

DISEÑO DE PIEZAS DIDÁCTICAS PARA DAR A CONOCER LAS FIESTAS
CAMPESINAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
POMPEYA DEL TABLÓN DE GÓMEZ

PRESENTADO POR:

ALEXI LEONEL MARTÍNEZ BRAVO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO
SAN JUAN DE PASTO
2019

DISEÑO DE PIEZAS DIDÁCTICAS PARA DAR A CONOCER LAS FIESTAS
CAMPESINAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
POMPEYA DEL TABLÓN DE GÓMEZ

PRESENTADO POR:
ALEXIS MARTÍNEZ BRAVO

Trabajo de grado para obtener el título de diseñador gráfico

ASESOR DE TESIS:
GABRIEL LASSO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO
SAN JUAN DE PASTO
2019

Nota de responsabilidad

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1ro del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

San Juan de Pasto, 2019

AGRADECIMIENTOS

Una etapa más en la vida, un sueño que se lucha y se alcanza tras innumerables batallas. Son decisivos los momentos e importantes las personas que orientan esos caminos, personas como tu familia, amigos, compañeros y conocidos que exaltan una fiesta más; una feria en honor a sueños cumplidos. Hoy agradezco a Dios por la oportunidad de triunfar en esta maravillosa carrera del Diseño, a mis padres y hermanos por brindarme su amor y seguridad, a mi pueblo de gente campesina que en efecto son ejemplo de la plena sabiduría. Agradecimientos especiales a mis profes de escuela, sin ellos las bases del conocimiento serian plantas sin semillas. Agradecimientos especiales al Profe Gabriel Lasso, la Profe Alejandra Castellanos, la Profe Ana Timaran, el Profe Ramón Ortega y el Profe Darío López, porque en su profesionalidad y personalidad creyeron en mí. Finalmente, un agradecimiento profundo a la Institución Educativa de Pompeya y las entidades de la alcaldía del Tablón de Gómez (oficina de cultura) por el ánimo y colaboración para el desarrollo de este proyecto “Fiesta de Montañas”.

RESUMEN

El contenido de la siguiente investigación tiene como objetivo general el “Diseño de piezas didácticas para dar a conocer las fiestas campesinas en los niños y niñas de la Institución Educativa Pompeya del Tablón de Gómez” Por tanto, el estudio se centra en la búsqueda de las manifestaciones populares de la comunidad Tablonera, y en los bienes materiales e inmateriales para que sean reconocidos y valorados por las nuevas generaciones de personas. El proyecto se aborda desde un enfoque cualitativo, tendiente a interpretar, describir y socializar los patrones socioculturales de las localidades (corregimientos y veredas) y, a partir de este enfoque se aplica la investigación acción participativa (IAP) con el apoyo de instrumentos de recolección de datos como: entrevistas semi-estructuradas y talleres dirigidos a grupos focales. Desde lo proyectual se recurre a un método de diseño que comprende las fases analítica, creativa y ejecución; es decir, de indagación centrada en las personas, ideación, prototipado y validación.

La Fiesta Campesina significa sabiduría ancestral que subraya el símbolo de experiencias y creencias históricas; es además, la semilla viva de todo un pueblo, que desde su escarpada geografía permite variar un sinnúmero de culturas, que tejidas de ideologías enmarcan los preceptos del talento humano. “Todo se siembra y todo se da” y para cosechar hay que mantener aflorado el espíritu lejano, esa energía del conocimiento para que los actuales pobladores lo conozcan y por ende se enorgullezcan como campesinos.

Palabras clave: fiesta campesina, bienes materiales e inmateriales, sabiduría ancestral.

ABSTRACT

The main objective of the following research is to “*Diseño de piezas didácticas para dar a conocer las fiestas campesinas en los niños y niñas de la Institución Educativa Pompeya del Tablón de Gómez*” Therefore, the study focuses on the search for popular demonstrations of the community of the bullfighting community, and in the material and immaterial goods so that they may be recognized and valued by the new generations. The project is approached from a qualitative perspective, tending to interpret, describe and socialize the sociocultural patterns of the localities (district and sidewalks) and, based on this approach, participatory action research (IAP) is applied with the support of collection instruments of data such as: semi-structured interviews and workshops aimed at focus groups. From the design point, a design method is used that includes the analytical, creative and execution phases; that is, of inquiry focused on people, ideation, prototyping and validation.

The Peasant Festival means ancestral wisdom that underlines the symbol of historical experiences and beliefs; It is also the living seed of an entire Colombian people, which from its steep geography allows us to vary a myriad of cultures, which, woven of ideologies, frame the precepts of human talent. "Everything is sown and everything is given" and in order to harvest it is necessary to keep the alien spirit out, that energy of knowledge so that the current inhabitants know it and therefore take pride as peasants.

Keywords: peasant feast, material and immaterial goods, ancestral wisdom.

Contenido

1.	Planteamiento del problema	12
2.	Formulación del problema	15
3.	Objetivos	15
3.1.	General:.....	15
3.2.	Específico.....	15
4.	Justificación	16
5.	Marco referencial.....	17
6.	Contextualización	19
6.1.	Macro contexto	19
6.2.	Micro contexto	21
7.	Capítulo I - La fiesta como mercado y abasto agrícola.....	25
7.1.1.	Programas para el fortalecimiento y desarrollo del campesino	26
7.1.2.	Caracterización de la actividad económica del Tablón	27
7.1.3.	Tomándole sabor a la vida campesina”	28
7.2.	Capítulo II - La fiesta y su sensibilidad artística.....	32
7.2.1.	Formación en colectividad y cohesión de intereses en el Tablón de Gómez	33
7.2.2.	Fiestas tradicionales de la región Tablonera	34
7.2.2.1.	Carnaval de negros y blancos.....	34
7.2.2.2.	Día de la raza, corregimiento de Aponte.....	36
7.2.2.3.	Fiestas patronales en honor Nuestra Señora de Las Mercedes.....	37
7.2.2.4.	Fiestas patronales en honor Nuestra Señora de La Cueva Santa.....	37
7.2.2.5.	Las festividades de diciembre y fin de año	38
7.2.3.	Lo artístico como mecanismo de salvaguarda.....	40
7.3.	Capítulo III - La fiesta promotora de oralidad campesina	42
7.3.1.	Un leguaje con historias	43
7.4.	Capítulo IV - La fiesta referente de juegos tradicionales	44
7.4.1.	Juego tradicional “cucunuba”.....	45
7.4.2.	Juego tradicional “Zumbambico”.....	45
7.4.3.	Juego tradicional el “cuspe”	45
7.4.4.	Juego tradicional “Purishinga”	46

7.4.5.	Juego tradicional “Pepi cuarta” (Mayor pared)	46
7.5.	Capítulo V - Mercados de abastos como mecanismo de difusión	46
7.5.1.	Los mercados como canal de salvaguarda.....	48
8.	Diseño metodológico	51
8.1.	Grupos focales.....	52
8.2.	Técnicas e instrumentos de recolección de información (Anexo 1).....	53
8.3.	Enfoque	53
8.4.	Método	53
8.4.1.	Luna Nueva	55
8.4.2.	Cuarto Creciente.....	55
8.4.3.	Luna llena.....	55
8.4.4.	Cuarto menguante	56
9.	Proyecto Gráfico.....	57
9.1.	Fiesta Campesina.....	58
9.2.	Desarrollo de proyecto	59
9.4.	El hilo conductor de fiesta de montañas.....	61
9.5.	Diseño de piezas gráficas y maleta Fiesta de Montañas.....	68
9.5.1.	Juego del Zumbambico	69
9.5.2.	Detrás del antifaz, creación de personajes.....	71
9.5.3.	Historia del Cucu-Nuba.....	73
9.5.4.	Cartilla de juegos y conceptos tradicionales	75
9.5.5.	Los 4 Juegos más tradicionales de la Fiesta de Montañas.....	77
9.5.6.	Espacios de experiencias	78
1.	Conclusiones de la investigación.....	81
2.	Bibliografía	83
3.	Anexos	86

Tabla de imágenes

Imagen 1: Cabecera Municipal, Tablón de Gómez.....	12
Imagen 2: Agricultor; Corregimiento de Pompeya	13
Imagen 3: ExpoMundoRural.....	18
Imagen 4: Programa estratégico, Kunan Perú	19
Imagen 5: Familia campesina	20
Imagen 6: Zona rural	21
Imagen 7: Localización El Tablón de Gómez en el Departamento de Nariño	22
Imagen 8: Programa Desarrollo Rural con Equidad - DRE.....	26
Imagen 9: Cosecha de café.....	27
Imagen 10: Chicha.....	29
Imagen 11: Empandas con ají	30
Imagen 12: envueltos de maíz	30
Imagen 13: Mote.....	31
Imagen 14: Cuy asado	31
Imagen 15: Carnaval de Blancos y Negros, Pompeya	35
Imagen 16: Carnaval de los indígenas Aponteños	36
Imagen 17:Iglesia municipal, Nuestra Señora de las Mercedes.....	37
Imagen 18: Patrimonio de la humanidad, puente Rio Juanambú.....	39
Imagen 19: Cordilleras del complejo Volcán Doña Juana	39
Imagen 20: Artesanías del Resguardo Inga de Aponte	40
Imagen 21: Feria de mercado, Corregimiento de Pompeya	48
Imagen 22: Organización en plaza de mercado	49
Imagen 23: Espacios de mercados en Colombia.....	50
Imagen 24: Exposición de mercados agrícola	62
Imagen 25: Maleta – Juego del Zumbambico	70
Imagen 26: Maleta – Experiencia con el Zumbambico	71
Imagen 27: Maleta – Ilustraciones de cuento Cucunuba.....	72
Imagen 28: Maleta – Experiencia con el juego Cucunuba	73
Imagen 29: Maleta – Personajes en foami del cuento Cucunuba.....	74
Imagen 30: Cuarto decorado con máscaras del cuento Cucunuba.....	75
Imagen 31: Maleta – Cartilla de juegos y Conceptos tradicionales	77
Imagen 32: Maleta – Familia campesina (año 1991)	78
Imagen 33: Maleta – Representación del cuento Cucunuba	79
Anexo-Imagen 34 Identidad corporativa “Fiesta Campesina”	86
Anexo imagen 35 carilla de juegos tradicionales y actividades lúdicas.....	89
Anexo-Imagen 36 Juego de rol- Representación del cuento Cucunuba	94
Anexo-Imagen 37: Taller y Testeo a niños/as Institución Educativa Sinaí - Stakeholders 1	97
Anexo-Imagen 38:Entrevista abuela - Stakeholders 2	98
Anexo-Imagen 39: Entrevista familia - Stakeholders 3	99

