunos en su gran mayoría presentan unas transformaciones. Los resultados arrojaron elementos importante para la clase de educación física y para las comunidades afrodescendientes, debido a que se pueden evidenciar nuevas prácticas en las cuales muchas veces no es necesario contar con un elemento o material determinado para lograr divertirse.

PROYECCIONES

Esta investigación, pretende dar una la importancia necesaria a las actividades y juegos propios de cada cultura. Lo realizado en esta investigación, se dará a conocer en diferentes instituciones escolares, mediante una cartilla que contenga algunos teóricos que planteen la importancia de los juegos tradicionales, beneficios al practicar estos y como la escuela es importante dentro de la transmisión de conocimientos tradicionales. Además agregar la matriz de los juegos tradicionales encontrados en esta investigación.

De la misma manera, este proyecto, se proyecta a realizar una profundización en el tema de los juegos tradicionales tanto afrodescendientes como indígenas para así reconocer que prácticas son propias de cada comunidad.

LIMITACIONES

- Una de las dificultades encontradas durante el proyecto investigativo, fue la falta de tiempo, debido a que el contexto quedaba distante de Popayán y de la misma manera debíamos cumplir con unas unidades temáticas.
- Otra limitación tiene que ver que es una zona donde el conflicto armado se ha presentado de mucho tiempo atrás. Esto junto con el poco tiempo no permite que el proceso investigativo se pueda expandir a otras zonas y así lograr resultados más amplios.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las diferentes instituciones incluir en el currículo los juegos tradicionales, con el fin de promover la integración y las buenas relaciones dentro de los establecimientos educativos.
- Se recomendaría a la clase de educación física tener en cuenta la presente investigación con el fin de seguir promoviendo el juego en futuras generaciones.
- Teniendo en cuenta que la escuela es un espacio en donde se transmiten prácticas culturales y de reconocimiento tradicional. Se recomienda realizar actividades en el recreo, la clase de educación física y programas en donde el juego tradicional recobre su importancia y de la misma manera pueda este continuar su paso en generaciones futuras.

BIBLIOGRAFIA

ACHIPIZ MEDINA, Etna Ruth y otros. Páez ayer, hoy y siempre. Belalcázar: Óscar Vernaza Editores. 1997.

ALCALDÍA MUNICIPAL DE PÁEZ- Archivos-2015 - <http://paez-cauca.gov.co/index.shtml#2>

ALCOBA.A. Enciclopedia del deporte. edit:edicions cort. (2001)

BALANTA,D-PERDOMO,A/ los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de cali: relaciones e implicaciones en la actividad física

BANTULA, JANOT & VERDENY MORA (2002).Juegos multiculturales-225 juegos tradicionales para un mundo global. Barcelona: Edit. PaidotriboGloria callado de la Garza “El juego, debates y aportes desde la didáctica-LA EDUCACION EN LOS PRIMERO AÑOS- Ediciones Novedades Educativas” (Pg9)

BLACKHAM ,G. J.,y SILVERMAN, a. . Cómo modificar la conducta infantil, Buenos Aires. Edit: Kapelusz, 1973

BONILLA E. & RODRÍGUEZ P. (1997). Más allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia: Grupo editorial Norma.

CAILLOIS, R. Teoría de los juegos (1958). Editorial Seix Barral S.A., Barcelona. P. 14

CANO ECHEVERRI,MARGARITA-juego y recreación terapéutica/universidad tecnológica de pereira,Año:2006

CASTRO MARTIN,V & ALCÓN CAMPOS, F. Recuperación de costumbres populares a través de actividades de recopilación, ejecución y divulgación de juegos tradicionales. Buenos Aires, EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, N° 149, Octubre de 2010.

<http://www.efdeportes.com/>.

