



yacuara
¡a jugar!



TRABAJO DE GRADO

Milena Torres Guerrero

UNIVERSIDAD DE NARIÑO FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO SAN JUAN DE PASTO, 2015.

LOS PENSAMIENTOS E IDEAS AQUÍ PLANTEADOS, SON RESPONSABILIDAD
ÚNICA Y EXCLUSIVA DE SU AUTORA
ARTÍCULO DEL ACUERDO N° 324 DE OCTUBRE 11 DE 1966,
EMANADO DEL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO

Título: Yacuara

Tema: Material lúdico pedagógico de los Pastos para niños de cuarto grado de primaria de Pasto.

Estudiante: Milena Torres Guerrero.

Asesor del proyecto: Jaime Pineda Arteaga.

PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR POR
EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
2015



NOTA DE ACEPTACIÓN

PRESIDENTE DEL JURADO

JURADO

JURADO

JURADO

SAN JUAN DE PASTO, AGOSTO DE 2015

El proyecto Yacuara es un material de apoyo lúdico pedagógico, que nace a raíz de la problemática observada en niños de 9 años de San Juan De Pasto frente al reconocimiento de su propia cultura, y al desinterés en aprender de la misma, el proyecto está enfocado para que estos niños que se encuentran cursando en cuarto grado de primaria, puedan reconocer las características de este grupo indígena que por diferentes causas está perdiendo su valor dentro de la misma región.

Teniendo en cuenta que los juegos son entretenidos para todos, Yacuara, pretende además fortalecer las diferentes habilidades de los niños a través de diferentes piezas, tales como un juego de mesa apoyado con actividades físicas y otros elementos para dispositivos móviles.

The Yacuara research is a supporting playful teaching material which was created taking into account the problematic observed in 9 year old children in San Juan de Pasto city who don't know their own culture and they are not interested in learning about it, the project is aimed to fourth grade students who are able to recognize the characteristics of this indigenous people, who for several reasons are losing their values and the importance within the same region.

Bearing in mind that the games are fun for people of all age, this research "Yacuara" also aims to strengthen the different skills of children through different games such as a board game supported by physical activities and other elements for mobiles devices as well.



Contenido

Introducción	7
--------------	---

Capítulo 1 (formulación)

Descripción	9
Planteamiento del problema	10
Objetivos	11
Justificación	12
Contextualización	13

Capítulo 2 (fundamentación)

Marco teórico	15
Marco conceptual	26
Marco referencial	30

Capítulo 3 (metodología proyectual)

Metodología de investigación	41
Metodología de diseño	42

Capítulo 4 (Proceso gráfico)

Identificador	50
Personajes	56
Creación del tablero de juego	67
Tarjetas del juego	73
Mini juegos	76
Pruebas físicas	82
¿Cómo se juega?	90
Contenido del juego	93

Conclusiones	97
--------------	----

Bibliografía	99
--------------	----

Nariño es uno de los departamentos de Colombia donde se concentra una gran parte de indígenas. Muchos de ellos aún arraigados a sus costumbres y pensamientos ancestrales, que se han transmitido por herencia de generación en generación, con su propia representación del cosmos y simbolismo del territorio. Con el transcurso de los años y todo lo que esto conlleva poco a poco estas costumbres y saberes de alguna manera se están olvidando sumando a esto que las nuevas generaciones tampoco desean aprender de ellas. Por ello es necesario plasmar y cultivar estos saberes, lograr que los pueblos indígenas no desaparezcan en el espacio ni en el tiempo, a través de un proceso de aculturación, haciendo énfasis en los niños, en este caso de 9 años que se encuentran cursando cuarto de primaria.



Yacuara es un proyecto que se empezó desarrollando con una investigación de tipo empírico analítico, descriptivo, porque en el proceso se intentó conocer la situación que tienen los niños en su formación dentro de los centros educativos y que tan factible podría ser el uso de un material lúdico pedagógico de los Pastos y en un segundo momento a partir del pensamiento de diseño, en cinco diferentes etapas, para que de esta manera se logre realizar piezas que en verdad respondan a las necesidades de nuestro sujeto de comunicación teniendo en cuenta cada elemento que interviene en el reto propuesto.

CAPÍTULO 1
Formulación

🌀🌀🌀 Nuestro país posee una gran riqueza cultural que se manifiesta en la historia de sus pueblos y en la variedad de lenguas y costumbres que caracterizan nuestra identidad.

Nariño tiene un porcentaje significativo de indígenas en Colombia, lamentablemente el reconocimiento y valor dentro de nuestra misma región es muy poco. Hoy en día muchos de los niños y jóvenes absorbidos por diferentes medios de comunicación desconocen la existencia de esta riqueza indígena, y confunden otros valores culturales como propios, dentro de los mismos centros educativos no se incentiva el conocimiento de las mismas, por lo tanto se hace necesario que en las escuelas se cree conciencia y se busque estrategias y métodos que ayuden a que estas costumbres no se pierdan y se incentiven a seguirlas cultivando y se trasmitan a próximas generaciones.

Descripción





¿Cómo crear un material lúdico pedagógico de los Pastos para niños de cuarto grado de Primaria de Pasto?

Objetivo general

Diseñar un material pedagógico que posibilite mediante la lúdica el aprendizaje de la cultura de los Pastos para los niños de cuarto grado de primaria de Pasto

Objetivos específicos

- Determinar si los niños de 8 a 10 años de Pasto conocen su cultura y costumbres ancestrales indígenas para poder generar una propuesta desde el diseño gráfico que permita su valoración y reconocimiento.
- Diseñar un juego donde se puedan evidenciar diferentes elementos de la cultura de los Pastos.
- Diseñar mini juegos para dispositivos móviles que complementen al juego de mesa.
- Permitir que el niño puedan tener un viaje por la historia de los Pastos, a través del juego en su conjunto.
- Evaluar Yacuara como una herramienta de aprendizaje de la cultura de los Pastos.

Se ha observado que los niños y jóvenes de la ciudad de Pasto, no reconocen el legado de las culturas indígenas, su procedencia, valor e importancia en nuestra cultura actual. Esta situación se debe en parte a que los currículos o contenidos de enseñanza en los centro educativos de la región y el país hacen énfasis en áreas de conocimiento como las ciencias básicas y las ciencias humanas, dejando en un segundo plano la enseñanza de elementos y contenidos que hacen parte de nuestra cultura además, que las herramientas y materiales usados por docentes están creadas única y exclusivamente para el que estudiante adquiera conocimientos de manera repetitiva y no para que el aprenda con gusto, eficacia y dinamismo.

Justificación



De aquí parte entonces el desinterés de ellos mismos para aprender causando en un futuro la ausencia de un sentido de apropiación de las propias raíces.

Es necesario entonces crear esos métodos y herramientas lúdicas y eficaces para que los saberes ancestrales no queden en el olvido, y poco a poco desde temprana edad escolar se forme a los niños para que sean capaces, a través de un "viaje en la historia", de revitalizar, rescatar y transmitir a siguientes generaciones su conocimientos acerca de su propia historia.

Dentro del contexto geográfico se tuvo en cuenta a Cumbal como uno de los resguardos más importantes dentro de la organización socio territorial de los Pastos llamada como el Gran Cumbal. Aquí se hizo el primer acercamiento con la cultura de los Pastos, donde están presentes elementos y lugares importantes dentro de éste grupo indígena.

El municipio de Cumbal, se encuentra ubicado al Sur Occidente del departamento de Nariño, localizado en el Macizo Colombiano denominado Nudo de los Pastos, en Cumbal se sitúan los Volcanes Chiles y Cumbal. Se considera una tierra fértil y de abundantes pastos, clima intensamente frío. Región de tierras fértiles, con montañas, valles y llanuras, tierras de abundante vegetación y fauna. La mayor parte de este territorio es montañoso, especialmente en la zona occidental. Revela una exuberante arquitectura, lugares sagrados, belleza artesanal y majestuosos sitios turísticos. Del antiguo pueblo de Cumbal se conserva “la Vieja de la pila del agua”, un hermoso monumento tallado en piedra, la piedra de los Machines sitio sagrado que reunía a la comunidad para rendir culto al dios sol.

Dependen de la agricultura, la ganadería, el comercio de artesanías propias de la región, básicamente están los tejidos elaborados en lana de oveja y en baja proporción la minería. Su principal cultivo es la papa y como cultivos secundarios están: haba, cebada, trigo, ocas, ullucos, cebolla, entre otros cultivos¹



Foto tomada de COLOMBIA ES TUYA
<http://www.colombiaestuya.com/colombia/index.php?/-nariño>

Contexto Geográfico

1. (Plan de desarrollo Cumbal vida cultura y dignidad por siempre) PLAN DE DESARROLLO MUNICIPAL (2008- 2011)

The background is a solid teal color. In the center, there is a dark blue rounded rectangle with a decorative orange border consisting of concentric semi-circles. To the left and right of this rectangle are purple floral-like shapes. At the bottom, there is a horizontal line of white dots of varying sizes.

CAPÍTULO 2

Fundamentación



El juego

"El juego, entonces, le permite expresar al niño sin palabras aquello que los adultos no aceptan"
Klein (1929)²

Los juegos didácticos van al encuentro de un nuevo tipo de estudiante más preocupado por su proceso de aprendizaje que en su resultado, preparado siempre para la toma de decisiones y elección de su ruta de aprendizaje, lo cual abre un desafío al sistema educativo, caracterizado por la memorización de información siguiendo patrones previamente establecidos, es entonces cuando el juego didáctico puede ser fácilmente un medio para que el estudiante adquiera sus conocimientos de manera más activa y lúdica.