Anexo-Imagen 40: Entrevista a campesino - Stakeholders 4.....	100
Anexo-Imagen 41: Entrevista a artesano - Stakeholders 5.....	101
Anexo-Imagen 42: Entrevista músico - Stakeholders 6.....	102
Anexo-Imagen 43: Entrevista casa de la cultura - Stakeholders 7	103
Anexo Imagen 45 - carta los expertos.....	104

Contenido de tabla

TABLA 1: Características geográficas del Municipio el Tablón de Gómez	23
Tabla 2: Rafael Mejía López, Presidente de la Sociedad de Agricultores de Colombia	25
Tabla 3: Artesanías de Colombia, informe ejecutivo para el desarrollo	41
Tabla 4: Artesanías de Colombia, informe ejecutivo para el desarrollo	41
Tabla 5: Diseño metodológico “Calendario Lunar”	54
Anexo-Tabla 8: Infograma de Stakeholders	91
Tabla 7: Analogía de Stakeholders	92
Anexo-Tabla 9: Juego de Rol para estudiantes	93
Anexo-Tabla 10: Clarificación de valores culturales.....	95
Anexo-Tabla 11: Juego de palabras para niños.....	96

INTRODUCCIÓN

Es importante destacar que las labores de los pequeños agricultores dentro y fuera del departamento de Nariño en relación con la diversidad cultural; ellos son la seguridad, biodiversidad y sostenibilidad de los recursos naturales y culturales para la región; por ende, es necesario establecer derechos patrimoniales en el contexto social, político, religioso, etc. Para que, de este contexto campesino las actuales y nuevas generaciones se apropien y se sientan motivados/as y orgullosos/as de su procedencia. En el mismo orden de ideas, la investigación busca el “Diseño de piezas didácticas para dar a conocer las fiestas campesinas en los niños y niñas de la Institución Educativa Pompeya del Tablón de Gómez”. Se toma como unidad investigativa la disciplina del diseño gráfico para generar las categorías visuales en beneficio del fortalecimiento de ese sello natural de la comunidad rural, valor sensorial que exáltale la laboriosidad de las mujeres en su labor de amas de casa y hombres en su trabajo dedicados a las actividades agrícolas.

Cuando se habla de fiesta campesina, se vislumbra en todo sentido la diversidad de elementos simbólicos y componentes históricos. Los modelos en el vestir y el actuar configuran una personalidad y determinan a una sociedad con sombrero y ruana; del mismo modo la oralidad representada mediante las experiencias de cuentos, mitos y leyendas, enmarcan historias de proezas, cuya hazaña y machete a la mano con los años se convierten de forma sarcástica en representaciones teatrales, melódicas y danzantes; el hecho de sembrar y recolectar los productos en la actividad agrícola se catequiza en la esperanza de todos los días y conmemora con el tiempo la constancia y la fuerte lucha con la tierra; los oficios domésticos hilados desde la habilidad natural y los recursos del mismo espacio seducen los sentidos de quien los percibe; por último, los espacios libres, los descansos agotados han sido autores de pasatiempos lúdicos, juegos populares en que los gritos y risas convergen en una sola voz para destrezar la agotante semana del deber, lugares y caracteres importantes para establecer la personalidad del campesino. Así pues, las características etnográficas y sociales han permitido instaurar un estilo de vida en las altas montañas, cualidad que poco a poco ha sido censurado y opacado por el actual mercado y la comunicación de la nueva era digital, entre otras palabras quebrantan la esencia del espíritu natural del humano.

Para entender mejor los conceptos de la problemática es necesario categorizarlos los antecedentes históricos, y para ello se procede con el trabajo del método de investigación cualitativo, donde las diferentes técnicas y herramientas del diseño contribuyan la orientación de los elementos necesarios para generar una propuestas de comunicación, fórmula que permita mitigar el impacto del problema de las fiestas campesinas especialmente para fomentar la participación en niños y niñas dentro y fuera de los espacios sociales y culturales en el Municipio el Tablón de Gómez.

Por ende, la investigación materializa las manifestaciones o fiestas campesinas como parte importante del patrimonio material e inmaterial de la humanidad. Los aspectos mencionados con anterioridad relataron el ámbito o valor histórico, estético y cultural que para el investigador establecen la llave principal para el desarrollo del proyecto “Fiesta Campesina”.

1. Planteamiento del problema

Falta de estrategias orientadas al rescate y salvaguarda de las fiestas campesinas del Municipio del Tablón de Gómez. El fenómeno de globalización y el auge tecnológico han promovido un dialogo intercultural, lo que ha incidido en la falta de reconocimiento de los valores culturales locales por parte de las nuevas generaciones.

Imagen 1: Cabecera Municipal, Tablón de Gómez



FUENTE: Foto miarroba.es

En la actualidad se observa la pérdida de costumbres y tradiciones regionales de las comunidades campesinas, esta ha empezado a desaparecer por causa de la incursión y la adaptación social; los nuevos roles junto con la afluencia de las nuevas tecnologías y los hábitos vanguardistas son motivo para niños y adolescentes en abandonar las habilidades, ideales y prácticas culturales, que por muchos años los padres y abuelos lo incorporaban en su profesión rural; aquellas tradiciones como la siembra de cultivos agrícolas, la gastronomías, las reuniones familiares, las leyendas míticas, los juegos autóctonos o tradicionales, etcétera. Son experiencias que en particular lograban transmitir sensaciones y emociones; así mismo, hablar de fiesta es reconstruir la vida misma de una mujer y un hombre labrado entre historias y creencias populares, personas constituidas por un inmenso legado patrimonial.

Imagen 2: Agricultor; Corregimiento de Pompeya



FUENTE: Esta investigación

Como se ha explicado anteriormente el legado campesino ha ido en declive a través de los años; es más, las personas presentes ven las tradiciones como algo arcaico e inservible y en definitiva el esquema de fiesta campesina ha tomado otro significado; desde el momento en que lo extranjero invadió la perspectiva de los pobladores. Las redes sociales y los estereotipos han colaborado al problema, una conducta intercultural espontanea donde las costumbres originarias se han enlazado con experiencias actuales ajenas a la comunidad, cambios notables dentro del Municipio el Tablón de Gómez. Componentes como la moda, el dialecto o evidentemente su forma de vestir ha determinado a ciertos grupos de personas, por no declarar todas a un círculo que clasificar y juzga por las apariencias personales. Ahora bien, si establecemos un prejuicio la responsabilidad recaería en el núcleo familiar, instituciones educativas, entidades privadas y finalmente en el Gobierno Nacional, ya que este representa el soporte formativo para dicho movimiento de preservación, así como el conjunto de mecanismos, incentivos o tratamientos preferenciales de orden tributario y no tributario concebidos tanto para satisfacer esos deberes públicos o buscar asociaciones público-privadas, configurados como inversión o gasto público social; en definitiva, lo que compete es buscar, valorar y resaltar las tradiciones de una región, de tal manera, que la ideología de un grupo de las personas se salvaguarde con el espíritu original. (CULTURA, 2010)

El Tablón de Gómez en particular, es uno de los muchos municipios de Colombia que no han aprovechado de manera correcta el potencial de su geografía y su potencial cultural, debido a que sus problemas se generan a menudo por la “ineficiencia” del estado y la desinformación de las mismas comunidades. Sin duda el desarrollo agrícola de los pequeños productores es sumamente importante; sabemos que ellos son el complemento de

actividades urbanas, comunidades que netamente se dedican a suplir en poca medida una necesidad de oferta y demanda de los productos dentro de la canasta familiar, en esta medida la población campesina cumple un papel significativo para ese sector agrario, pero sin embargo su trabajo no es valorado significativamente; a esto se refiere que el mercado estimado en ganancias económicas se queda únicamente en las compañías nacionales, donde notablemente se favorecen con la participación de empresas extranjeras.

Otro de los problemas que ha afectado no solo al sector rural es el terror de la violencia, la historia colombiana ha estado caracterizada por violentos procesos de guerras internas; el despojo y la expulsión de comunidades rurales, es uno de los mayores problemas que afecta el país. Esta situación se remonta a la época entre los años 1948 - 1958, la cual significó el abuso y la expulsión de cerca de dos millones de colombianos, quienes debieron dar paso a las necesidades de tierra para el modelo agroindustrial; problema atribuido al capitalismo y los diversos sectores políticos y económicos que disputaron el poder. (URUEÑA., 2008).¹

El problema de desplazamiento ha sido aún mayor, en los siguientes años debido a los diferentes grupos armados al margen de la ley (Guerrillas, Farc, Paramilitares, Bacrim, etc.). Dispararon mucho más el caos en las zonas rurales. Estos por su parte quebrantaron los derechos humanos, desterrando a familias y poblaciones completas; campesinos, indígenas y afrodescendientes.

El número de personas que habitan en áreas rurales fue afectado significativamente por el fenómeno del desplazamiento forzado, que según la Agencia Presidencial para la Acción Social y la Cooperación Internacional (Acción Social) tiene un acumulado de personas en situación de desplazamiento, desde 1997 hasta julio 31 de 2011, que asciende a 3.700.389 personas. (CULTURA, 2010).

Tal empoderamiento territorial ante los grupos armados se debía a la economía dirigida por cultivos ilícitos; los cultivos ilegales han determinado para muchas regiones una fuente de trabajo más que rentable, logrando delimitar los rituales de siembra de plantas legales. De modo que estas actividades agro-sociales son precursoras de un nuevo estilo de vida, un movimiento de actitudes y pensamientos que van en contra de las políticas del gobierno y, por tanto, este contraataca con la fumigación y la radicación de sus cultivos. Esta lucha constante entre el estado y los pueblos mitiga para los habitantes la posibilidad de llevar una vida tranquila y segura, con débil posibilidad de superarse, de contrarrestar la violencia con el estudio; es más, cabe aclarar que la siembra de estos cultivos ilegales ha traído privilegios económicos, el poseer dinero a una temprana edad, en los adolescentes, lo que ha significado la deserción de estudiantes y consigo más violencia.