CRUZ,J . El empleo de la teoría fundamentada en los estudios socio educativos/

Fuente:

http://www.academia.edu/8363069/EL_EMPLEO_DE_LA_TEOR%C3%8DA_FUNDAMENTADA_EN_LOS_ESTUDIOS_SOCIOEDUCATIVOS_JAIMES_CRUZ_KARLA

DEL RIO GARCIA,G /El Juego Tradicional como Herramienta para el Desarrollo de la Interculturalidad en el Ámbito Escolar-2012 a 2013

ERAZO,A & TUMIÑA,L/ los territorios del juego y los juegos del territorio “un estudio comprensivo en el resguardo indígena de guambia. Universidad del Cauca. Año:2008

FERNANDEZ, J.M-. Buenos Aires-Año: Marzo de 2009. fuente: Revista Digital Ef Deportes No 130 <http://ef.deportes.com/Revista>

GARAIGORDOBIL, M. (2007): “Intervención psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los programas JUEGO” (Conferencia de Clausura). Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: “Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar. Castellón. Organizado por la Universitat Jaume I.

GUEVARA RAMIREZ,L- juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena cañamomo y lomapieta. Año:2009 fuente Universidad tecnológica de Pereria

HUIZINGA, J. Homo Ludens, Editorial Alianza, Madrid –España-, 2004, página 26

Institución Educativa Félix María Ortiz. Contando nuestra experiencia de la afrocolombianidad.

Capitania II de itaibe- Capitania de Páez, Municipio de Páez, Cauca. 2009

JIMÉNEZ, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela.

Innovación y experiencias educativas, 23, 1-17. Recuperado de

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf

LAVEGA, P. (2000). Juegos y deportes populares-tradicionales. Inde, Barcelona.

LOPEZ ALCABA, A (2001)-Enciclopedia del Deporte-librerías deportivas Esteban Sanz, S.L

MINISTERIO DE CULTURA, república de Colombia “afrocolombianos, población con huella de africa”

MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL (MEN). La etnoeducación: Realidad y esperanza de los pueblos indígenas y afrocolombianos. 1996. Fuente:

http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85375_archivo_pdf.pdf

MORENO, E. (2000). La transmisión de modelos sexistas en la escuela. En M. Santos Guerra, El harén pedagógico. (pp.11-30). Barcelona: Grao.

MUJICA, L. (2001-2002). “Aculturación, Inculturación e Interculturalidad”. Documento en línea Disponible en <http://www.ceduniminuto.org/images/Documentos/12010/Interculturalidad.pdf>

MURCIA N & JARAMILLO L-Investigación Cualitativa “La complementariedad”, una guía para

abordar estudios sociales- Edit:Kinesis 2008

PARRA. J.F. El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística. Cuenca-Ecuador- 2010

PAZ VALDERRAMA.E. Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural-propuesta metodológica. Universidad del Valle. Santiago de Cali. 2014

PEREZ A ROSA E. Juegos Estacionarios de Piso y de Pared, editorial Kinesis, Armenia, 1999

RODRIGUEZ,O,M. El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria. Trabajo de fin de Grado. Universidad de la Rioja.(2012-2013)

SARLÉ, P (2014), El juego en el nivel inicial. Juegos con reglas convencionales ¡Así me gusta a mi!. Unesco. Recuperado de http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_8.pdf

SARMIENTO CRUZ.L.M. La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. Revista Educación Física y deporte. Universidad de Antioquia. 2008

SCHENSUL, STEPHEN L.; SCHENSUL, JEAN J. & LECOMPTE, MARGARET D. (1999). Essential ethnographic methods: Observations, interviews, and questionnaires (Book 2 en Ethnographer's Toolkit). Walnut Creek, CA: AltaMira Press.

TRIGO AZA, E. aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física, bases teóricas vol.1 ed. Paidotribo, pag.360, Barcelona, España, 1994.

TURRUBIARTES. H.A. Programa para las transformaciones y fortalecimiento Académico de las escuelas Normales. Juego y Educación Física. (2005)

VALENZUELA, A & LOPEZ,M/ importancia de los Juegos y Deportes Tradicionales en las clases de Educación Física de la Sociedad Posmoderna, 2008

YAGÜE SANZ, V. (2002). Juegos de ayer y de siempre. Madrid: S.L

Yvern, A. (1998) ¿A qué jugamos?. Buenos Aires: Bonum.

ANEXOS

ANEXO 1

Guía de Entrevista a los Adultos Mayores

Con el fin de conocer un poco más sobre los juegos tradicionales de la comunidad afrodescendiente, se ha realizado la siguiente entrevista, la cual aportara al proyecto denominado “los juegos tradicionales de la comunidad Afrodescendiente”. A cargo de los estudiantes de la Universidad del Cauca, Camilo Andrés Ortiz y Jaiber Mario Gutiérrez.