De esta manera nos adentramos a las características del juego infantil, en un intento de dar una visión descriptiva e integradora que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, tenemos las siguientes particularidades:

Moyles (1990)³ nos habla del juego como un actividad placentera, fuente de gozo actividad lúdica que

procura placer, es divertida que generalmente suscita excitación, hace parecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.

Moyles desde su perspectiva nos hace entender al juego como una actividad espontánea y libremente elegida, procurándole placer ya que es esta le permite al niño sentirse libre para actuar como quiera libre de elegir sus personajes y los medios para realizarlo, el simplemente se mete en el juego sin pensar o preocuparse por el resultado de la actividad y aún más importante que no le teme al fracaso.

Continuando con Moyles es interesante como nos presenta al juego como el hacer ya que esta implica una participación activa y es aquí cuando el niño al momento de hacer se representa así mismo, es decir como lo plantea Moyles «ser antes que hacer», contribuyendo así a su ser integral.

2. Klein, Melanie. Aportes de Melanie Klein al enfoque freudiano. disponible en:

<http://www.eljuegoinfantil.com/psicologia/evolutiva/autores/klein.htm>

3. Moyles, Janet R. e Guillermo Solana El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Ediciones Morata, 1990.



Dentro de la gran obra de Piaget hay dos trabajos fundamentales que tratan sobre el juego, el primero (1932)⁴ es un estudio sobre la moralidad de los niños y el desarrollo de la conciencia sobre las normas morales y la justicia. En éste, Piaget trata del juego de reglas y define los juegos de los niños como admirables instituciones sociales. El segundo trabajo en el que Piaget (1946)⁴ aborda el tema del juego es un estudio sobre el desarrollo de la función simbólica en el niño, en el que se puede observar lo que él llama una teoría estructural. Efectivamente, en esta obra plantea una teoría de la naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del sujeto.

Así pues, la evolución de los juegos infantiles se debe concebir como evolución del conocimiento. Es lógico encontrar primero un juego de acción, de naturaleza sensorio-motora, posteriormente un juego de representación, de naturaleza simbólica, y más tarde un juego combinatorio que incluye normas convencionales que son para Piaget los juegos reglamentados.

4. Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. Disponible en <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>

En la actualidad, los estudiantes necesitan encontrar relaciones entre lo que aprenden y el entorno que los rodea, entre lo que se preguntan y lo que se les responde; entre lo que quieren conseguir y lo que se les aporta; entre lo que ellos esperan y los profesores pueden aportarles, todas y cada una de las cosas que esperan los estudiantes ha generado que se implemente nuevas formas de comunicación; nuevas pautas y mecanismos para hacer pensar a los estudiantes; nuevos recursos para que éste pueda aprender significativamente.

En aras de propiciar procesos didácticos ligados a una buena enseñanza escolar en base a las investigaciones de Ramsden (1992)⁵ y, usando maletas pedagógicas como recurso didáctico, se trata de poner hincapié en reforzar las competencias que ha de desarrollar un buen educador en el desempeño de sus funciones docentes, deseo de compartir con los estudiantes su amor por los contenidos de la

Material didáctico

disciplina; habilidad para hacer que el material que ha de ser enseñado resulte estimulante; usar métodos de enseñanza y tareas académicas que exijan a los estudiantes implicarse activamente en el aprendizaje.

El sistema educativo actual aún sigue funcionando como un sistema de sumisión, en el que para que el estudiante avance, crezca y sobreviva, tiene que seguir aceptando las versiones de la inteligencia, se pretende que a través de la maleta didáctica se haga un viaje pedagógico, entendido en el sentido que este sea un medio que nos pueda trasladar de un momento histórico a otra para conocer y aprender. Según la RAE (Real Academia Española), viajar supone “trasladarse de un lugar a otro, generalmente distante, por cualquier medio de locomoción”.⁶

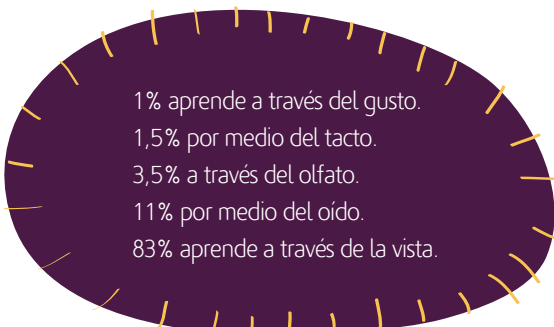
5. RAMSDEN, P. 1988. Context and Strategies. Situational Influences on Learning.

6. <http://lema.rae.es/drae/?val=viajar>

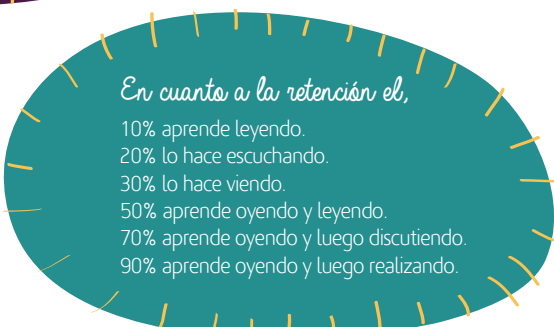
Y, de acuerdo con Francis Bacon, se quiere pensar que “los viajes son en la juventud una parte de la educación y, en la vejez, una parte de la experiencia”⁷ De igual forma, para viajar es necesario una maleta, que la podemos definir de acuerdo también con la RAE, como una “especie de caja o cofre pequeño de cuero, lona u otras materias, que sirve para guardar en viajes o traslados ropa u otras cosas y se puede llevar a mano”⁸. Y, para hacer un viaje en educación, es más importante aún elaborar un equipaje, siendo fundamental contar con una maleta de carácter pedagógico. Lo pedagógico es lo “pertinente o relativo a la pedagogía; dicese de lo expuesto con claridad que sirve para educar o enseñar”. Así, el planteamiento de un viaje pedagógico imaginado, en este caso en la historia de los pastos, supone como lo dice (Hernández, 2010)⁹ un dispositivo en el que a la vez que se aprende a aprender, se aprende a enseñar y a resolver problemas A través

de un viaje pedagógico se pretende ampliar los conocimientos del estudiante; analizar y proyectar diferentes planteamientos histórico-educativos; redefinir conceptos; conocer e identificar nuevas realidades; adquirir competencias básicas; y que de esta manera sea mucho más fácil para ellos transmitirla.

Algunas investigaciones constatan que:¹⁰



1% aprende a través del gusto.
1,5% por medio del tacto.
3,5% a través del olfato.
11% por medio del oído.
83% aprende a través de la vista.



En cuanto a la retención el,

10% aprende leyendo.
20% lo hace escuchando.
30% lo hace viendo.
50% aprende oyendo y leyendo.
70% aprende oyendo y luego discutiendo.
90% aprende oyendo y luego realizando.

7. <https://drturismo83.wordpress.com/2013/09/14>

8. <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=maleta>

9. Hernández, Cornelio, disponible en: <https://cornelioh.wordpress.com/>

10. Vosniadou, Stella (2000) ¿Cómo aprenden los niños?, SERIE PRÁCTICAS EDUCATIVAS.

De estos datos se puede evidenciar que el aprendizaje debe ir encadenado a actividades que involucren un trabajo sistemático completo donde intervengan diferentes elementos para el tratamiento de una temática; además que cualquiera que fuera el material didáctico debe estar vinculado al tema de clase para que sea de más fácil comprensión y retención

Es preciso tener como referencia las maletas didácticas que maneja el museo del oro del Banco de la República ya que todas ellas parten del patrimonio cultural, conocer la historia, para promover la identidad, la diversidad, la convivencia y el trabajo en equipo, la lectura y la investigación. Existen nueve títulos completamente nuevos (más el juego Amazonas), con numerosas actividades que el profesor puede escoger y adaptar a su PEI o a la edad de sus alumnos, desde el jardín infantil hasta la universidad. Los estudiantes pueden utilizar una misma maleta en años sucesivos sin temor a repetirse; por el contrario construyen cada vez un mejor dominio y análisis del tema.

Cada maleta contiene réplicas de piezas de orfebrería y cerámica precolombina y fragmentos arqueológicos originales de cerámica, hueso, piedra o concha que tienen 500 ó 2.000 años de antigüedad a los que todos los usuarios pueden tener acceso, va acompañada por una cartilla para el profesor o responsable de la exposición que explica los objetivos y temáticas, sugiere múltiples actividades para hacer con los estudiantes o usuarios y provee lecturas que profundizan en el tema. Varias de ellas llevan además un afiche didáctico o un juego de mesa, cada una de sus piezas están creadas para que el usuario se divierta, para que él sea el que domine y saque provecho de cada actividad aquí es donde se hace un viaje educativo como se lo planteaba anteriormente.



Juego de Mesa



Naegely (1998)¹¹ en una definición hace énfasis en que además de entretener también es una herramienta que permite mantener la mente activa y aumenta la capacidad de aprender. “Desde los juegos de estrategia hasta los de azar, hay muchas opciones para elegir. La mayoría incluye alguna clase de desafío que te hace pensar. Arrojar los dados ayuda con destrezas matemáticas como los cálculos. Con todos los juegos, se aprende a seguir indicaciones al respetar las reglas del juego. Puedes usar tu creatividad y desarrollar reglas nuevas para un juego familiar. Jugar con otras personas puede aumentar tus habilidades para comunicarse”.