En definitiva, una buena estrategia gubernamental y municipal, la apertura de documentación e información adecuada para el campesinado ha colaborado al crecimiento para que las personas abandonen sus tierras y continuadamente las granjas productivas se siembren menos, concretamente contrario de no promover o afianzar ese sello de identidad de una persona o de una comunidad, la tradición desaparecerá y desafortunadamente sin

¹ Beatriz Eugenia Sánchez y René Urueña: Derechos Humanos, Desplazamiento forzado y desarrollo económico en Colombia: Una mirada a partir del impacto del Derecho internacional en la política local, 2012.

alarmar las generaciones futuras se afectarán de uno de los problemas más evidentes a nivel mundial, sufrirán de escases de alimentos. En cuanto compete a la investigación las generaciones venideras no tendrán la fortuna de conocer y entender el significado de una auténtica fiesta campesina y su simbología detrás de los legados culturales e históricos de las comunidades rurales.

2. Formulación del problema

¿Cómo dar a conocer las fiestas campesinas en los niños y niñas de la Institución Educativa Pompeya del Tablón de Gómez?

3. Objetivos

3.1. General:

Diseñar piezas didácticas para dar a conocer las fiestas campesinas en los niños y niñas de la Institución Educativa Pompeya del Tablón de Gómez

3.2. Especifico

Investigativos

- Investigar la cosmovisión de las costumbres y tradiciones de fiesta campesina del Tablón de Gómez.
- Identificar las causas por las cuales las personas de la nueva generación han olvidado los hábitos culturales de la comunidad rural.
- Determinar elementos vivenciales de la población de Pompeya para articularlos a las piezas didácticas de diseño.

Proyectuales

- Diseñar las primeras piezas didácticas que cumplan con el interés y reconocimiento de las fiestas campesinas en los estudiantes de la Institución Educativa Pompeya.
- Testear y mejorar las falencias que se presenten en la propuesta final.

4. Justificación

Desde hace mucho tiempo los seres humanos han ido creando cultura y por dichas razones el conocimiento se ha extendido, de forma que según las características de una civilización o por suscitado un pueblo, es determinando por los rasgos físicos de la gente, su forma de hablar, lo que comen, las relaciones sociales, el vestir, sus historias, sus ideales, los vínculos de ver la vida, sus tradiciones, sus hábitos, sus tierras y finalmente los espacios educativos. De este modo cada entorno en cada rincón de mundo y en su término el Tablón de Gómez se convierte en un sistema único en biodiversidad, esto gracias a su ubicación que lo caracteriza como un territorio admirable en el planeta, por ende, su cultura es tan variante que lo hace un sistema de comunicación idiomático por cada corregimiento y vereda; comprendido, así como una base de auto identidad popular.

Para comprender mejor la situación campesina se toma tres dimensiones que definen las características culturales de determinada población: *iniciático*, *identitario* y *performativo*, según la cual los rituales rurales son fuentes y herramientas de construcción ideológica y como resultado la seguridad de salvaguarda. Según (Martínez Montoya, 2004)

- *Ritual iniciático*: La fiesta es un rito colectivo que hace que los miembros de un grupo recorran el camino de iniciación desde sus orígenes, cuya finalidad caracteriza la vida social en su espacio-tiempo. Las fiestas patronales y campesinas son fiestas memorables, motivo por el cual se inicia desde la tarea de participación colectiva para que el desarrollo del aprendizaje sea más viable y ejecutable.
- *Ritual identitario*: La fiesta es la expresión de identidad de una comunidad, donde logra equilibrar sus orígenes junto a las costumbres de las personas, lugares, creencias y proyectos comunes en pro de la misma; de hecho, para los nativos y forasteros se pre-visualiza la humildad de pertenencia, dependencia y la permanencia de sus nativos.
- *Ritual performativo*: En fin, la fiesta es un rito creativo, actualizador de la memoria colectiva, de las formas de cohesión social y de las pautas o modelos de comportamiento cultural que a lo largo de su historia se convirtió en una forma de vida para ser representada en distintas formas artísticas.

El proyecto por tales razones permite beneficiar a toda una comunidad, visitantes y nativos, pero primordialmente los centros educativos que a través de las herramientas lúdica-colectivas promuevan el legado histórico del pueblo campesino, brindando a los niños y niñas seguridad de arraigo por pertenecer a un grupo de cualidades únicas en el entorno rural, para que ellos principalmente comprometidos y dedicados sin ninguna distensión siembren las costumbres y así, de forma consiente compartan las enseñanzas a sus generaciones futuras, valorando esos momentos y espacios, como las reuniones familiares y el tópico de las grandes y particulares fiestas campesinas, que en su encuentro difunden la alegría de una comunidad humilde. Si se cumple, se logrará que los vínculos patrimoniales perduren y esas etapas secuenciales se practiquen de padres a hijos.

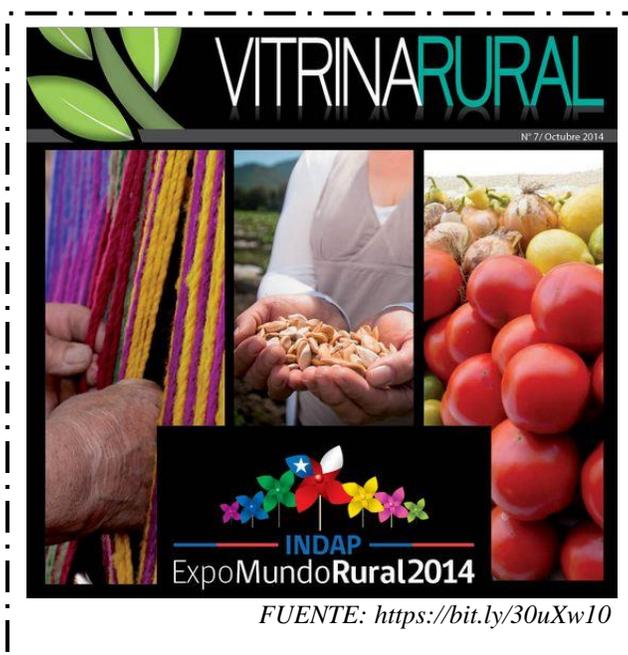
Teniendo en cuenta dichas características es conveniente que desde la disciplina del diseño gráfico se dé una solución inmediata dentro y fuera de las comunidades educativas, donde prime la transformación de métodos dinámicos para el arraigo y la continuidad patrimonial, una proyección donde los niños y niñas sean partícipes y se beneficien a través del conocimiento de las tradiciones de la fiesta campesina Tablonera.

5. Marco referencial

Para reflexionar un poco a continuación se opta por ver estrategias de seguridad al fortalecimiento de esos pequeños agricultores que aportan mucho más que sembrar parcelas, ellos son creadores de historias, de costumbres y de una gran riqueza cultural que favorece un estilo de vida, dichos hábitos y proezas son también un contexto de enseñanzas que conlleva una transmisión de conocimientos para las personas. A partir de estas dinámicas culturales y sociales se puede autorizar y contextualizar la población actual mediante intereses pedagógicos, interactuar de manera más práctica y lúdica los saberes históricos y los antecedentes patrimoniales de una población.

Chile es uno de ellos, con la estrategia de la agricultura familiar, a través del plan VITRINA RURAL, proyecto que pretende rescatar y valorar la mano de obra tradicional, haciendo visible las capacidades y habilidades de los campesinos en un mercado nacional. “A través de esta herramienta comunicacional pretendemos visibilizar al sector y el accionar de INDAP con y para los pequeños agricultores, e incluir al público urbano constituido por los consumidores de los productos de la Agricultura Familiar de Chile, que representan más del 80% de quienes componen el sector agrícola chileno” (Director: Alzamora, 2014). A si mismo dentro del proyecto pretenden promocionar y comercializar los productos mediante: Creación de marca “Producto Campesino”, un distintivo que destacará las características de los productos de la agricultura familiar, frente a la oferta estandarizada del gran comercio. Reducir las trabas de acceso a los nuevos mercados, abriendo a estos productos el mercado directo sin vínculos de terceros; apoyo a la realización de más ferias municipales y regionales, más fiestas costumbristas para fomentar nuevas alianzas con la agroindustria y finalmente al proyecto se suma celebrar el día del campesino y las campesinas de la región. (INDAP-Ministerio de Cultura, 2014)

Imagen 3: ExpoMundoRural



Así mismo, las generalidades de la creatividad junto con la diversión es parte de las tradiciones ancestrales. Perú es uno de esos sellos que mantienen vigente una gran diversidad de fiestas y tradiciones que conforman el patrimonio cultural. Un sinfín de eventos y festivales a través de todo el año, añadiendo color, texturas y formas que hacen parte del día a día de un ritual simbólico, entre vibrantes bailes y actos de profunda devoción, llenan la vida, entusiasmo y prosperidad y, para ello conjuntamente la Innovación es una nueva condición que transforma la nación. KUNAN PERÚ es un programa que impulsa, integra e inspira el emprendimiento y la innovación social de jóvenes. Son sus mismos habitantes que motivados por su optimismo, creatividad y sensibilidad ante los problemas sociales de salvaguarda inician proyectos que ayudan a construir y fortalecer una comunidad. De esta manera la armonía de la población con su entorno etnográfico fortalece el principio de las bases culturales, empezando con los chicos donde se instruyen con valores y destacan la importancia, como, por ejemplo: las habilidades artísticas, los productos agrícolas, la riqueza gastronómica y la importancia del turismo, entre otros. Donde a través del premio Kunan impulsan los emprendimientos sociales, que recalcan por ser innovadores, escalables y sostenibles. (Telefónica, 2018) En síntesis, Kunan es la herramienta de soporte de una nueva transformación de pensamiento voluntario.