“Realizando esta investigación pretendemos encontrar algunos juegos que se practicaron hace muchos años y que en la actualidad ya no se encuentran ni se practican. Gracias a sus aportes podremos dar una nueva mirada del juego y por ende nuevas alternativas para el aprovechamiento del tiempo libre”

1. Me podría contar que actividades realizaba en el tiempo libre?
2. Podría contarme cuales eran los juegos que ustedes jugaban cuando eran niños?
3. Dónde, cuándo y con quienes jugaban?
4. Cómo era la relación entre hombre y mujeres (niños y niñas) cuando jugaban?
5. Me podría decir a qué jugaban los niños y a qué jugaban las niñas?
6. Cuáles eran los juegos preferidos por la mayoría?
7. Recuerda a qué jugaban en comunidad? (los grandes, pequeños, hombres y mujeres)
8. Recuerda si algún juego es propio de la cultura afro? jugaban con las otras comunidades? (indígenas, mestizos, blancos)
9. De los juegos que hemos conversado ¿cuáles son practicados en la actualidad?
10. Qué opinión tiene sobre los juegos de antes y los juegos de ahora?
11. Qué juegos cree que se deberían recuperar para la comunidad afro? Porqué?
12. Si quiere decir algo más, puede hacerlo con toda tranquilidad.

Gracias...

ANEXO 2

Guía de Grupo Focal

Con el fin de profundizar en la información recolectada de los Abuelos y padres, queremos realizar unas preguntas, muy sencillas de momentos que viven diariamente.


1. ¿Qué les gusta jugar?
2. ¿Qué materiales utilizan?
3. ¿Normas?
4. ¿Quién les enseñaba esos juegos?
5. ¿Espacios?
6. ¿Juegos de niños o niñas?
7. ¿Porque metían y sacaban delos juegos?

ANEXO 3 CUADRO DE CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

NOMBRE DEL JUEGO: El Yeimi
GENERACION: 1ª Niños- 2ª Padres- 3ª Abuelos No PARTICIPANTES : Libre: Pequeños /Grandes GRUPO DE EDAD APROXIMADO: Todos DURACION DEL JUEGO: Indeterminado CANTIDAD DE MATERIAL: Poco TIPO E MATERIAL: Movil LUGAR DE JUEGO: Carretera, Cancha, Escuela TIPOLOGIA: Competitivo- Cooperativo QUIEN LO JUEGA: Niños, jóvenes y Adultos
DESCRIPCION DEL MATERIAL: *PELOTA: Al principio cogíamos bolsas y se armaba una de bolsas, luego ya llego la tecnología. *BATE: Se utilizaba para botar la pelota. * PEDAZOS DE CARTÓN * TAPAS DE GASEOSA: Utilizados para armar
NORMAS Y REGLAS *Deben haber siempre dos participantes ponchando y el resto dentro del espacio. *El que va siendo ponchado, debe ir saliendo. Si la pelota toca a uno de los participantes este queda ponchado. *Los participantes que van ponchando, no pueden ingresar nuevamente al juego sino hasta que comience este nuevamente. *Los participantes proponen que van a armar, si el nombre completo de alguna persona, las bocales, el abecedario, etc.
CÓMO SE JUEGA: Se organizan dos equipos y se sortea quien será el que arme y el que ponche. Los que ponchen deberán ubicar a dos participantes en los lados determinados para el juego y los demás se ubicaran como ayudantes de estos para recoger la pelota en caso de que se vaya lejos. Los que Armen deberán ubicarse dentro de ese espacio determinado; estos tienen como objetivo utilizar unas fichas para armar (abecedario, nombre, estructuras verticales, etc.) el esquema acordado por todos los participantes. Quienes están armando también contarán con un bate o palo el cual será utilizado para cubrirse y evitar ser ponchado y a la vez enviar la pelota lejos para poder ganar tiempo y armar rápidamente. Quienes están ponchando tienen como objetivo, tirar la pelota con el fin de que toque a quienes están armando y así ir eliminando participantes, hasta que todos sean ponchados y no alcancen a armar la estructura y así se cambiarán los roles, es decir quienes estaban ponchando pasaran a armar y quienes estaban armando pasaran a Ponchar. En caso de que cumplan el objetivo al armar la estructura, el juego iniciara de nuevo, permitiendo que entren al juego nuevamente quienes ya se habían ponchado.