Desde este punto si hacemos referencia en los juegos de mesa para niños se hace evidente que esta será una herramienta esencial en su aprendizaje y desarrollo a pesar de estar en una era digital es necesario hacerlos participes en algo físico y real que permitirá aumentar sus capacidades mentales sociales y emocionales. Ya que hay una interacción directa con otros jugadores para conseguir los objetivos. Además está demostrado que los niños en edades tempranas necesitan una interacción con el entorno mediante las manos, tocando y probando. Y por supuesto, no menos importante, los juegos de mesa desarrollan las emociones del niño y los comportamientos, el niño aprende a cumplir unas reglas, algo que es indispensable para la vida y además se le enseña sobre la derrota y la victoria de una manera simulada, que le ayudará a afrontar las experiencias en la vida y aunque estemos en una era tremendamente digital el juego de mesa siempre tendrá un valor importante en el desarrollo cognitivo y social de los niños. De ahí que el proyecto Yacuara tiene como elemento principal el juego de mesa del que se derivan otras actividades físicas y en dispositivos móviles

11. Naegeli, Phyllis. Los beneficios de los juegos de mesa. disponible en:
http://edhelper.com/ReadingComprehension_44_1246.html



TICS

Como es sabido en los últimos años las TIC han tomado un papel muy relevante en la sociedad que se utilizan con diversos objetivos, desde la educación, la administración o la salud gracias a que tienen un fácil y rápido acceso en cualquier formato.

Desde el punto de vista educativo, Investigaciones a nivel mundial han demostrado que las TIC pueden conducir a mejorar el aprendizaje del estudiante y los métodos de enseñanza. Un informe realizado por el Instituto Nacional de Educación Multimedia en Japón, demostró que un aumento en la exposición de estudiantes a las TIC mediante la integración curricular de educación tiene un impacto significativo y positivo en el rendimiento estudiantil, especialmente en términos de "Conocimiento" "Comprensión" "habilidad práctica" y "Presentación de habilidad" en materias tales como matemáticas, ciencias y estudios sociales y consecuente a esto fortalecimiento de sus competencias para su vida y relación con el entorno.

Palomo y otros (2006)¹² sostienen que las TIC se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos. Asimismo estos autores señalan que estos recursos abren nuevas posibilidades para la docencia como por ejemplo el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos

La implementación de las TICS en la educación no solo debe verse como una herramienta de apoyo tanto para los docentes, como para los estudiantes- tampoco puede sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

12. Palomo, Rafael (2003) . las TIC como agentes de innovación educativa: disponible en http://www.edubcn.cat/racs_gene/11_TIC_como_agentes_innovacion.pdf



Los Pastos

Antes de esbozar la palabra Pastos y todo lo conlleva ésta se hace necesario situarnos en una aclaración que hace Mamián (2004)¹³ las comunidades indígenas bajo el nombre de los Pastos son de las más ignoradas o postergadas por la conciencia y el imaginario social y académico nacional, más cuando las apariencias de los hoy habitantes de las comarcas no insinúan de sí ninguna esencia o porque la evidencia de otra autenticidad o identidad, fueron arrasados tan pronto como inventaron el nombre Pastos. Lo anterior consecuencia de la imposición de un dominador y reproducidos por la ideología y el conocimientos de los descendientes, tanto que para las propias comunidades el nombre Pasto y su gentilicio Pastos, no existe ni en la memoria oral, ni en la documentación sobre litigios o testimonios diversos.

De acuerdo a un estudio de (Calero, 1991)¹⁴ otro de los componentes inciertos de los Pastos probablemente pudo ser el Cuaiquer el idioma o dialecto de los Pastos, de la que hoy no existe una expresión significativa, más que alguno topónimos y antropónimos. En algunas fuentes se puede encontrar que el Quechua y Aymará como dialectos principales, esto como consecuencia de los conquistadores españoles que trajeron consigo desde Quito a centenares de indios de habla Quechua quienes eran intérpretes, intermediarios e informadores de los descubridores y pobladores y en segundo lugar

que los españoles ante la dificultad de integrar en su colonización y evangelización a grupos aborígenes intentaron implantar en todo el territorio “la lengua inga” o “de Cuzco” más tarde llamada Quechua, finalmente esto no se logró obligando a que los doctrineros aprendiera la lengua de los Pastos y Quillacingas

“porque las más de los no sauen la lengua del inga ni las aprenderán en su vida” (Ortiz 1965)¹⁵ no obstante algunos indios aprendieron algunas palabras de la lengua inga de ahí que como se expresó anteriormente algunos autores muestren el quechua como idioma principal.

Calero evidenció que los Pastos poblaron el altiplano rectangular de la meseta Túquerres, Ipiales, Carchi entre los ríos Guaitara y Chota y que los límites orientales y occidentales eran las cimas de las cordillera de ambos lados pero que también existían dos extensiones más allá de la cordillera hacia el pacífico en la hoyas altas de los ríos Mayasquer Salado y Guabo, ubicación que le permitió acceso a una extensa variedad de productos agrícolas desde tubérculos andinos hasta frutas autóctonas y adaptadas, lo mismo en animales y minerales. Los Pastos fueron conocidos porque periódicamente tenían su mercado en donde cambiaban productos esto conocido como “cambeo” entre ellos mismo y sus vecinos

13. Mamián, d. (2004) los Pastos en la danza del espacio, el tiempo y el poder

14. Calero, L. (1991) Pasto Quillacingas Y Abades 1535- 1700

15. Ortiz, S. (1965) Lingüística Colombiana, Familia Mocoa o Koche

(Mamián, 2010).¹⁶ “Es costumbre hacerse compadres y amistades entre familias de estos diversos pisos térmicos (generalmente el compadrazgo está precedido de la amistad: amigancia)”. Por esto éste cambeo también era una fiesta donde cada invitado llevaba como obsequio productos de su tierra y al regreso recibe lo correspondiente de la otra.

Casi todas la comunidades Pasto tenía un mindala quienes tenía como función suplir a las comunidades andinas de bienes tropicales sin embargo se dice que estos estaban totalmente sujetos al cacique dedicados especialmente en la obtención de bienes de lujo requeridos por los caciques como caracoles marinos cuentas de conchas *Spondylus*, oro en polvo palma de chonta y otros productos especiales, también eran encargados de abastecer a los chamanes y sacerdotes de plantas medicinales y de sustancias psicoactivas necesarias en la curación de enfermedades y en la realización de rituales y ceremonias.

“Los mindalas, hombres y mujeres, practicaron su oficio a través de redes o circuitos de intercambio con pueblos vecinos, mediante el comercio de productos en sitios de mercado llamados “tian-gües”, donde acudían con frecuencia para intercambiar objetos exóticos traídos de tierras lejanas y para su desplazamiento utilizaron rutas naturales de acceso que con el tiempo se convirtieron en importantes caminos”¹⁷

Dentro de sus grandes logros los Pastos ya habían domesticado el cuy, la metalurgia, la cerámica y los textiles fueron trabajados con primor (Uribe, 1994)¹⁷ “hacia catorce siglos que venían trabajando en este medio cuando llegaron los conquistadores españoles por eso ya habían entrado en la etapa neolítica, y tenían un trabajo muy avanzado en metales preciosos como el oro ” es por esto que cada pieza elaborada tenía un alto grado de perfección y sofisticación; por otra parte Cieza de León en alguno de su relatos cuenta que cuando vio a los Pastos los caracterizó como sucios y con armas muy básicas, situación que para los españoles fue diferente en donde se refieren a ellos como los más avanzados culturalmente entre los grupos que habitaron las tierras altas de Nariño. (Remoli, 1978)¹⁸ recalca que “... considerando que los pastos era un pueblo industrial pacífico agrícola, con gran habilidad manufacturera y grandes comerciantes”.



16. Mamián, D. (2004) los Pastos en la danza del espacio, el tiempo y el poder
 17 Uribe, M. (1995) Los pastos y etnias relacionadas arqueología y etnohistoria
 18. Revista Colombiana de arqueología. Volúmen XXI (1977)



Estaban organizados por un cacicazgo autónomo con un territorio legitimado en su mayoría por resguardos (Mayasquer, Panam, Chiles Cumbal, Carlosama, Alda, Ipiales, San Juan, Potosí, Males, Puerres, Funes, Calcan, Túquerres, Guatarilla, Yascual, Mallama, Colimba Guachucal y Sapuyes) algunos cacicazgos formaron federaciones con un cacique principal que tenía autoridad sobre los caciques locales, hoy en día cada comunidad de los Pastos es una unidad autónoma,(Mamián , 2004)¹⁹con territorio propio caserío céntrico donde hoy sobresale una iglesia y la sede de las autoridades comunales y mestizas, y una plaza festiva.

Mamián cuando se refiere a unas señas de vida profunda en los Pastos dice “ las pequeñas culturas, nuestro pequeños pueblos , nuestras gentes, sin ser filósofos ni científicos , no son ingenuos; al encontrarse en el mundo en su mundo creado por ellos, lo teorizan, lo recrean y toma nuevas actitudes ; situados en el horizonte de su mundo, advierten el mundo de todos, motivados por la contemplación de su pequeño mundo... ellos construyen una pluralidad de formas de conocimientos de vida, de orientaciones culturales, de interpretaciones de discursos por eso sus vidas sus historias son verdaderas narraciones de imaginativas, creativas, diferenciadoras.”