Imagen 4: Programa estratégico, Kunan Perú



En base a estas herramientas de competencia colectiva y educativa que se emplea en los entornos cotidianos de una sociedad para el aprendizaje temprano del ser humano; es preciso destacar y referenciar los espacios familiares, centros recreativos y en si todo paseo fuera de casa, son en su instancia para el niño la primera base de información y aprendizaje percibido por sus sentidos; seguidamente la enseñanza en la vida del hombre es moldeada pedagógicamente dentro de los entornos escolares, en este sentido implica aprender y desaprender constantemente. Por su parte Federico Froebel (1782 – 1852), considerado como el “padre de la pedagogía”, “destacó la importancia del juego en la educación, el desarrollo de la creatividad e interés que el niño y la niña tiene al observar los objetos cercanos, como por ejemplo las plantas, los animales, etc. en general la naturaleza que lo rodea. Froebel “Concibió al docente como educador/a de la infancia y al chico/a como un ente reflexivo, activo, responsable y agente de su propio desarrollo, construyendo materiales graduados sistemáticamente de lo concreto a lo abstracto”. Entre sus materiales están los juegos, dramatizaciones, poesías, cuentos, que si bien siguen en vigencia hasta hoy. Así mismo María Montessori (1880 – 1952) expresaba que “los niños mantienen su potencial de aprendizaje hasta los 6 a 7 años y pueden aprender en esta edad a leer, escribir, calcular; entonces el material les permite reforzar y emplear las manos en su aprendizaje”. Es así que la variedad de recursos y estrategias metodológicas escolares facilitan y producen el aprendizaje en el sujeto; se concibe que las instituciones educativas son el camino necesario y primordial para el acceso de los estándares educativos que implanta los gobiernos, pero sin duda los materiales didácticos que se les proporciona a los docentes son herramientas útiles en el aula de clase, de tal forma que propician una educación más dinámica y eficaz en los niños y niñas.

6. Contextualización

6.1. Macro contexto

El día del campesino esta institucionalizado por el gobierno nacional a través del decreto 135 del 2 de febrero de 1965 en la que establece que la alcaldía de cada municipio del territorio colombiano desarrolle la elaboración de programas especiales para exaltarla

laboriosidad de las personas dedicadas a las actividades agrícolas y ganaderas. Del mismo modo, durante el gobierno de Guillermo León Valencia, se estableció que el primer domingo del mes de junio se celebraría el Día del Campesino, un evento que desde entonces busca el reconocimiento de los campesinos y campesinas en el desarrollo económico, en la seguridad alimentaria y en la conservación de las tradiciones culturales. (Mincultura, 2018)

Ministerio de Cultura. (2018). 2 de junio - Día Nacional del Campesino. Mincultura. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/conmemoraciones/Paginas/2-de-Junio---D%C3%ADa-Nacional-del-Campesino.aspx>

Imagen 5: Familia campesina



FUENTE: Esta investigación

La diversidad sociocultural de la fiesta tradicional campesina converge en el análisis semiótico de las comunidades rurales, determinadas por sus costumbres desde la fiesta como mercado y el suministro agrícola, la fiesta promotora de oralidad campesina, la fiesta y su simbología artística y finalmente la fiesta como referente de juegos tradicionales. Estos cuatro estadios de fiesta son simbólicos para determinar el objetivo de la investigación.

La representación de elementos simbólicos convierte a los miembros de la vecindad rural en comunidades de dependencia, de pertenencia y de permanencia son en sí la esencia que define a un grupo social, convirtiéndose pues, en figuras alegóricas de un ritual performativo, según (Martínez Montoya, Josexu, 2004, p. 347).

De esta manera, dicho ritual se refiere a los diferentes campos culturales que existen dentro de un contraste religioso, político, etnográfico, o en cualquier característica de la expresión humana. En este sentido se toma a la familia como eje elemental de identidad y pertenencia, la comunidad como territorio de permanencia enriquecido dentro de un pueblo consiente de sus experiencias colectivas para una sociedad dependiente. Al convertir los individuos en identidades, se genera un ambiente de posibilidades, un espacio de expectativas en un medio de transformación y, es que ese individuo dotado de paralelismos significa variedad y esos ejes ilustran soluciones innovadoras y, adaptadas a una transformación popular obtenemos un esquema claro, como el sincretismo (fiesta- religión)

desde una cosmovisión netamente colombiana, un pueblo que mezcla raíces ancestrales y estereotipos actuales. Efectivamente los valores morales y naturales observados desde la fiesta homenajean a hombres y mujeres que reivindican a diario las labores del campo.

Al entender la historia y la cultura campesina en Latino América, se está refiriendo desde luego a todos los derechos patrimoniales establecidos en un país. Para tener en cuenta la importancia de la vida y la educación en los campos, los estudios y estadísticas realizadas por el Ministerio de Cultura en Colombia afirman:

Que la población rural de América Latina y el Caribe asciende a 121 millones de personas, (CEPAL Y FAO, 2009). Para el caso colombiano, de la segunda entrega preliminar del año 2018 muestra que la población censada hasta el momento compensada es de 42,8 millones de personas lo que representa el 99,8% del total, mientras que el censo realizado en el año 2005 indicaba que había 42.090.502 habitantes, de los cuales 31.566.276 (75%) viven en zonas urbanas; mientras que 10.524.226, ósea el 25%, viven en zonas rurales. (DANE, 2018)

Imagen 6: Zona rural



FUENTE: esta investigación

6.2. Micro contexto

El Municipio del Tablón de Gómez situado al suroeste del país en el departamento de Nariño; la cabecera municipal se ubica a una distancia de 62 km al nororiente de la ciudad de San Juan de Pasto. “Posee una población aproximada de 13.955 habitantes, de los

cuales 1.268 viven netamente en el pueblo y 12.687 en la zona rural” (EOT, 2001-2009). La altitud municipal es de 1.350 msnm y temperaturas de 20 -26 C°. El relieve de zonas montañosas permite destacar accidentes geográficos como el Volcán Doña Juana, el Páramo de Cascabel y el Cerro Tajumbina, entre otros. Así pues, por su gran diversidad topográfica atribuye pisos térmicos templados, fríos y páramos, de los cuales, nace un de los ríos más importante de Nariño, el Río Juanambú, además de otros ríos como el Río Aponte, Río Janacatú, además de otras corrientes menores. La región Tablonera es considerado como un único ecosistema estratégico debido a sus diferentes pisos térmicos variantes en todas sus formas, esto le permite una gran diversidad de flora y fauna.

Hacia 1834 el cabildo de la población de Pasto lo elige Tablón de Gómez como Municipio. El nombre es precisamente un homenaje a su fundador, el Señor LORENZO GOMEZ, versión aceptada en la actualidad. Antiguamente aquella afirmación del nombre del municipio se daba en homenaje a su primer párroco, el Presbítero José Gómez; pero, según investigaciones no fue así. La zona donde se instituyó el municipio hacían parte de los antiguos dominios de los Indígenas Aponteños, procedentes del departamento del Putumayo, población que fueron traídos a este territorio por el sacerdote Dominico Francisco de Aponte. Aún hoy sobreviven sus descendientes asentados precisamente en el Resguardo Indígena Inga de Aponte. (Alcaldía de El Tablón de Gómez – Nariño, 2015).

Imagen 7: Localización El Tablón de Gómez en el Departamento de Nariño

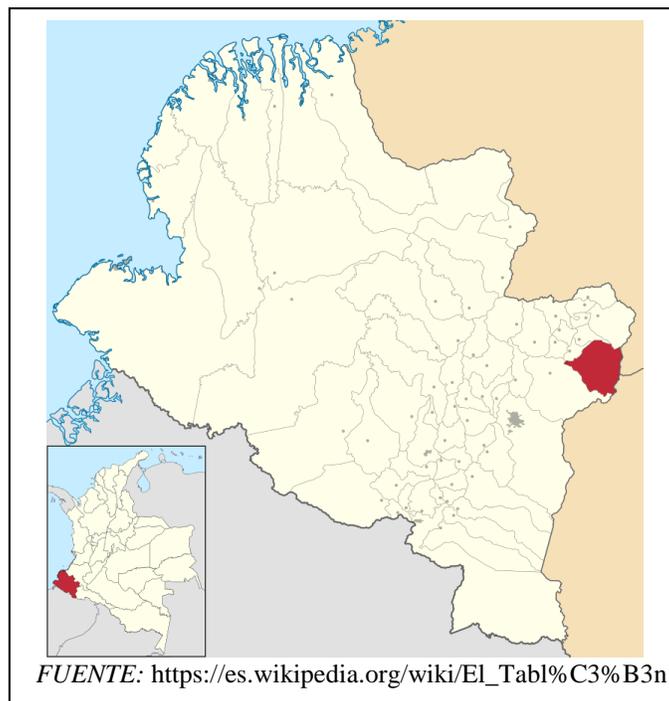


Tabla 1: Características geográficas del Municipio el Tablón de Gómez

<ul style="list-style-type: none">• Al Norte con Albán, San Bernardo y La Cruz• Al oriente con el departamento del Cauca y el departamento del Putumayo• Al Sur con el Municipio de Buesaco• Al Occidente con Berruecos• Al Oriente con el Departamento de Putumayo.
<p>■ Extensión total: 326,95 km² Km² Extensión área urbana: 1,37 km² Km² Extensión área rural: 325,58 Km² Km² Altitud de la cabecera municipal (metros sobre el nivel del mar): 1350 msnm Temperatura media: Entre 18° y 24° C Distancia de referencia: a 62 km de la capital de San Juan de Pasto</p>

FUENTE: Esta investigación

El municipio está conformado por seis corregimientos: El Tablón, Las Mesas, La Cueva, Fátima, El Resguardo Indígena de Aponte y finalmente Pompeya que se sitúa en la parte alta de la cordillera occidental, límites con el departamento de Putumayo. Todas estas seis regiones comparten un mismo escenario, una misma esencia manifestada por el sentido de arraigo como Tabloneros. De manera que el Corregimiento de Pompeya como objeto de esta investigación, reflejan la virtud del hombre campesinado y es por esto, que cada persona que conforma esta comunidad, se suma desde su antaño a esos patrones populares. La unión y el liderazgo constituido por cada una de las familias ha hecho que las instituciones Educativas promuevan en su medida un poco de su sello patrimonial, promoción que ha logrado mediante ferias o eventos en benéfico a salvaguardar un elemento importante dentro de la fiesta campesina, el cambalache, como modelo sintáctico de lo que respecta las cualidades físicas y espirituales de los enseres campesinos.