ESQUEMA



<p>NOMBRE DEL JUEGO: EL YAZ</p> <p>GENERACION: 1ª Niñas- 2ª Madres</p> <p>No PARTICIPANTES : Indeterminado</p> <p>GRUPO DE EDAD APROXIMADO: Todos</p> <p>DURACION DEL JUEGO:</p> <p>CANTIDAD DE MATERIAL: Poco</p> <p>TIPO E MATERIAL: Móvil</p> <p>LUGAR DE JUEGO: Escuela, Andenes y corredores de la casa</p> <p>TIPOLOGIA: Competitivo</p> <p>QUIEN LO JUEGA: Principalmente niñas.</p>
<p>DESCRIPCION DEL MATERIAL:</p> <p>PELOTA: Pepa del desodorante de roll on / Guayabas</p> <p>*PIEDRITAS: Eran utilizadas como fichas.</p> <p>En otras ocasiones se compraban las fichas y la pelotica.</p>
<p>NORMAS Y REGLAS</p> <p>*Comenzar en orden ascendente a coger las fichas. Es decir comenzar con 1 hasta completar.</p> <p>*Cuando no coge el total de fichas correspondiente, pierde y debe ceder el turno al otro compañero</p>
<p>CÓMO SE JUEGA: Este juego tiene como objetivo ir recogiendo las fichas pero de acuerdo a las condiciones que se planteen entre los participantes, es decir se puede iniciar cogiendo una por una de forma ascendente, o de dos en dos de forma ascendente (2-4-6-8...). El juego consiste en que el participante tira la pelotica, esta rebota y antes de que vuelva a dar un bote en el suelo debe haber cogido la cantidad de fichas correspondientes; La complejidad del juego va aumentando progresivamente y cuando el participante que está tirando no cumple el objetivo de recoger las fichas que le correspondía, debe entregar el turno a otro participante, quien comenzara nuevamente el juego. El juego se finaliza cuando uno de los participantes logra recoger todas las fichas y cumpliendo las especificaciones que se han impuesto desde el principio.</p>
<p>ESQUEMA :</p> 

<p>NOMBRE DEL JUEGO:LA LLEVA</p> <p>GENERACION: 1ª Niños- 2ª Padres</p> <p>No PARTICIPANTES : Indeterminado</p> <p>GRUPO DE EDAD APROXIMADO: Todos</p> <p>DURACION DEL JUEGO: Indeterminado</p> <p>CANTIDAD DE MATERIAL: Poco</p> <p>TIPO DE MATERIAL:-----</p> <p>LUGAR DE JUEGO: Carretera, Escuela, Cancha</p> <p>TIPOLOGIA: Cooperativo</p> <p>QUIEN LO JUEGA: Niños, jóvenes y adultos</p>
<p>DESCRIPCION DEL MATERIAL:</p> <p>NORMAS Y REGLAS</p> <p>*La lleva, el que la dice la queda, el ultimo que quede se quedó con la lleva, bueno vamos a contar las de pinocho hasta contar hasta 8, 123...8 le toco a usted así se iniciaba.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La persona que congelaba, debía tocar a las personas para poder congelarlas. ➤ Para poder ser descongelado, las personas que no estaban congeladas debían tocar a los congelados (con las manos). ➤ En ocasiones se ponía la condición de descongelar de diferentes maneras: por debajo de las piernas, etc.