Es así entonces que estamos casi obligados a reconocer la etnia Pasto como un emblema de nuestro pasado del presente y porque no del futuro que deberíamos cultivar todos los días valorando su cultura y ancestralidad.



19. Mamián, D. (2004) los Pastos en la danza del espacio, el tiempo y el poder

Diseño en la educación

"Hay formas de inserción profesional que no pasan estrictamente por el mercado. Proviene de otro tipo de compromiso, de interés o de posibilidades organizativas de la población, que crean así otro tipo de campo de trabajo al diseñador"
Chavez (2002)²⁰

Y si a la educación se refiere es una de las áreas más significativas en las que el diseño puede traducirse en un bien social. Que pueda desarrollar estrategias de comunicación que responda a las necesidades educativas de la sociedad.

Los materiales didácticos usados para la educación han estado a cargo de docentes y educadores, que expertos en su materia no lo son en la comunicación visual de ahí que, a pesar del uso de tecnología avanzada, los mensajes utilizados carecen de los elementos necesarios para establecer una efectiva comunicación docente-alumno y evidentemente temática- alumno.

El diseño se convierte, entonces, en un instrumento vital para la educación para lograr un conocimiento más profundo, práctico y eficiente teniendo en cuenta que el diseñador toma como elementos vitales para generar distintas piezas las necesidades del destinatario, su situación social, el contexto, la ideología, creencias, grupo social o institucional, edad, género, cultura; además, que conozca las reglas de producción de imágenes y así construir una material apto que responda a una necesidad y a un público en aras de que el tema sea tratado con más eficacia, mayor comprensión y porque no, que se vuelva divertido.

20. Chávez, N. (2002). El oficio de diseñar: Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan.

Los Pastos



Pueblo aborígen que habitó las zonas más altas de Nariño, que comprende la meseta de Túquerres Ipiales y la provincia del Carchi al norte del Ecuador, por el río Carchi y Guátara dedicados a trabajar las tierras produciendo desde tubérculos andinos como la papa, la quinua, la oca, el olloco, haba, cebada, trigo y hortalizas hasta frutas tropicales autóctonas y adaptadas, esto debido a que estaban ubicados en una franja con diversas zonas y micro zonas climáticas, además forjaron los metales creando bellas y trabajadas piezas, con oro y plata elaboraron joyas para los caciques con técnicas diversas como la tumbaga donde se mezclaba el oro y el cobre. Con el barro crearon piezas de orfebrería que aún se conservan, caracterizada por el color rojo pintado con la técnica negativa, negro sobre rojo.

Considerados por los españoles como los más avanzados culturalmente entre los grupos que habitaron las tierras altas de Nariño, vivieron en casa elaboradas con tierra pisada llamadas bohíos que se ubicaban en poblados circulares conformado por dos o más de éstos; los cuyes eran sus animales domésticos nativos y sus prendas estaban elaboradas con corteza de árbol, hierba y algodón, las mujeres eran grandes tejedoras y en ellos representaban sus vivencias e historias, para tejer usaban la guagua donde entrelazaban lana de ovejo para crear diversas prendas y objetos para su uso.

Los Pastos eran conocidos porque periódicamente tenían sus mercados donde cambiaban, entre ellos y sus vecinos, productos de clima frío por los de clima tropical, a esto se le conoció como cambeo.

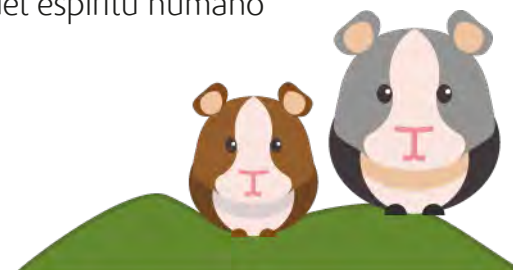
Durante ese mercado también se negociaban otros productos como el algodón, que abundaba en sus tierras, por cabuya oro y chaquiras. Algunos bienes que no se podían adquirir fácilmente como plantas medicinales para los chamanes y sacerdotes, bienes de lujo para los caciques y otros productos tropicales, debían suplirlos los mindalas, que eran indígenas mercaderes que comerciaban entre Ancuya, Valle del Chota y Fúnes

En su memoria y en la vida cotidiana viven muchas leyendas como saberes que rigen y orientan al mundo y a los hombre, una de esta historias dice que hubo dos viejas indias poderosas como brujas que eran pájaros, que eran la perdices, la una blanca y la otra negra que bailando y bailando crearon al mundo y decidieron donde quedaría el mar, la selva, lo caliente, las minas de oro el occidente, lo frio, etc.

Al igual que las perdices poderosas el Chispas y el Guangas eran dos esencias que contenían las principales cualidades del mundo de las cosas, del hombre, tuvieron una lucha musical sin descanso con tambores del que salió vencedor el Chispas quien convirtió al Guangas en piedra, en un cerro.

En las piedras dejaron huella de su existencia a través de diferentes formas unas con formas geométricas que representaban la tierra y las prácticas ceremoniales, y otras con figuras de animales especialmente de micos a quienes les rendían culto por su inteligencia y destreza.

Uno de los petroglifos de gran importancia y que representa la clave de su saber es el petroglifo de los machines ubicado en el municipio de Cumbal en donde está grabado, machines o micos, dos figuras antropomorfas y la estrella de ocho puntas o sol de los Pastos que simboliza los estados del espíritu humano



● **Icono:**

Es una imagen o representación que sustituye a un objeto o a una idea por analogía o simbólicamente.

● **Juego de mesa:**

Es un juego que se practica generalmente sobre una mesa o un soporte similar y que es jugado por una o, más habitualmente, varias personas situadas a su alrededor. Puede requerir de los jugadores el uso del razonamiento táctico o estratégico, la coordinación, la destreza manual, la memoria, la capacidad deductiva, la psicología, la destreza negociadora, o simplemente estar basado en el puro azar

● **Material lúdico:**

Es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

● **Lúdico pedagógico o ludopedagogía:**

Propuesta de aprendizaje a partir de vivencias lúdicas de aprender a transformarse y desarrollarse personal y socialmente a través del juego, implica aprendizaje a partir de vivencias lúdicas.

● **Mass media :** (Medios masivos de comunicación) ,se refiere a todos los medios de comunicación que son recibidos por una gran audiencias,, estos son la televisión, prensa internet y radio.

● **Mini juego o Sub juego :**

Es un videojuego de corta complejidad que se encuentra dentro de otro juego o video juego como apoyo del mismo

● **Aplicación móvil:**

Es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles,



Marco Conceptual

• **Mono o Machín:**

El mono que en la iconografía Pasto se representa, probablemente hace referencia a un mono aullador y capuchino que eran propios de la región, por eso sus características, la cola enrollada y de cara blanca. Los monos según el pensamiento pasto dan energía vigorizante, suerte y fama

• **Venado :**

Ligado estrechamente a la caza y al hombre, de acuerdo a los restos encontrados en las tubas pudo ser el venado de cola blanca

• **Jaguar:**

Es el más grande y poderoso felino que se encuentra en américa, poseedor de características que lo hacen el más poderoso de los animales representando así el poder masculino, la fuerza del sol

• **Espiral:**

los espirales dependiendo de sus vueltas y su ubicación tuvieron diferentes significados generalmente para hacer referencia al movimiento del aire ciclónico o anticiclónico o corriente de río

A stylized illustration of a young girl with brown hair in two braids, wearing a dark blue top and a teal skirt with a patterned waistband. She has large, vibrant wings in shades of orange, red, and pink. Her eyes are covered by red masks with white polka dots and yellow teardrop patterns. The background is a solid teal color.

Referentes

Es evidente la riqueza que han dejado los grupos indígenas en el mundo de los cuales se ha elaborado a lo largo del tiempo diferentes propuestas, para que éstas culturas no se olviden, y se mantengan vigentes aún ahora en una época totalmente digital.

Es así que para éste proyecto se han tomado diferentes ejemplos para que a partir de ellas se logre un material óptimo y completo y que logren todos los objetivos propuestos.

Papial

Material lúdico pedagógico, realizado a partir de los discos giratorios Protopastos; contiene piezas expositivas tales como paneles y sistemas interactivos, diferentes juegos que le permiten adentrarse aún más en la historia y otros elementos para el usuario participe y se involucre.

Todo el contenido de la maleta, está desarrollado principalmente para niños donde predomina la imagen, se creó un personaje ameno llamado Papial para que todo el material sea más atractivo a las vista usando una paleta de color llamativo, pensados en el usuario y en los discos giratorios en sí, cada material y la manera en que se lo presenta está diseñado para funcionar solo o en conjunto, predomina las formas de los discos usados como planos seriados y en forma y contra forma



nuevo lenguaje maya

Es un sistema visual propio inspirado en los jeroglíficos mayas donde se recrea re-escribe y desarrolla aplicaciones contemporáneas en diferentes medios de comunicación y medios contemporáneos el arte, de productos y de diseño de moda, marca, sistemas de señalización y de educación para los sitios arqueológicos y espacios públicos, así como juguetes para niños. A través de estas diversas aplicaciones inspiro a promover significados iconográficos para la educación y el juego,

Este material está diseñado para ser 100% visual un "lenguaje sin palabras donde el usuario se sienta incluido donde las letras del alfabeto son sus mayores obstáculos para el progreso." accesible para cualquier persona que quiera aprender el lenguaje maya.