En lo que respecta a referentes espirituales, el catolicismo es un punto clave para el desarrollo social dentro del municipio, representando así, como uno de los pueblos más fervientes y devotos de Nariño. Estas celebraciones y recordatorios anímicos con el paso del tiempo toman más fuerza en el nicho de sus costumbres. Por esta razón el alcalde y su gabinete político apoyan la memorable causa de la fe. Particularmente el Tablón estimula estos ritos con presupuestos económicos, brindando para los visitantes y locales el evento de fiesta patronal, lo cual más adelante hablaremos de los ritos y costumbres básicas que amerita la ideología Tablonera.

Para comprender mejor la importancia del campo y sus tradiciones dentro de la región, es necesario entender que la fiesta campesina se establece desde unos componentes simbólicos, donde la variedad de elementos tangibles y el significado de sus memorias (conocimiento y creencias) se articulan para formar un sello que identifica un estilo de vida.

La fiesta referente de juegos tradicionales.

La fiesta promotora de oralidad campesina.

La fiesta y su sensibilidad artística.

La fiesta como mercado y suministro agrícola.

Estos cuatro patrones teóricos se establecen a partir de los diferentes roles que cumplen las personas en las regiones rurales constituida por corregimientos y veredas; cada campesino sea viejo o joven, mujer o hombre estimula con su participación esos modelos de identidad. La fiesta desde luego reúne todos estos elementos mencionados, además cabe destacar las características del entorno, bien sea una plaza, un parque o sencillamente un lugar que albergue el espíritu del compartir y transmitir intereses que van más allá de esas raíces notorias que alberga cada personaje de las altas montañas. Más adelante profundizaremos cada uno de los cuatro componentes simbólicos.

Ideas innovadoras a un bien común son la base del proyecto investigativo, un programa cultural y económico que constituye una premisa para el desarrollo en el entorno rural del corregimiento de Pompeya situado al oriente del Municipio del Tablón de Gómez. Apoyado desde los espacios educativos y el aprendizaje lúdico y colectivo de la comunidad pretende exponer e impulsar el talento de una vida campesina, con una visión más allá de sus límites políticos y obstáculos territoriales que establece el país. Al tener en cuenta que los Centros Educativos, (escuelas y colegios) son la base motora para moldear personas con ideales culturales y sociales; se puede determinar instrumentos que enlacen la personalidad del ser humano y se establezca una conexión con el ambiente alimentando de vivencias y afiliaciones sociales. Esta comunidad establecida por estudiantes, docentes, administrativos y junto con los padres y madres de familia promueven desde la raíz la pedagogía de actividades históricas, actividades en su medida como los actos culturales, agasajos, entre otras ceremonias que se desarrollan durante todo un año, son sinónimos de la fiesta tradicional y conmemorativa, que exalta en su mayor naturaleza la lucha de la mujer y al hombre del campo pompeyano.

Por su parte el campesino, el agricultor, el jornalero y en su labor la ama de casa, son autores de muchos hábitos y experiencias que revolucionan un entorno; esos detalles como la gastronomía recreados en sus platos típicos como la chicha, el mote, la mazamorra, las empanadas, el tostado de maíz y, en su particularidad el cuy asado entre otros aperitivos, son exponentes y recreadores de emociones y sensaciones. Precisamente el agricultor es representante de un estilo y una moda, determinándolo a través de una ruana, un sombrero, un tejido o en su forma más artística la recreación de vestidos confeccionados con productos orgánicos, recursos que exaltan la ideología ancestral. Justamente son esas pequeñas cosas que ameritan ser visibles y son los insight para concebir el proyecto; que bien se puede lograr mediante una feria, una exposición o una representación simbólica de la fiesta, representada también por los trueques o cambalaches, la comercialización de productos artesanales y la representación artística de juegos, de historias y música, etc. Desde esta perspectiva el impacto del proyecto pretende logrando un estrecho significado de paz, armonía y confianza para el niño y niña hábil en su aprendizaje, el joven auténtico con su energía creadora y el adulto que resalta la experiencia y la madurez del hombre; conjuntamente la base de la familia, la comunidad, o el rol que cumple el foráneo estimulan en la mente estadios de participación y conciencia colectiva, identidad de pensamiento y por último la conexión con su historia que son herramienta significativas para conservar una fiesta ya sea en el espacio religioso, social, cultural y político.

7. Capítulo I - La fiesta como mercado y abasto agrícola

Los agricultores juegan un papel importante para el desarrollo social y económico sostenible de un país; de esta forma, se pasa de una visión fundamentada en las actividades primarias básicas a una mucho más amplia en la que se considera al conjunto de encadenamientos e interrelaciones que se establecen a partir de ella. “Este conjunto de actividades económicas recibe el nombre de sector agroalimentario, complejo agroindustrial o agricultura ampliada” Por tanto, existe la necesidad de que los países en desarrollo definan y estructuren las estrategias y las políticas necesarias para impulsar y fortalecer el desarrollo de la agricultura y la cultura en los territorios rurales, de tal forma que se haga una utilización plena y sostenible de los recursos materiales e inmateriales, al tiempo que se asegure un crecimiento dinámico de la agricultura paralelo a un desarrollo social con equidad.

Del diagnóstico anterior se deriva la necesidad de tener unas estrategias para resolver gradualmente la falta de acceso a factores o activos para que los pequeños productores puedan ser más productivos y eficientes, promoviendo un mayor comercio de los productos y desde luego, una mejor oportunidad de vida para los campesinos, (Perfetti, Balcázar, Hernández, & Leibovich, 2013)²

Tabla 2: Rafael Mejía López, Presidente de la Sociedad de Agricultores de Colombia

The infographic consists of five horizontal bars of varying colors (red, orange, yellow) with text describing strategies for rural development. The bars are arranged vertically and are separated by small gaps. The text is centered within each bar.

La primera de ellas es el fortalecimiento de los programas de lucha contra la pobreza.
Segundo la pobreza extrema en el campo.
La tercera estrategia es la del fortalecimiento de la asociatividad entre los pequeños productores, y entre éstos con medianos y grandes, incluidos comercializadores.
La cuarta estrategia es la de mejorar las capacidades productivas de los pequeños productores, mayor conexión con los mercados y la diversificación de la economía no-agrícola.
Quinta y última estrategia es la de lograr el empoderamiento de la ciudadanía para la gestión del desarrollo en los territorios rurales.

FUENTE: Esta investigación

² “Políticas para el desarrollo de la agricultura en Colombia”:

Específicamente, describe los cuatro estudios:

1. La agricultura y el desarrollo de los territorios rurales.
2. Tierra para uso agropecuario.
3. Capital básico para la agricultura colombiana.
4. La vinculación de los pequeños productores al desarrollo de la agricultura.

Desde esta visión del desarrollo rural es posible que con políticas adecuadas los miles de pequeños productores puedan resolver gradualmente las “fallas de mercado” y a su vez que enfrenten y produzcan cada vez mayor valor agregado de mercado, convirtiéndose muchos de ellos en posibles microempresarios que si bien reinviertan sus utilidades y generen mayores ingresos y bienestar en su espacio laboral. De esta manera se estaría promoviendo una movilidad social ascendente para así consolidar una clase media rural, motivando con pertenecía y prestigio el día del campesino en Colombia.

Hace un tiempo el gobierno nacional genero diferentes proyectos en torno a la conservación y aprovechamiento de los suelos, dentro de esta protección y valoración la nación junto con empresas privadas lidero programas para significar en sus pobladores rurales y urbanos la importancia del conocimiento patrimonial. Efectivamente dentro de ese plan de gobierno se resalta proyectos tales como:

7.1.1. Programas para el fortalecimiento y desarrollo del campesino

Programa *Familias guardabosques* (año 2010) Proyecto el cual consistía en un apoyo económico y asistencia técnica directa rural destinado a cofinanciar hasta el 80% de los costos de ejecución al servicio a pequeños y medianos productores dentro de los municipios de Colombia, incluido el Tablón de Gómez.

Imagen 8: Programa Desarrollo Rural con Equidad - DRE



FUENTE: <https://www.minagricultura.gov.co>

Así mismo el *Plan Nacional y Departamental para la conservación y producción de semillas* cubre a la población campesina de Nariño. El desarrollo permite la reactivación del sistema formal de producción de semillas de alta calidad de 17 especies básicas para el abastecimiento de la canasta familiar y la generación de ingresos de los campesinos nariñenses. Dichos proyectos mencionados descubren las habilidades campesinas y finalmente llenan esos espacios con un poco de reconocimiento rural por parte de las organizaciones nacionales. (s.a., 2015)

7.1.2. Caracterización de la actividad económica del Tablón

La geografía Tablonera ha permitido que el municipio progrese y sea reconocido dentro del ámbito comercial de tazas especiales de café, mercado que ha logrado competir a nivel nacional e internacional. Adicionalmente el fortalecimiento campesino se ha logrado en parte, debido a la agricultura básica, una economía de autoconsumo donde siempre han estado presentes los cultivos agrícolas; así mismo, el comercio ha trascendido desde el instante en que las vías (carreteras destapadas) arribaron a los corregimientos y veredas, permitiendo que los mercados y negocios familiares prosperen más de lo habitual; fuentes de trabajo como graneros, tiendas, restaurantes y la ganadería en su producción de carne y leche han sido parte del beneficio, brindando autonomía financiera y un mejor servicio para su las personas Tabloneras.