CÓMO SE JUEGA: La lleva es uno de los juegos que presenta muy marcado diferentes tipos o variantes. En este juego no se utilizan materiales específicos sino miembros corporales (manos-pies,etc) A continuación se presentan los diferentes tipos de lleva

VARIANTES:

- ✓ **LA LLEVA NORMAL:** Los participantes eligen quien comenzara pegando la lleva, cuando ya se ha identificado este, los demás participantes comienzan a correr por el espacio, con el fin de no dejar que la otra persona les pegue la lleva. Quien esta pegando tiene como objetivo tocar a otra persona, pegarle la lleva y por tanto este será quien continúe pegándola.
El juego termina en el momento en que los participantes lo determinen.
- **LA LLEVA CONGELADA:** Los participantes eligen quien queda la lleva. Quien tiene la lleva, debe tratar de pegársela a los demás compañeros que se encuentran por el espacio, cada que toque a uno de los participantes estos deberán quedarse estáticos, solo pueden recobrar movimiento si llega un compañero y cumple con la norma impuesta al principio para descongelar. El juego termina, en el momento en que todos los participantes han sido congelados y se cambia la persona que está pegando la lleva para comenzar nuevamente el juego.
- **LA LLEVA ENCADENADA:** Se realiza el proceso de elegir quien pegara la lleva, después de esto los participantes comienzan a correr por el espacio para no ser tocados por los compañeros. La dinámica de este juego es que cada que se toca a un jugador este deberá ir uniéndose a quien pega la lleva, se unen de manera que no se puedan soltar, y cada que tocan a alguien este se va encadenando a la lleva. El juego termina en el momento en que todos los participantes se han unido a la cadena.

ESQUEMA:



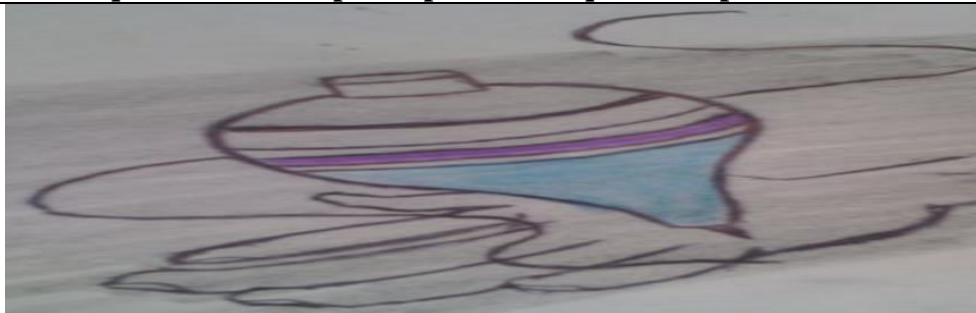
<p>NOMBRE DEL JUEGO:EL TROMPO</p> <p>GENERACION:1ª Niños- 2ª Padres- 3ª Abuelos</p> <p>No PARTICIPANTES : Indeterminado</p> <p>GRUPO DE EDAD APROXIMADO: Todos</p> <p>DURACION DEL JUEGO: Indeterminado</p> <p>CANTIDAD DE MATERIAL: Poco</p> <p>TIPO DE MATERIAL: corriente y de fácil obtención</p> <p>LUGAR DE JUEGO: Carretera, Caminos, Escuela, Cancha</p> <p>TIPOLOGIA: Competitivo</p> <p>QUIEN LO JUEGA: principalmente Hombres.</p>
<p>DESCRIPCION DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • TROMPO: Cuando se cuenta con recursos económicos es comprado, y en ocasiones era fabricado por los mismos niños. • Piola: Se compraba. En ocasiones los niños lo fabricaban con nailon • Dulce o Monedas: Materiales extras que se añadían a los juegos con el fin de presentar una motivación extra.
<p>NORMAS Y REGLAS</p> <p>*Se debía cumplir con el recorrido trazado por todos los participantes, llevar el trompo hasta donde se acordaba.</p> <p>* Durante el desarrollo del juego se colocaban algunas reglas entre ellas que se tenía que tirar el trompo donde estuviera, el que debíamos arriar,</p> <p>* El que perdía ponía el trompo para darle quiñes.</p> <p>* Quien perdía debía dar un dulce.</p> <p>*Todos los participantes debían colocar la moneda del mismo valor</p>

CÓMO SE JUEGA: El trompo es un juego que presenta diferentes formas de jugar :

VARIANTES:

- **LAS ARRIAS O CARRERAS:** Los participantes se reunían cada uno con sus elementos de juego y se trazaban un punto determinado hasta donde deberían llevar el trompo, es decir hasta una meta. Tiraban todos los trompos y el que primero dejara de bailar ese debía colocarse y era el trompo que sería arriado. La única forma de que el trompo saliera de esa posición era que alguno de los otros participantes no golpeará el trompo que estaba puesto. Cuando la persona que tenía el trompo puesto (arriando) contaba con un trompo extra, este podría ir devolviendo el trompo, es decir tratando de golpearlo en la dirección contraria a sus demás compañeros. Cuando los participantes cumplían el objetivo, de llevar el trompo hasta el lugar determinado llegaban y se le debían dar determinados quiñes⁶ al trompo
- **DORMIDO:** Consistía en tirar todos los trompos a la misma vez, el trompo que se cayera o se quedara “Dormido” perdía y el que más bailara era el ganador.
- **LA RULETA:**

- Una de las formas era dibujar un caracol en el suelo, el objetivo era tirar los trompos a tratar de pegarle al centro. Quien pegaba en el centro era el encargado de darle quiñes a los demás trompos.
- Se realizaba una rueda más o menos de un metro de diámetro y en esta cada participante debía colocar una moneda del valor que se acordara entre todos los participantes. Cuando ya se tenían todas las monedas en el suelo, los participantes comenzaban a tirar los trompos por turnos, esto con el fin de sacar la mayor cantidad de monedas. Las monedas que sacaba cada participante iban quedando para este.




⁶ Quiñe: consistía en que el trompo que estaban arriando se debía colocar y los otros debían golpear este con la punta, pero para ello debían utilizar de una manera específica la piola.

NOMBRE DEL JUEGO: LAS BOLAS
GENERACION: 1ª Niños- 2ª Padres- 3ª Abuelos No PARTICIPANTES : Indeterminado GRUPO DE EDAD APROXIMADO: Todos DURACION DEL JUEGO: Indeterminado CANTIDAD DE MATERIAL: Poco TIPO DE MATERIAL: Corriente y de fácil obtención LUGAR DE JUEGO: Carretera, Cancha, Escuela TIPOLOGIA: Competitivo QUIEN LO JUEGA: Principalmente Niños
DESCRIPCION DEL MATERIAL: *Bolas de Cristal: Se obtienen mediante el recurso económico, es decir se compran en tiendas. *Meca: Orificio o hueco que se realiza en la tierra.
NORMAS Y REGLAS : Es un juego que durante su desarrollo permite que se coloquen muchas condiciones y normas. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> • Cuando uno se descachaba o algo así, estaba muy cerquita llegaban y decían meñique surdo, entonces uno tenía que con este dedito.
CÓMO SE JUEGA: Cada participante debía contar con su bola. Se ubicaba un hueco que denominaban meca, para comenzar todos debían hacer un lanzamiento con el fin de caer dentro del hueco o enmecarse. Si ninguno lo lograba, se le daba la oportunidad al que quedaba más cerca de la meca. Cuando ya estaba enmecado, debían tratar de golpear a las demás bolas, la bola que fuera golpeada quedaba fuera del juego. *En muchas ocasiones este juego estaba mediado por las apuestas, entonces la bola que fuera golpeada debía de ser entregada a quien la golpeaba.
VARIANTE: <ul style="list-style-type: none"> ✓ CUADRO: Se realizaba un cuadro en el suelo y en este cada uno de los participantes colocaba una bola. Los participantes primero debían enmecarse y después si tenían la oportunidad de tratar de tirar a golpear alguna de las bolas del cuadro. Si golpeaba una de estas y salía del cuadro la bola era de quien la golpeaba y tenía la oportunidad de seguir tirando hasta que no golpeará ninguna bola. En este juego los participantes también podían golpear las bolas de los demás participantes para tratar de alejarlas del cuadro y así poder seguir consiguiendo sacar la mayor cantidad de bolas posibles. Si alguno de los que estaba tirando quedaba dentro del cuadro perdía y debía esperar a que los demás participantes terminaran el juego.