Legado del pueblo pasto



Material realizado para la recuperación histórica y reivindicación de la identidad y cultural de nuestro pueblo Pasto. Realizado con la cooperación de entidades de Ecuador y el museo del oro de Pasto.

Este libro, hace una recopilación de la historia de los Pastos, su vida su cultura sus costumbres, está contado a través de imágenes cada una de ellas está acorde a la temática y por supuesto es llamativa para los niños

Ditsö

Es un juego de estrategia para toda la familia que ilustra la mitología, idioma, costumbres y forma de vida indígena costarricense.

El mismo nombre del juego fue pensado con ese propósito; Ditsö significa "grupo" o "clan" el cual es representado en el juego por el grupo de personajes que elige cada jugador para conformar su mazo.

Cada tarjeta contiene una explicación sobre lo que ilustra cada personaje dentro de la realidad de los indígenas, además las locaciones y personajes únicos mantienen los nombres en su idioma nativo.



Tzolk'in

Es un juego de estrategia de los Mayas donde se lucha para alzar a cada tribu hasta la cumbre, a lo largo de la partida se coloca un aldeano en los engranajes de las distintas ciudades, que conforme avanza día a día el calendario Tzolk'in mejoran su posición. Se recolectan recursos, se realizan sacrificios o contruyen monumentos.



Marco
Referencial

Aplicación móvil Creada para explorar los ecosistemas y la cultura de diferentes etnias indígenas Colombianas, las actividades infantiles SAI (Saber ancestral indígena) introduce al niño en el mundo místico y natural de los ancestros, con juegos entretenidos y bellamente ilustrados.

Sai



Marco
Referencial



Lidya
Sánchez



Ilustradora española independiente estudió Bellas Artes en la UPV (Valencia) . Después de graduarse Estudió Publicidad y Relaciones Públicas mientras que trabajaba en proyectos que van desde la ilustración, edición de libros, hasta diseño de juguetes. Dedicada especialmente en ilustración para niños, aplicado a diversos medios de comunicación como los textiles y la cerámica. En su trabajo están presentes formas redondeadas, con colores suaves, con líneas sutiles sin perder su importancia.

Referentes
Gráficos



Paloma
Valdivia



Paloma Valdivia es una ilustradora chilena, licenciada en diseño por la Universidad Católica y posgraduada en ilustración en la Escuela EINA de Barcelona, ciudad donde también ha estudiado escritura, grabado y serigrafía. Actualmente vive en Barcelona, donde trabaja como ilustradora para diversas editoriales, museos y medios de difusión gráfico. En sus ilustraciones están presentes las formas apartadas totalmente de los cánones realistas, explora con distintas formas geométricas, que han hecho muy distintivo su trabajo, predomina el color rojo, que es evidente en la mayoría de sus ilustraciones

Referentes
Gráficos



Lorena
Álvarez



Ilustradora Colombiana independiente, su trabajo incluye técnicas tradicionales , medios digitales y la fotografía. Ha hecho ilustraciones para libros infantiles , publicaciones independientes y revistas de moda principalmente. Cada una de sus piezas es un intento de crear un mundo pequeño, colorido y caprichoso. Es evidente la importancia en su trabajo el lenguaje del color, por eso éste está elaborando con una fuerte paleta de colores, siempre en busca de coincidencias sorprendentes e inusuales, pero agradables.

Referentes
Gráficos

CAPÍTULO 3

Metodología Proyectual





4

prototipar



3

idear



1

empatizar



2

definir



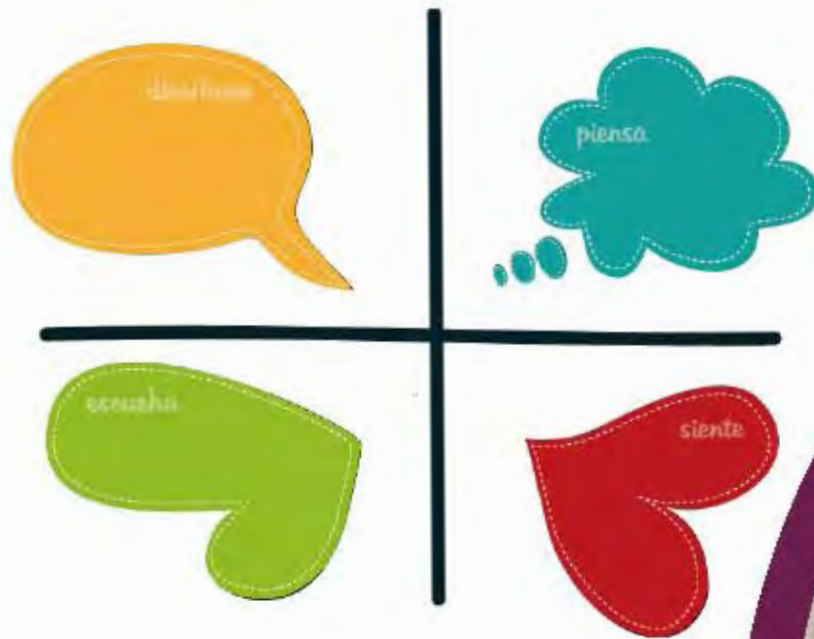


Foto tomada de PLAN DE DESARROLLO MUNICIPAL
CUMBAL: Vida, Cultura Y Dignidad Por Siempre 2008- 2011
http://odimunesap.edu.ec/BancoConocimiento/Ctumbal_rurino_p-d_2012-2015Acumbel_rurino_pel_2008-2011.jpg

Aproximación y reconocimiento
de los indígenas y niños a través
de entrevistas, observación y
talleres

1
Empatizar





Mapa de empatía

Se observaron y definieron a través de un mapa de empatía: qué hacen, qué sienten, qué escuchan, qué dicen los sujetos de comunicación



**Generar esas ideas para lograr
la solución al desafío :**

¿cómo podríamos lograr que los niños de
cuarto grado de primaria reconozcan la
tradición indígena de los Pastos?





se generaron dos prototipos posibles para resolver el desafío propuesto, que luego se socializaron para sacar nuevas ideas

Grupo 1

Grupo 2

4
Prototipar

grupo 1



grupo 2



Durante el proceso desarrollado dentro del pensamiento de diseño se realizaron actividades con el ánimo de lograr un resultado coherente y que responda a las necesidades del sujeto de comunicación. En las etapas finales de esta metodología se realizaron talleres donde hubo trabajo colaborativo y multidisciplinar, para generar una lluvia de ideas y crear prototipos que se acerquen a alcanzar el desafío propuesto.

Teniendo en cuenta las ideas arrojadas y la generación de los prototipos se conjugaron para desarrollar como propuesta final un juego de mesa con diferentes complementos uno de ellos son juegos sencillos para dispositivos móviles y otras actividades que las hemos llamado actividades físicas donde además desarrollan otras capacidades, como la motricidad, coordinación, cooperación, etc. con el fin de que los estudiantes de cuarto grado y quienes deseen aprender de la valiosa cultura de los Pastos lo hagan de manera dinámica, participativa y que para ellos sea más fácil multiplicar el conocimiento y mantenerlo vigente.



CAPÍTULO 4

Proceso gráfico



Se realizaron dos propuestas teniendo en cuenta elementos visuales y paleta de colores presentes en la cultura de los Pastos, y sobretodo que represente todo el proyecto realizado, finalmente se decidió por la segunda opción, donde están presentes otros elementos importantes ,los niños, que juegan un papel importante en el proyecto.

Identificador

yacuara

Se menciona anteriormente, que uno de los componentes inciertos de los Pastos es su lengua nativa, probablemente pudo ser el Cuiaquer, del que se conocen muy pocas palabras, entre ellas antropónimos.

ya- yal- yel- ya : casa

YACUARA: la planta de papa, o quizás la misma papa, en Cuiaquer significa comer en la casa¹⁸

18. Abásolo, N. (1999) Pasto, Quaiqueres, Tumacos y Quillacingas. Estudios antropológicos y lingüísticos



Del boceto a la propuesta final no hubo cambios relevantes, se agregaron elementos propios de los Pastos para darle más riqueza al imago tipo

Identificador



Después de varias pruebas en cuanto elementos de los Pastos y contenedores para el nombre, finalmente se eligió ésta opción, en donde están presentes colores contrastados. Se empieza a trabajar en los detalles de los personajes, y en tejidos que se observan en la ropa de los personajes.



Identificador

A, B, C, D, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.
 a, b, c, d, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.
 123456789

A, B, C, D, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.
 a, b, c, d, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.
 123456789

identificador
 (tipografía)

Se usaron dos tipografía **Spatha sans** para el nombre del proyecto, es una fuente pesada sin serifas con terminaciones redondeada y leves puntas, le dá fuerza al nombre pero así mismo es versátil. **Always in my heart** es la tipografía que se usó para el copy, que es totalmente opuesta a la anterior, ésta hace parte a las fuentes caligráficas que imita una escritura manual, para dar dinamismo y balancear el peso de la Spatha sans



Personajes



Se tomaron en cuenta relatos, cosmovisiones y creencias que rigen orientan al mundo y a los hombres, y otros personajes que han marcado la historias de los Pastos. Estos personajes son el chispas, el guangas, la perdiz blanca, la perdiz negra, el cacique y mindala, cada uno de estos recreado para usarlos dentro del juego como fichas.