Imagen 9: Cosecha de café



FUENTE: Esta investigación

En esta misma condición la principal actividad económica de los Tabloneros se basa en la siembra y cosecha de café entre los meses de junio y julio de cada año. Cabe aclarar que la producción pecuaria es implementada como segundo propósito económico, (bovinos de carne y leche). Otras actividades empleadas por los campesinos es la siembra de granos (maíz, frijol, arveja, trigo). Cultivo de frutos tales como: la granadilla, la naranja, lulo, tomate de árbol, tomate, aguacate y guineo. Tubérculos entre los que se destacan, papa, yuca, arracacha, cebolla, zanahoria, alloco. Vegetales entre los que se resaltan: repollo, col, acelga, coliflor, cilantro, etc. Cada producto agrícola hace parte de un interés que produce y comercializa para el sustento familiar, permite en su medida una estabilidad económica y por su puesto esto establece en la cocina exquisitos platos gastronómicos.

7.1.3. Tomándole sabor a la vida campesina”

La cocina se ha convertido en una prerrogativa que establece información y crónicas emocionales. La mesa compartida como objeto de reunión y los alimentos como fuente transmisora de confianza mutua; estos sin duda, son símbolos que ha permitido descubrir y definir la familia como un nicho cultural y a su vez el fortalecimiento de comunidad. Ese valor del producto como alimento connota una historia en relación a su entorno, a su producción en manifiesto al que lo cultiva y posteriormente se transforma en sello ligado de la mano de la experiencia culinaria de la mujer. Así pues, las amas de casa se convierten para la familia, para el forastero en seductoras de vida (salud y gustos), cuantificando la esencia de cada plato de comida para cautivar el paladar con la gustosa resta de cocina campesina.

Es oportuno generalizar que las comunidades rurales del departamento de Nariño y especialmente tratándose al Municipio del Tablón de Gomes cohesionan en un mismo orden de riqueza cultural, para el estímulo del recuperar, el conservar y el representar la sabiduría ancestral en su diversidad original; estas preparaciones tradicionales de uso diario se conviertan en especiales recetas y en llamativas obras arte cocinadas a fuego lento, entre sí, se matizan con la exquisita sazón de la experiencia. (Saberes y sabores de las comunidades andinas nariñenses. 2014)

Recordando las tradiciones, usos y costumbres alimentarias de Nariño, la cocina Tablonera expone desde el ámbito su particularidad y especialidad de platos típicos que define la originalidad de los corregimientos y veredas; simultáneamente inmortaliza los saberes relacionados entre utensilios, sabores y formas de alardear las costumbres de las comunidades que otorgan perenemente la disposición y garantía de una mirada entramada entre la comida y la cultura.

A continuación, se mencionarán algunos de los alimentos más tradicionales de la comunidad del Tablón de Gómez; cada recurso se toma de las diferentes localidades (corregimientos y veredas) de la región:

- Chicha: Una de las bebidas más tradicionales a nivel municipal. Este extracto de maíz es molido y cocinado con guarapo de caña, adquiriendo luego de un par de días un sabor partícula, alcalizado. Tradicionalmente la bebida embriagante se fermentaba en un utensilio conocido como el puro, así mismo, la bebida representa simbólicamente para el que la toma y la sirve amistad, que, si bien se puede apreciar desde la armonía de las mingas comunitarias, dentro de la comunidad campesina.

Imagen 10: Chicha



FUENTE: Esta investigación

- Arepas en cayana: estas tortillas de trigo de harina se preparan principalmente para comerlas como “merienda” (Almuerzo), son representativas porque les genera energía a los trabajadores que cultivan el del campo, La cayana es un recipiente de barro usado ancestralmente y en la actualidad ya pocas amas de casa son las que siguen preparando y utilizando este recurso de cocina.
- Sopa de maíz (Chuya): su especialidad el maíz, cuya sopa se le adhiere coles, papas, repollo, frijoles y habas. Puede adicionarse carne o pellejo (piel de cerdo), y/o carne de res. Periódicamente hace parte del menú de pueblo montañoero.
- Sopa de arrancadas: Se elabora un caldo con papa guata, repollo y cebolla y se le agregan en forma de rollos trozos pequeños de arepa de harina de trigo. Seguidamente se cocciona y luego se sirve en la mesa.
- Empanadas de añejo: Un plato típico a nivel nacional del país. Se elaboran con masa de maíz fermentado y se rellenan con un guiso compuesto de arroz, arveja, cebollas carne y algunos colorantes. Este aperitivo particularmente se le acompaña con una taza de café y toque ají.

Imagen 11: Empandas con ají



FUENTE: Esta investigación

- **Envueltos:** Se forman a partir de una masa de maíz o en su particularidad actual en promaza de maíz, esta su vez se rellena de queso. Se cocinan hasta que adquieran una consistencia firme. Tradicionalmente se envuelven en hoja del maíz tierno (mazorca fresca) o en hojas de achira, hoja de planta de guineo destacando así más su sabor y tradición.

Imagen 12: envueltos de maíz



FUENTE: Esta investigación

- **Mazamorra:** Para hacer esta “sopa” exquisita se dejaba en remojo el maíz por un día. Seguidamente se muele y se cierne en un colador de gran tamaño conocido como harnero. Este maíz cernido junto con una pisca de cebolla se cocina preferiblemente en una olla de barro, luego de unas horas de cocción y finalmente

cosido el maíz se sirve en un mismo recipiente la sopa más la leche y, si desea el consumidor le puede agregar panela o azúcar.

- Mote: el mote se cocina hasta que el grano florece; luego de esto el grano se fritá en cebolla, sal y aceite; se acompañan con carne de res o cerdo. Por cierto, con el mismo producto, el grano de mote florecido se puede preparar arepas de mote.

Imagen 13: Mote



FUENTE: Esta investigación

- Cuy: Plato muy representativo de la región nariñense. Es muy común su consumo en fiestas y celebraciones. La crianza de cuyes (nombre indígena para los conejillos de indias) es algo tradicional en todos los municipios de Nariño. Exaltando su inigualable sabor que si bien se puede saborear asado o frito.

Imagen 14: Cuy asado



FUENTE: Esta investigación

- Gallina criolla: Esta carne es muy apetecida en la región por su sabor característico, ya que estos animales se alimentan a base de maíz y criados a campo abierto lo cual permite a la gallina alimentarse con lo que encuentran a su paso. Un caldo de gallina criolla es significativo en la mesa puesto que su sabor es único e inigualable a otros caldos de animales de granja, es un alimento que proporcionando energía vital para laboriosidad del campo.

Estos fueron algunos platos gastronómicos más representativos a nivel municipal; conjuntamente cada plato de comida representa el buen gusto campesino, expensas que para los extranjeros puede causar admiración, pero para los nativos hace parte de la sabiduría y el patrimonio ancestral.

(Matamoros, León, & Higuera, 2014). Recuperado de http://www.seguridadalimentarianarino.unal.edu.co/sites/default/files/pdf-componentes/C.Nut-Seg_Manual-Sabores-saberes-comunidades-andinas-narinenses.pdf

7.2. Capítulo II - La fiesta y su sensibilidad artística

En torno al movimiento de las manifestaciones artísticas las fiestas popular lograron convertirse en un sello regional y en la marca actual de Colombia, así la región amazónica con la danza del Ñuca Llacta , la Guaneña para los habitantes de sur de los Andes, el Joropo para los Llanos Orientales, el Currulao para la Región Pacífica, la Cumbia para la Región Caribe, la Zona Andina con su Bambuco; en fin, Colombia es autor de pueblos de gran variedad de danzantes provenientes de culturas europeas, africanas, indígenas, andinas, e igualmente, pero en menor cantidad, la cultura persa que influyeron como legado del país.(Zúñiga G y Navas, 1989).³

Actualmente la danza se sigue manteniendo casi innata a sus orígenes, pero en ciertas regiones se adaptó debido a su entorno más contemporáneo, distinguiéndose ya sea en lo artístico de su gastronomía o fibra artesanal, factores que han permeado la esencia de la verdadera fiesta de los ancestros, que rendían homenaje a la madre Tierra y al padre Sol como agradecimiento por los bienes recibidos en sus cosechas y cambalaches típicos como lo era el caso de los territorios de los Pastos y los Quillacingas que habitaron la región actual de Nariño y la provincia del Carchi, en el Norte del Ecuador.

“Es así Los Pastos y los Quillacingas contribuyeron y cumplen tres aspectos esenciales que merecen destacarse desde el punto de vista económico: el desarrollo agrícola, la división social del trabajo y el comercio. Ellos eran agricultores avanzados, dada la técnica empleada la producción fue abundante y variada. Cultivaron con gran éxito maíz, papas, frijol, yuca, camote, arracacha, oca, zapallo, maní, algodón, piña, aguacate, etc. y plantas medicinales; además, practicaron la agricultura en forma organizada. También son reconocidos por los trabajos en

³ Felipe Bermeo: Blogs [pastos y los quillacingas](http://saladoblanco.blogspot.com.co) <http://saladoblanco.blogspot.com.co>

cerámica, piedra, alfarería, orfebrería y manufacturas. Por lo tanto, se catalogan como Agro-Artesanales y toda su existencia giraba en torno a ello” (Bermeo, 2007)⁴

7.2.1. Formación en colectividad y cohesión de intereses en el Tablón de Gómez

Cada país, departamento o municipio representa un estilo, una variable que se adapta a sus necesidades básicas y para esto el plan de desarrollo municipal del Tablón busca crear y promover espacios que permitan la apropiación y el rescate de los valores, adelantando campañas comunitarias para la formación en colectividad y cohesión de intereses. Además, busca promover y apoyando los proyectos comunitarios e institucionales que siembren la conexión social. Entre sus metas para la consolidación artística la alcaldía propone llegar a: (Alcaldía Municipal el Tablón De Gómez. 2016)

“Institucionalizar un evento para el fomento de los valores culturales, seguido de gestionar e institucionalizar un primer espacio de participación e inclusión de jóvenes, adultos, mujeres, hombres y adulto mayor, para la toma de decisiones en todas las temáticas de desarrollo región.