<p>NOMBRE DEL JUEGO: LA CUARTA</p> <p>GENERACION: 2ª Padres</p> <p>No PARTICIPANTES : Indeterminado</p> <p>GRUPO DE EDAD APROXIMADO: Todos</p> <p>DURACION DEL JUEGO: Indeterminado</p> <p>CANTIDAD DE MATERIAL:</p> <p>TIPO DE MATERIAL: Económico</p> <p>LUGAR DE JUEGO: Tiene que contar con una superficie vertical (pared, tabla, etc)</p> <p>TIPOLOGIA: Competitivo</p> <p>QUIEN LO JUEGA: Niños y Niñas</p>
<p>DESCRIPCION DEL MATERIAL:</p> <p>*Económico: Cada uno de los participantes debe contar con una moneda.</p>
<p>NORMAS Y REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los participantes deben contar con una moneda • Se ubicaba un lugar determinado para lanzar las monedas.
<p>CÓMO SE JUEGA:</p> <p>Se ubican a los participantes a una distancia determinada, cada uno de ellos comienza a lanzar monedas (el valor es impuesto por los participantes) contra una pared o superficie vertical. El juego consiste en que la moneda que se tire trate de quedar a una cuarta o menos de la otra.</p> <p>La persona que cumpla con la distancia, se ganara la moneda a la que quedo cerca.</p>

NOMBRE DEL JUEGO: LAS RONDAS
GENERACION: 1ª Niños – 2ª Padres – 3ª Abuelos No PARTICIPANTES : Indeterminados GRUPO DE EDAD APROXIMADO: Todos DURACION DEL JUEGO: Indeterminado CANTIDAD DE MATERIAL: Poco TIPO DE MATERIAL:--- LUGAR DE JUEGO: Escuela- Cancha TIPOLOGIA: Cooperativo QUIEN LO JUEGA: Niños y Niñas – Hombres y Mujeres
DESCRIPCION DEL MATERIAL:
NORMAS Y REGLAS *Todos los participantes deben estar tomados de la Mano *Se debe ser cuidadoso con el trato de las mujeres *El que no cumpla las condiciones de juego o pierda debe pagar penitencia.
CÓMO SE JUEGA: <ul style="list-style-type: none"> EL GATO Y EL RATÓN: Se eligen a dos participantes, uno será el gato y el otro el ratón. Las demás personas deberán tomarse de las manos y hacer el círculo, las manos serán las puertas, y se abrirán y cerraran a la voz de uno de los participantes. El Gato y el Ratón antes de iniciar el juego hacen un pactó y dicen “Gato: A que te cojo ratón. Ratón: A que no gato ladrón. Gato: Si te cojo que me das. Ratón: La colita y nada más. Gato: Apostemos un chicharrón.” En ese momento cruzan el dedo meñique y lo cortan (como símbolo de la apuesta). Mientras tanto los participantes van cantando “Ese gato no sirvió, ese gato no sirvió” El juego termina en el momento en que el gato coja al ratón o en el momento en que el gato se canse.


- **EL PUENTE ESTA QUEBRADO:**

Se escogen a dos personas que harán de puente, estos se toman de las manos, mientras los demás participantes pasan por debajo de ellos. Todos van cantando “El puente esta quebrado con que lo curaremos, con cascara de huevo, burritos al potrero, que pase el rey, que hay de pasar, que alguno de sus hijos se ha de quedar”. En ese momento quien esté pasando por debajo del puente, es retenido. Lo llevan a un lugar y le dan a escoger entre dos frutas que han determinado las dos personas que son el puente, El participante escoge una de ellas y se ubica detrás de la fruta que eligió. Se realiza el mismo procedimiento con todos los participantes, hasta que ya pasen todos y queden organizados los dos grupos. Después de esto se ubican para jalar y tratar de hacer caer un grupo al otro. Gana el grupo que derribe al otro.



- **EL STOP:**


Se hace un círculo, se reparten las personas que hay en cada espacio que queda, se le coloca el nombre de una ciudad. Por ejemplo Cali, Bogotá, Medellín, Popayán, Pasto. Entonces se ubican a una distancia de un metro y tenía que saltar ahí, entonces se dice el nombre de una de las ciudades, el que se nombra debe brincar al centro y decir stop. Luego el que está en el centro debe decir otro nombre y retroceder a su puesto, y al que nombre hace el mismo proceso. El que no brinca debe cumplir una penitencia o reto.