Personajes
(fichas)





Personajes (fichas)

Se tomaron diferentes referentes, relatos ,en diferentes bibliografías, y fue de especial ayuda este material : **los cerros mágicos: historias vivas de los pueblos de los Pastos** de la fundación siete monos que narra diversas historias apoyadas con ilustraciones

En cada ilustración se quiso tener una paleta de colores fuertes y contrastado entre sí, la línea aunque no es predominante si fue importante, y diversos pinceles que se usaron para resaltar algunos elementos y no perder ese valor de los tejidos y tramas de los Pastos



En un primer momento se pensó en ilustraciones con colores análogos, que estuvieran dentro de la misma tonalidad, sin embargo cuando se desarrollaron las demás ilustraciones, éstas se alejaban de esa riqueza indígena que quería representar mediante la investigación bibliográfica, y referentes de tejidos se empezaron a cambiar la paleta de colores.

Frente al cambio de la paleta de color, también se agregó una línea para otorgarle más fuerza a la ilustración, en un primer momento se pensó, en línea de color negro y marrón claro para toda la ilustración, sin embargo, la primera era muy relevante, y la ilustración perdía parte de su delicadeza, y la segunda cumplía su función pero no en todas las ilustraciones del proyecto.

Finalmente se decidió que la línea no debía ser de un solo color para toda la ilustración sino que cambie según el color de cada parte del personaje, teniendo ya una paleta de colores y línea definida se hicieron detalles con pinceles variados.

Paleta de colores

Los campesinos andinos usan el vocablo Chagra como adjetivo o como verbo y como adjetivo significa la presencia de dos colores contrastados, generalmente mitad y mitad, colores que se juntan cruzan y congregan los diversos espacios, tiempos y poderes vitales¹⁹



El tejido y la agricultura, es la más viva representación del Chagra para los Pastos. de ahí que para la paletas de colores del proyecto se tuvo en cuenta diversos tejidos donde se puede evidenciar los colores contrastados.

19. Mamián, d. (2004) los Pastos en la danza del espacio, el tiempo y el poder



Personajes
(fichas)



Paleta de colores: en todo el proceso gráfico del proyecto se tomó en cuenta estos colores y algunas variaciones de tonalidad de los mismos que surgieron a partir de los tejidos de los Pastos



CACIQUE CUMBE



EL GUANGAS



ELCHISPAS



MINDALA



PERDIZ BLANCA



PERDIZ NEGRA

Cacique Cumbe

Poderoso chamán que bajó por la montaña trayendo el río blanco para dar agua a su pueblo, luchó con su gente contra la invasión ibérica, se dice que aún vive en la cuevas del volcán Cumbal



El cacique se ilustró teniendo en cuenta la información bibliográfica, y relatos de los propios indígenas pasto, se agregaron diversos elementos como plumas y decoraciones en vestimenta para enriquecer al personaje

Mindala

mercaderes que suplían a las comunidades de bienes tropicales, encargados de abastecer a los chamanes y sacerdotes de plantas medicinales para curar enfermedades y realizar rituales. Y de suplir a los caciques de bienes de lujo



mindala se realizó a partir de la iconografía presente en los cerámicas y tejidos de los Pastos



El Chispas y el Guangas

El Chispas y el Guangas eran dos brujos poderosos que llegaron a estos Andes y se enfrentaron apostando el que ganara la pelea. Para tal efecto, se metieron en un canasto y se volvieron tigres. Se enfrentaron tocando el tambor. eran dos esencias que contenían, como mitades, las principales cualidades del mundo.



Las perdices

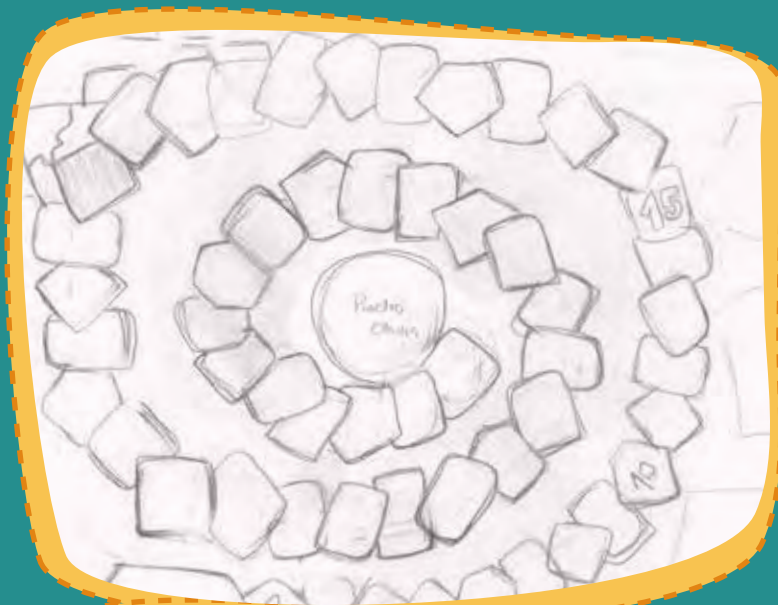
En tiempos remotos hubo dos viejas indias poderosas, como brujas, que eran pájaros, que eran perdices. Que la una era blanca y la otra era negra venían la una del oriente y la otra del occidente. Buscaban el centro del espacio y el tiempo para crear o recrear el mundo, Para tal propósito decidieron hacer una apuesta que consistía en juntar las caras, cerrar los ojos y salir bailando.





Tablero de juego

Bocetación



El tablero representa un elemento fundamental en la iconografía Pasto, el espiral, de aquí se partió para realizar las casillas del juego, y teniendo ésta base, se empezó a recrear con elementos cotidianos para los indígenas.

Tablero de
juego



Tablero de
juego

Variaciones de color
en el tablero de juego, en cuanto a
las casillas y el fondo



Tablero del juego



El tablero representa un elemento fundamental en la iconografía pasto, el espiral, de aquí se partió para realizar las casillas del juego, teniendo ya esta base, se empezó a recrear con elemento cotidianos para los indígenas.



Tarjetas del juego





Tarjetas

Para las tarjetas se hizo uso de la iconografía presente en la cultura de los Pastos, cada uno con su propio significado, pero agregándole algunos detalles que los enriquecieron, estos detalles salieron también a partir de la decoración de las cerámicas que elaboraron.



Tribias

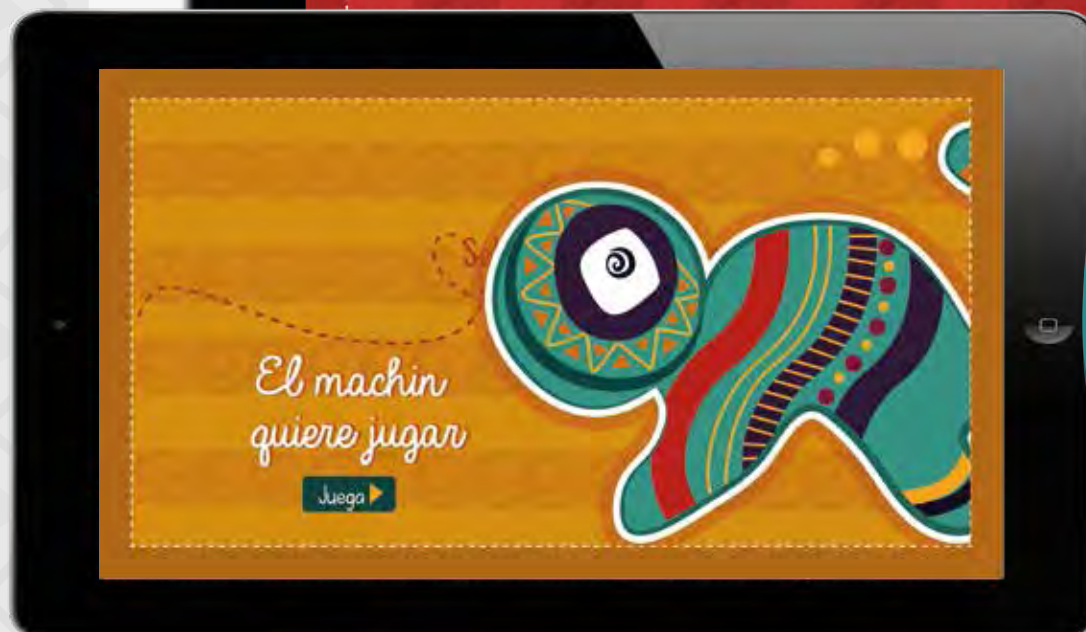


Pruebas Físicas

Tarjetas



Mini juegos complementos



Los mini juegos hacen parte de los complementos del juego de mesa, éstos son juegos sencillos en los que el jugador tardará máximo 1 minuto, donde deben realizar diversas actividades que aparecen aleatoriamente, cada opción tiene 20 posibilidades, así los jugadores no entrarán en una rutina.



Aquí se elige , el número de reto en el que cayó en el tablero de juego, cada reto tiene 10 opciones que se eligen aleatoriamente.