“Fomentar la cultura de emprendimiento a través de organizaciones comunitarias que consoliden nuevas formas de empresarismo, que se articulen con la dinámica local y de la región.” (GÓMEZ, 2012 - 2015, pág. 40)

Su objetivo además de dotar es implementar un Plan Municipal Cultural, donde se compilen información de las diferentes manifestaciones culturales como son: los cultos religiosos, refiriéndose a las fechas más importantes como la semana santa, fiestas patronales, y navidad, además de incentivar los grupos musicales dentro de lo tradicional, esa música inspirada entre curdas de guitarras y letras que revelan el canto de la vida campesina. Como no hablar de uno de los grupos más representativos de la música pueblerina Nariñense, el Trio Fronterizo, autores de letras inéditas y rítmicas, que al son de bambucos y sanjuanitos ponen a bailar a toda una multitud de personas, más sin embargo, son pocos los grupos musicales que interpretan este tipo de canción campesinas, agrupaciones como las actuales ya no le interesa, porque un nuevo género ha logrado irrumpir el mercado de la música; el Reggaetón, el Rock entre otros géneros ha permeado las mente de una comunidad naciente. Ante la objeción expuesta, no cabe duda que el talento tablonero es positivo, es solo dar una mirada y aprovechar las actitudes y capacidades artísticas reflejas como se mencionó anteriormente, la gastronomía, la artesanía o bien, los juegos autóctonos, un pasatiempo que se puede enmarcar dentro de la misma tradición; desde luego, como no describir de manera semejante a los danzantes (bailarines) y grupos teatrales que vivencian la Guaneña y su espacio familiar; una escena donde se expone la síntesis de los relatos y mitos experienciales, un acto embrujado de sonidos e

⁴ Felipe Cárdenas Arroyo: Pastos y quillacingas: “Dos grupos étnicos en busca de identidad arqueológica”, 1992.

En términos ambientales y arqueológicos, tanto en el Departamento de Nariño como en el norte del Ecuador se definen tres grandes regiones con manifestaciones culturales que abarca desde el siglo V antes de Cristo hasta la colonia. Estas son: las llanuras de Pacífico, el macizo Andino y la llanura Amazónica.

imágenes que solo los campesinos lo pueden describir, mediante una ceremonia, una feria; en fin, en una fiesta rodeada de risas y miedos que confluyen en una práctica colectiva.

El Tablón de Gómez es considerado un ecosistema importante para el departamento, la biodiversidad, los endemismos, la conservación de la riqueza natural, la generación de recursos hídricos, son bienes que brindan seguridad a los asentamientos humanos y a los procesos productivos de campesinos y el aldeano. Posteriormente, se toman los eventos culturales del municipio tablonero y las localidades que lo componen, estas estrategias que aporta cada región veredal afianzan las tradiciones y la identidad para la provincia. Por su puesto, cabe aclarar que los siguientes enunciados, dirigido por la alcaldía municipal no se cumplen, algunos no se han desarrollado cabalmente debido a la falta de compromiso y liderazgo por la misma entidad. Estos procesos dentro del marco democrático participativo de la alcaldía permiten incluir y garantizar la participación comunitaria. Para ello se anuncia así:

Es indispensable liderar una administración en permanente contacto con la opinión pública, a través de las Acciones Comunes y demás organizaciones de los ciudadanos comprometidos con el progreso. Con esta estrategia, se producirán efectos positivos en la gente: aumentando el nivel de confianza en la institucionalidad y el compromiso de los ciudadanos como motores de su propio desarrollo territorial. (GÓMEZ, 2012 - 2015)

7.2.2. Fiestas tradicionales de la región Tablonera

En relación con los eventos culturales a continuación se destacan las celebraciones realizadas en cada periodo del año, como rito ceremonial.

7.2.2.1. Carnaval de negros y blancos

Se inicia el año con la celebración de los carnavales tradicionales de negros y blancos en donde se disfruta de: Verbenas populares amenizadas por prestigiosas orquestas, concurso de carrozas y comparsas estimuladas con excelentes premios, entre otras actividades.

Imagen 15: Carnaval de Blancos y Negros, Pompeya



FUENTE: Esta investigación

Una de las tradiciones que no podría faltar en los carnavales son los “monos”, personas disfrazadas con un traje fabricado generalmente de sacos elaborados de fique, además de estar armados con un "perrero" y aparentando a este animal, quienes ayudan a imponer el orden y le dan un toque de gracia a las festividades. A partir del ritual existe una tradición muy propia: “los negritos”, que consiste en que los niños colocan sobre sus cabezas coronas elaboradas de plumas, alrededor de sus cinturas pencas o escobas de iraca, su cara pintada de negro y formados en fila van brincando al son de un tambor.

Así mismo, El Carnaval de Negros y Blancos celebrado a comienzos del mes de enero de cada año al sur del país colombiano es un atributo de pertenencia de un pueblo; “es el carnaval de la alegría, el carnaval de la cultura y de la tradición”, una fiesta que integra varios aspectos de la popularidad tradicional nariñense; por ello, después de un largo periodo de tiempo es declarado por la UNESCO (07 de enero de 2009) como patrimonio cultural e inmaterial de la humanidad. Por su puesto la fiesta campesina busca esas memorias del reconocimiento por la comunidad y por las entidades gubernamentales. Dentro de las creencias el mejorar y el salvaguardar es un proceso arduo y conflictivo y Corpocarnaval lo afronto con seguridad “(...) Cómo iba el proceso al parecer quedaba en el olvido; pues, aunque muchos no lo creían esta historia siguió su curso y ante el Ministerio de Cultura el ser nominados ante la Unesco aspiro a la declaratoria de Patrimonio Cultural Inmaterial.” Gracias a los esfuerzos por el grupo de investigación de la Universidad de Nariño encabezado por la Antropóloga Claudia Afanador el sueño se hace realidad. (Vásquez, JULIO DE 2010)

“El trabajo de investigación o dossier, condensado en 20 páginas muestra cuán importante es nuestro Carnaval, por qué debe ser declarado patrimonio, en términos de reconocimiento por parte de la comunidad, demostrando que es representativo y que hay un interés por valorar y salvaguardar el bien. Adicional al documento se anexa un video de 10 minutos, mostrando lo que es esta expresión y cómo va a ser salvaguardada. Después de haber presentado este documento, sólo resta esperar un año para conocer los resultados de la nominación, pero hasta ese entonces, la Alcaldía Municipal, Corpocarnaval, la Universidad de Nariño, las empresas, gremios, actores del Carnaval y toda la comunidad, debemos continuar en la lucha de mejorar y preservar esta fiesta, que como buenos colombianos nos caracteriza, esa fiesta que nos permite hacerle frente a la violencia y olvidarnos por unos instantes de los problemas que azotan a nuestro País”.

7.2.2.2. Día de la raza, corregimiento de Aponte

El doce de octubre (12 de octubre) se celebra en el corregimiento de Aponte el día de la raza, allí se encuentra el Resguardo Indígena Inga, el cual ha formado su propia cultura a través de los tiempos, enmarcado dentro del medio que lo rodea, el territorio, su gobierno, la autoridad y su cosmovisión.

Imagen 16: Carnaval de los indígenas Aponteños



FUENTE: <http://pagina10.com>

7.2.2.3. Fiestas patronales en honor Nuestra Señora de Las Mercedes

A finales del mes de septiembre (24 de septiembre) se celebra una de las fiestas más emblemáticas del municipio, las fiestas patronales en honor a La Santísima Virgen, “Nuestra Señora de Las Mercedes”, donde se llevan a cabo ceremonias religiosas tales como: la Novena, procesiones, eucaristías; actos culturales: Fuegos pirotécnicos, verbenas populares amenizadas por prestigiosas orquestas, danza, teatro, encuentros musicales y deportivas entre las que se encuentran: Chaza, fútbol, micro-fútbol, baloncesto, voleibol, motociclismo, ciclismo.

Imagen 17: Iglesia municipal, Nuestra Señora de las Mercedes



FUENTE: Web municipal, Tablón de Gómez

La imagen de nuestra Patrona fue adquisición de la comunidad, y según consta en archivos parroquiales, su homenaje comenzó en 1836; pero se desconoce si la imagen actual es la misma de esas fechas. Fue el Padre VICTORIANO ERAZO, quien difundió la gran devoción a la Santísima Virgen. Se cree que la imagen es de fabricación española, labrada en madera y su vestidura pintada como manto real, túnica azul y capa blanca. (Muñoz, 2010)

A las fiestas patronales del Tablón se dan cita visitantes de municipios vecinos y las diferentes colonias de Tabloneros dispersas a lo largo del país, que aprovechan esta fecha para visitar a su tierra y a su gente.

7.2.2.4. Fiestas patronales en honor Nuestra Señora de La Cueva Santa

El segundo fin de semana del mes de octubre también se celebra las fiestas patronales de la Virgen, “Nuestra Señora de La Cueva Santa”, que se encuentra en el Santuario y corregimiento que llevan su nombre.

A estas festividades peregrinan millares de fieles de todo el territorio colombiano y del vecino país del Ecuador a presentar sus plegarias y rendir acción de gracias por todos los favores recibidos. En esta celebración se desarrollan actividades religiosas, culturales y deportivas. (Lubbier Alexhander Muñoz. Administrador del sitio web). <http://tablondegomez.webcindario.com/cultura.html>

7.2.2.5. Las festividades de diciembre y fin de año

Por último, las festividades de diciembre y fin de año: El veintiocho (28 de diciembre) del mismo mes se celebra el día de inocentes, lanzando las tradicionales bombas con agua, (nadie queda libre de la “mojada”), la verbena popular y las bromas que no pueden faltar, hacen de este día una gran fiesta. Ocurrido los tres días, el 31 de diciembre se celebra el tradicional desfile y concurso de años viejos representado en todas las zonas del municipio. (Lubbier Alexhander Muñoz)

De esta manera, se vive en alegría y fraternidad las diferentes fiestas, en sus diferentes sectores de cada población, representando y conmemorando el significado de patrimonio territorial.

Por lo anterior se debe resaltar que dentro de las expresiones artísticas (cultura y religión) se subrayan los diferentes talentos humanos; que sin ellos la palabra talento no definiría la esencia y la experiencia de la persona. Como ejemplo los grupos musicales son la palabra viva, y como realidad se mira nacer en cada corregimiento, en cada vereda la fiesta según su estilo de vida.