- **EL ANGEL Y EL DIABLO:**

Consiste en que se sientan todos los participantes, se saca una pareja, uno será el ángel y el otro el diablo. Otro de los participantes, se encargara de repartir a las demás personas nombres de frutas , El ángel y el diablo deberán decir una fruta, si esta se encuentra dentro de los participantes, quien la tenga deberá salir a correr y tratar de no dejarse coger del ángel ni del diablo. Cada uno tendrá un lugar en donde se van ubicando los participantes que cojan. Después de que todos los participantes pasen y sean tomados, se organizan el grupo del ángel uno detrás (tomados de la cintura) de otro y lo mismo el del diablo, ya ubicados se toman de la mano el ángel y el diablo y los demás deberán hacer fuerza y tratar de hacer caer al otro grupo.



NOMBRE DEL JUEGO: EL ESCONDITE
GENERACION:1ª Niños -2ª Padres – 3ª Abuelos No PARTICIPANTES : Indeterminado GRUPO DE EDAD APROXIMADO: Todos DURACION DEL JUEGO: Indeterminado CANTIDAD DE MATERIAL: Poco TIPO DE MATERIAL:--- LUGAR DE JUEGO: Escuela-Carretera-Cancha-Árboles TIPOLOGIA: Cooperativo QUIEN LO JUEGA: Niños y Niñas- Hombres y Mujeres
DESCRIPCION DEL MATERIAL:-----
NORMAS Y REGLAS *La persona que va a contar debe estar de espaldas y no podía ver donde se escondía la otra persona, se cuenta del 1 al 10 o del 1-100, dependiendo de qué tan lejos se fueran a esconder. *No irse a sitios muy lejos, a sitios donde se pueda presentar peligro para los participantes.
CÓMO SE JUEGA: Para iniciar se elige a uno de los participantes para que comience contando. La persona que cuenta, debe ir diciendo en voz alta, los números del 1-10 o 1-100 (determinado por los participantes). Mientras cuenta los demás participantes deben ir a esconderse en un lugar donde sea difícil de encontrarlos. Los participantes deben esperar que el contador se distraiga buscando y tratar de salir rápido a picarse (esto se hace en un sitio determinado, donde se cuenta), el niño que sea encontrado por el contador y sea picado tendrá que esperar que el ultimo lo salve o tendrá que ser el siguiente en contar.


<p>NOMBRE DEL JUEGO: Noche Buena</p> <p>GENERACION: 3ª Abuelos</p> <p>No PARTICIPANTES : Indeterminado</p> <p>GRUPO DE EDAD APROXIMADO: Todos</p> <p>DURACION DEL JUEGO: Indeterminado</p> <p>CANTIDAD DE MATERIAL: Poco</p> <p>TIPO DE MATERIAL: Palito</p> <p>LUGAR DE JUEGO: Calle</p> <p>TIPOLOGIA:</p> <p>QUIEN LO JUEGA: Hombres y Mujeres</p>
<p>DESCRIPCION DEL MATERIAL:</p> <p>*Palito: Se debía tener un palo en la boca todo el tiempo.</p>
<p>CÓMO SE JUEGA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PALITO EN BOCA: Se debía estar en todo momento con un palito en la boca, porque llagaba el otro y decía: Palito en Boca, y si no tenía uno pues le ganaban los aguinaldos. • PALMADITA EN LA ESPALDA: tenía que estar en todo momento contra la pared, en el resquicio no podía pararse porque llegaban y le pegaban la palmadita en la espalda y le decían mis aguinaldos y perdía los


<p>NOMBRE DEL JUEGO: EL ESGRIMA</p> <p>GENERACION:3ª Abuelos No PARTICIPANTES :Dos GRUPO DE EDAD APROXIMADO: DURACION DEL JUEGO: CANTIDAD DE MATERIAL: Poco TIPO DE MATERIAL: Palo LUGAR DE JUEGO: Calle TIPOLOGIA:Competitivo QUIEN LO JUEGA: Principalmente hombres</p>
<p>DESCRIPCION DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palo: Los dos participantes debían de contar con un palo o elemento para defenderse
<p>NORMAS Y REGLAS</p> <p>Los dos participantes debían de contar con un elemento para defenderse, si alguno no contaba con este, se le esperaba a que consiguiera para poder jugar</p>
<p>CÓMO SE JUEGA:</p> <p>Los dos participantes cuentan con un palo o material para defenderse y atacar. El juego consiste en mandar a golpear al otro compañero y a no dejarse coger.</p>