Cada juego corresponde a un reto que está en el tablero, si el mini juego no se completa, en el tablero de juego no se puede avanzar



Mini juegos

Todos los mini juegos son de fácil uso, que apoyan al juego de mesa, y así mismo de éstos se obtiene conocimiento de la cultura de los Pastos



Mini juegos

La navegación en los minijuegos es sencilla, en la que el niño no tarde mucho en elegir la casilla en la que está en el juego de mesa, cada casilla contiene 20 juegos aproximadamente, que se eligen aleatoriamente.

*Pruebas físicas
complementos*

El juego no solo se desarrolla en los dispositivos móviles o en el tablero de juego, sino también en diferentes pruebas físicas, donde se afianza la motricidad, la coordinación y el equilibrio de los niños.



Pruebas
físicas

¿Cómo me veo hoy?, es un juego donde el niño puede vestir a su personaje como desee, estan presentes prendas de los primeros indígenas Pasto e indígenas actuales

EQUILIBRIO DE LOS PASTOS



Pruebas
físicas

Se hace uso de los discos giratorios presentes en la cultura Pasto, se debe poner un disco encima del otro si que ninguno se caiga.

TROMPOS



Tres trompos con formas de los discos giratorios, que se debe hacer girar al mismo tiempo

SENDERO DE LOS PASTOS



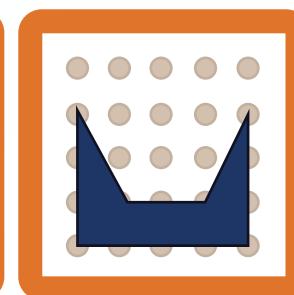
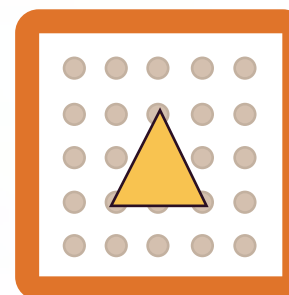
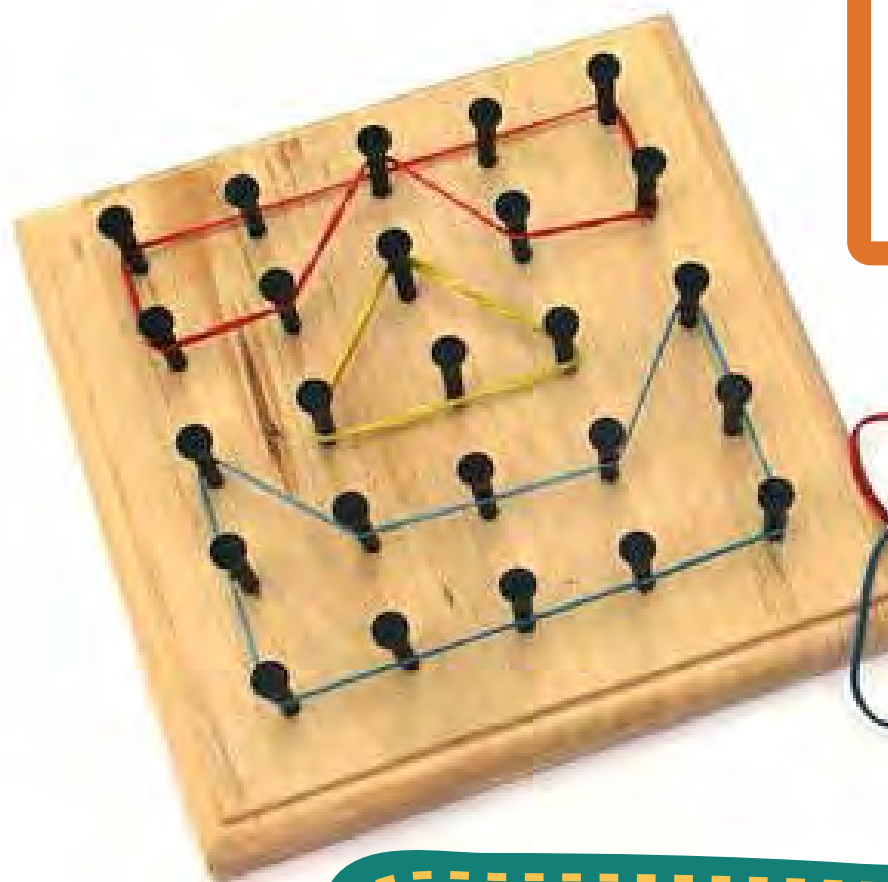
EL Juego consiste en subir la esfera con el palo de arriba hacia abajo haciendo referencia al territorio de los Pastos, y los relatos de creación, lo de arriba hace referencia a los volcanes, los ríos los valles, lo frio; lo de abajo el guaico.

HORA DE PESCAR

Este juego se realizó teniendo en cuenta las características geográficas de los Pastos, uno de sus más importantes ríos era el Guátara de donde obtenían alimentos

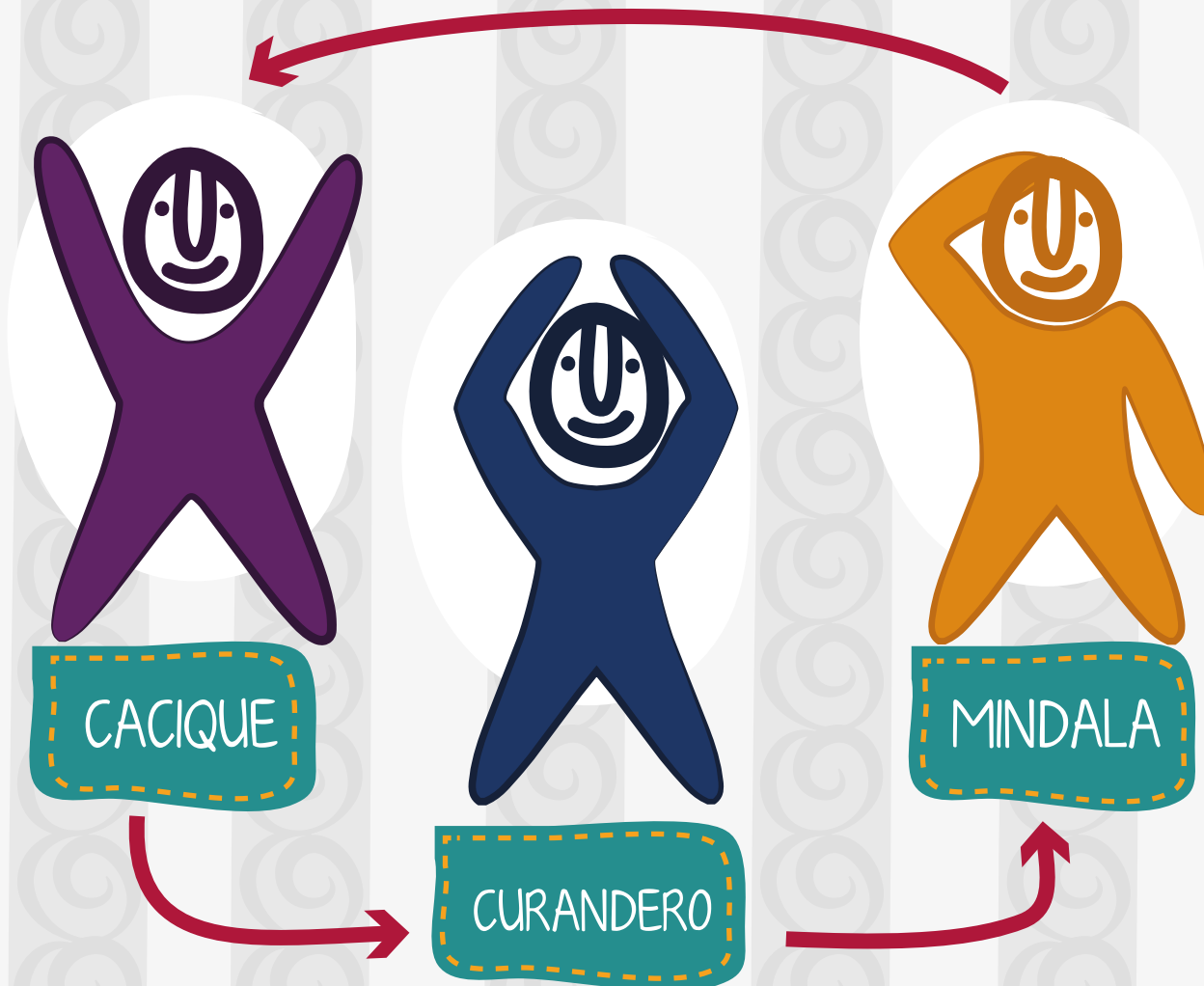


TEJIENDO Y CONTANDO



Formar diferentes figuras con gomas elásticas, según las diferentes tarjetas (formas sencillas encontradas en la iconografía Pasto.)

EQUILIBRIO DE LOS PASTOS



En este juego intervien varios jugadores, que toman diferentes roles, ubicando las manos de manera diferentes.



¿ Cómo se juega?



OBJETIVO DEL JUEGO

Avanzar en el tablero del juego superando las diferentes retos, como pruebas físicas, minijuegos en dispositivos móviles, y tribias ganando choclos en cada una de ellas para lograr activar los poderes de cada personaje (ficha).



Casillas del juego

	TRIBIAS		ACTIVA PODERES
	PRUEBAS FÍSICAS		TE CONGELASTE
	MINI JUEGOS		TE QUEMASTE

Tarjetas del juego



20 TARJETAS CON PREGUNTAS

8 TARJETAS CON PRUEBAS FÍSICAS



7 MINI JUEGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

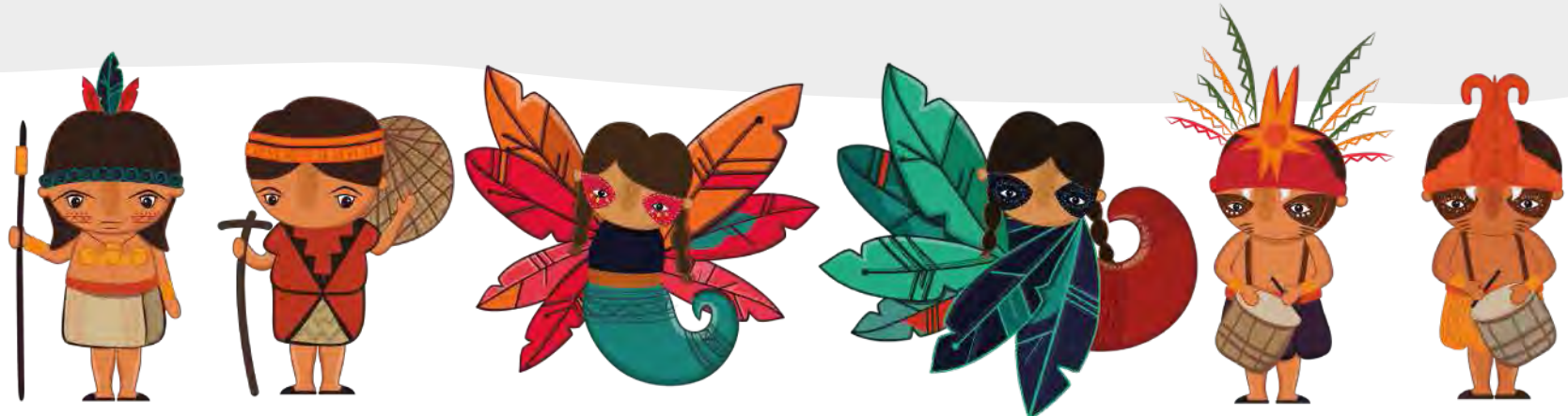
INICIO DEL JUEGO

Cada jugador debe elegir una ficha, que es un personaje representativo en la historia de los Pastos, quien saque el número mayor del dado será quien inicia.

LAS FICHAS

Las fichas son personajes representativos de los pastos cada uno con un poder específico que puede activar en los espirales y con una cantidad determinada de choclos

- **PERDIZ BLANCA:** Puede avanzar lo que al jugador delante de ella le salga en el dado.
- **PERDIZ NEGRA:** Hace que el jugador siguiente a ella, retroceda las casillas que le salgan en el dado que tiro.
- **MINDALA:** Puede hacer que retroceda cualquiera de los jugadores según lo que hay salido en su dado (puede dividirlo entre los jugadores cuanto desee que retrocedan).
- **CACIQUE:** Puede avanzar al espiral más cercano, pagando (3) choclos más de lo que marca el espiral.
- **CHISPAS:** Puede hacer que el jugador siguiente al él se convierta en piedra impidiéndole moverse por dos turnos.
- **GUANGAS:** Cuando activa su poder puede cambiar la dirección del turno de cada jugador.



LOS RETOS

- **PRUEBAS FÍSICAS:** (8) diferentes retos que prueba la destreza manual, coordinación, motricidad, tienes 2 minutos para realizarlas
- **TRIBIAS:** (20) preguntas de conocimiento de los Pastos, con repuesta de a b c, tiene 30 segundos para ésta actividad.
- **MINI JUEGOS:** (7) juegos funcionales sencillos para realizar en dispositivos móviles, el tiempo lo marca el minijuego en el dispositivo móvil

¿CÓMO SE GANA CHOCLOS?

Se gana choclos cumpliendo los diferentes retos: pruebas físicas mini juegos y tribias, teniendo en cuenta lo que marca el reloj de arena

¿CUÁNDO NO PUEDES AVANZAR?

Cuando no se cumple los diferentes retos del juego no se puede continuar a la siguiente casilla y se debe esperar nuevamente el turno para volver a realizar la actividad

¿CÓMO SE ACTIVAN LOS PODERES?

Hay seis casillas en forma de espiral dispuestas en el tablero aquí es el único lugar donde se pueden activar los poderes de cada personaje para esto se necesita diferente cantidad de choclos teniendo en cuenta lo que marca el espiral en el tablero

Qué contiene el juego



1 TABLERO



4 PRUEBAS FÍSICAS



20 TRIBIAS



6 FICHAS



6 TARJETAS



1 DADO



60 CHOCLOS



1 RELOJ DE ARENA





producto final



Conclusiones

- Las culturas indígenas son parte del pasado de todas las civilizaciones, los Pastos en nuestro caso dejaron una gran riqueza cultural y cosmovisiones, que hoy para las nuevas generaciones por diferentes razones están perdiendo relevancia, pero que aún entre los propios indígenas siguen siendo de valiosa importancia.
- Las instituciones educativas como un medio de aprendizaje deben potencializar conocimientos propios de la región, para que estas generaciones de alguna manera sientan un sentido de pertenencia y le den más valor a su pasado cultural
- La educación está preocupada para que los niños aprenda de manera repetitiva olvidando materiales y metodologías, que apoyen a las enseñanza de diferentes temáticas, haciendo las clases se tornen aburridas y monótonas para los niños
- Diseñar el material correcto requiere reconocer elementos tales como, de qué manera aprende mejor el niño, de qué manera recuerda más lo aprendido, que le gusta ver, que le gusta hacer, y otras preferencias que enriquecen aún más la creación de este material
- El juego como una herramienta potencializadora de los conocimientos, como herramienta de diversión, y así mismo como un medio para afianzar el respeto, la confianza, el ganar y perder.
- Yacuara es un proyecto que reúne diferentes actividades, que no solo están presentes en un tablero de juego sino también otros complementos; mini juegos para dispositivos móviles, y actividades físicas enriqueciendo en sí mismo al material, permitiendo aprender de los pastos, y desarrollar otras capacidades motrices y cognitivas.
- Los Materiales lúdico pedagógicos usados en la educación muchas veces carecen de los elementos necesarios para establecer una efectiva comunicación docente-alumno y evidentemente temática- alumno es aquí donde el trabajo del diseño entra a jugar un papel importante para lograr la comunicación que se requiere
- Es importante que el material sea testeado, para dar la correcta respuesta a las necesidades de los sujetos de comunicación



Bibliografia



- Chacón, P. (2009).** El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿cómo crearlo en el aula?
- Torres, C. (2001).** El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.
- Bonilla, H.** Plan estratégico de ciencia tecnología e innovación proceso 21. Artesanías.
- Gomez, G. (1999).** Diseño gráfico para ambientes educativos e interactivos para los niños y niñas del proyecto ludomática.
- Santacruz, H. (2009).** ¿Cómo se poblaron los territorios Pastos?.
- Eliade, M. (1967).** Lo sagrado y lo profano, Ed. Guadamarra, Madrid.
- Ibarra A.** <http://arturobando.blogspot.com/2010/05/machines.html>.
- (Plan de desarrollo Cumbal vida cultura y dignidad por siempre) PLAN DE DESARROLLO MUNICIPAL (2008- 2011)
- Calero, L. (1991).** (Pasto Quillacingas Y Abades 1535- 1700) Biblioteca Banco Popular. Textos universitarios.
- Moncayo, H. (2004).** (Origen de los pueblos Pastos.) <http://www.rupestreweb.info/pastos.html>
- Moncayo, H. (2009)** ¿cómo se poblaron los territorios pasto? <http://www.monografias.com/trabajos-pdf2/como-poblaron-territorios-pasto/como-poblaron-territorios-pasto.pdf>
- Moncayo, H. (2009)** percepción social de los Pastos <http://www.monografias.com/trabajos-pdf/percepcion-social-indios-pastos/percepcion-social-indios-pastos.pdf>
- Chávez, N. (2002).** El oficio de diseñar: Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan.

Revista colombiana de antropología (1977-1978) volumen XXI.

Chaves, M (1986) Realidad y Perspectivas de la población indígena del sur de Colombia, reflexiones sobre los resguardos indígenas de Nariño.

Uribe, M. (1995) Los pastos y etnias relacionadas arqueología y etnohistoria

Abásolo, N. (1999) Pasto, Quaiqueres, Tumacos y Quillacingas. Estudios antropológicos y lingüísticos

Mamián, D. (2004) los pastos en la danza del espacio, el tiempo y el poder

Osejo, E. flores, A. Rituales y sincretismos en el resguardo indígena de Ipiales

Mamián, D. Geografía humana de Colombia región andina , tomo IV volumen I

Castillo, P. (2009). Criterios transdisciplinarios para el diseño de material lúdico-didáctico. Tesis de maestría en diseño.

Carrillo, R. (1993). Metodología de las Ciencias Sociales para Educación general Básica.

Néríci, Y. (1973). Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires, Kapeluzz.

Ossanna, E. y otros (1984). El material didáctico en la enseñanza de la Historia.

Vosniadou, Stella (2000). ¿Cómo aprenden los niños?, SERIE PRÁCTICAS EDUCATIVAS.

Ortiz, S . (1965) Lingüística Colombiana, Familia Mocoa o Koche