Más, sin embargo, lo que se describe anteriormente no concierne con la fiesta tradicional actual, el talento artístico de niños, jóvenes y adultos no ha sido explorado suficientemente, puesto que se carece de programas, proyectos y de entidades que lideren el fortalecimiento cultural; además, la escasez de recursos que se destinan a este sector no favorecen las manifestaciones. Efectivamente y pese a los diferentes problemas municipales las instituciones educativas se han preocupado por modelar el trabajando en la formación y aprovechamiento de expresiones propias, como la música, el arte, el teatro, etc. bienes que prolongan la esencia recreativa y los estímulos culturales con relación a los objetivos personales de cada individuo. Precisamente establecer políticas públicas, planes, proyectos y programas orientados a la protección material e inmaterial de la población. Trabajar por la difusión y el rescate de los valores que enriquecen el espíritu del ser humano, y es ahí, donde las escuelas son el foco para motivar el desarrollo psicomotriz e intelectual del estudiante; valorando la energía creadora del niño y conjuntamente aprender de la experiencia y la madurez de adulto, un plan formativo que debería ser relevante para el ministerio de educación dentro de un gobierno participativo e incluyente. Simultáneamente, es poco lo que el estado se preocupa por la educación, esos planes educativos no retribuyen lo que la comunidad requiere, no para mantener en pie sus tradiciones. (Proyecto municipal. 2012)

Pese a todas las necesidades, es bueno saber que, para el Tablón de Gómez el Ministerio de Cultura dotó de una biblioteca completa al municipio con el fin de fomentar la lectura y la escritura en sus pobladores. Esta Biblioteca Municipal se está constituyendo en un

importante centro de información y documentación, así mismo, y en beneficio para la sostenibilidad memorable el *punte en el Cañón del Río Juanambú* fue declarado por el Ministerio de la Cultura como patrimonio histórico arquitectónico nacional. (Planeación Municipal. 2014)

Imagen 18: Patrimonio de la humanidad, puente Río Juanambú



FUENTE: <http://tablondegomez.webcindario.com>

Otros sitios turísticos que se pueden destacar en el municipio son: El Santuario de la Virgen de La Cueva, la Laguna El Silencio, El Volcán Doña Juana, la laguna El Cacique, a través de las cuales se fomenta el turismo y el reconocimiento popular para la región.⁵

Imagen 19: Cordilleras del complejo Volcán Doña Juana



FUENTE: *Esta investigación*

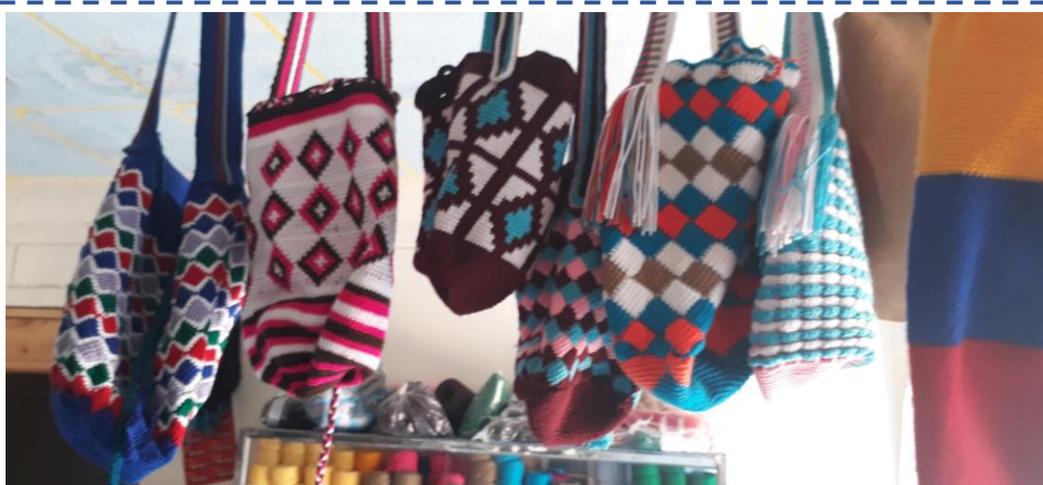
⁵ Fuente especificada no válida.

7.2.3. Lo artístico como mecanismo de salvaguarda

Colombia es un país pluricultural y con gran diversidad biológica, en todo el territorio se extiende una infinita galería de productos artesanales representativos de cada región. En la actividad artesanal, la relación con el medio ambiente, es tan arcaica como la historia del hombre. El artesano utiliza los recursos naturales para el diseño y la conformación de sus piezas en su taller; un genial laboratorio donde él o ella trasforma la inconstante materia prima en objetos particulares, dignos de la visión del mundo y el entorno que lo rodea, de esta forma, vincula contenidos de cultura con la ecología y la sociedad con la naturaleza. (Correa, 2017)

En el mismo camino investigativo, los científicos destacan la armonía y la comunicación con el entorno “Artesanías y medio ambiente” (Muruela, López y González. México. D. F, 2009, p.9) abordan la importancia de la artesanía y su medio. “Estamos bien acostumbrados a darle un tratamiento anecdótico a los conocimientos que guardaban los artesanos y que les permitía una relación de equilibrio con su mundo”. Exactamente es esa magia denominada “memoria ancestral” que aprueba caminos adyacentes para un bien común. Algunos estudios refieren a que se guiaban por las fases de la luna para cortar los árboles y arbustos y evitar así que entrara la apolilla, o que conocían formas de cortar y recolectar plantas para disminuir de esta manera la propagación de ciertas malezas. Por otra parte, es común que se admire el dominio que tenían de su oficio, logrando técnicas complejas con herramientas sencillas, de modo que paulatinamente se destaca la alfarería, del cual existe una estrecha función entre los cuatro elementos: tierra, agua, fuego y aire, estos se unen para conjugar los primeros testimonios de las culturas primigenias, o es el caso significativo de tejido de cabuya, que representa conjuntamente alianza entre el cuerpo como instrumento y la fibra como eje con la naturaleza.

Imagen 20: Artesanías del Resguardo Inga de Aponte



FUENTE: Esta investigación

Así mismo se puede afirmar que las artesanías como sector de la actividad económica y sociocultural reviste importancia estratégica para el desarrollo competitivo del país, siendo

múltiples las razones que justifican la aplicación de esfuerzos especiales para procurar su fortalecimiento, a saber: (Artesanías de Colombia, informe ejecutivo, 2017).

Tabla 3: Artesanías de Colombia, informe ejecutivo para el desarrollo

Genera ocupación e ingresos que aportan al bienestar de la comunidad, dinamizando el desarrollo económico local.
Contribuye al rescate y enriquecimiento de la cultura, a la afirmación de la identidad de las comunidades, de las regiones y de la nación.
Gran potencial de mercado que puede ser atendido con la artesanía colombiana, tanto a nivel nacional como internacional.
Marcas de identidad únicas que refuerzan las ventajas comparativas del producto artesanal colombiano.
Gran potencial para la penetración de mercados verdes y el biocomercio.
El 70% de la comunidad artesana está conformada por población indígena, afrocolombiana y campesina, cuyos productos son los pocos bienes de intercambio con que cuentan. La artesanía en Colombia es producida en forma mayoritaria por mujeres (cerca al 60%), que complementan este trabajo con la atención a otras labores en el agro y domésticas y que incluyen la atención al hogar y el cuidado de los hijos.

FUENTE: Esta investigación

Más, sin embargo, los procesos de producción y venta tiene principales problemas que enfrenta el sector artesano de Colombia:

Tabla 4: Artesanías de Colombia, informe ejecutivo para el desarrollo

Desconocimiento de la Importancia socioeconómica y cultural del sector artesano.
Deficiencias de calidad y falta de innovación del producto.
Debilidades en la organización para la producción y la comercialización.
Abundancia de productos Industriales similares a menor precio.
Altos costos de producción.

FUENTE: Esta investigación

Importante reconocer que la producción artesanal y su relación con el medio ambiente aun no recibe la atención adecuada. El conocimiento que existe con los consumidores y el

artesano es muy escaso, generando poca garantía económica y a saber si el consumidor sabe de la percepción del código simbólico del producto.⁶

7.3. Capítulo III - La fiesta promotora de oralidad campesina

La oralidad ha sido parte importante en el desarrollo de la humanidad como forma de conservar la memoria de los pueblos y comunidades campesinas; la narración oral ha transmitido los mitos y leyendas, costumbres y tradiciones de hombres y mujeres campesinos que expresan su forma de interpretar y relacionarse con los demás y con su entorno, al igual que los cambios sociales en un tiempo histórico, esto se puede identificar en la entrevista realizada a los abuelos que entre sus narraciones destacan encuentros sobrenaturales; de esas leyendas que erizan la piel, un relato que te trasporta a un mundo de miedo, una historia que acongojaba el espíritu (...) “La mire precisamente a los ojos y en un instante no supe de mí, el miedo me paralizó el cuerpo y luego de un par de segundos desperté aterrorizado a las orillas del Río Juanambú. Algo me decía que era la Viuda, un ser maligno que persigue a los borrachos y enamorados. En mi juventud yo talvez representaba a uno de ellos, sobre todo el muchacho enamorado de la vida, la persona seducida por la belleza de una mujer. Recuerdo que estaba de visita en la casa de Matilde, mi novia”. Este fragmento narrativo hace parte de una de las muchas anécdotas que los pobladores pompeyanos enuncian como hechos reales.

A partir de estas vivencias se recrea en un poema épico en versos sueltos:

Poema

Hay un lugar y un espíritu en la Tierra
donde las brasas de fuego,
abrazan el miedo con la fe
y la valentía del más fuerte
petrifican su mejor postura.

Son de esas experiencias inhóspitas,
de aquellas historias
narradas con sabiduría vivida;
historias no de bolsillo,
sino de ruana de ovejo
machete a la mano
y sombrero de hilo curtido.

⁶ Artesanías de Colombia: <http://www.artesaniasdecolombia.com.co>

Objetivo: Aumentar la competitividad de los artesanos colombianos, a través de la promoción y el fomento del sector artesano, la asociatividad, la creación de redes empresariales, la incorporación y el desarrollo de nuevas tecnologías, la innovación y el desarrollo de productos y la comercialización.

Hay solo un lugar
donde lo inexplicable se inmortaliza,
donde la sabiduría se hereda
en relatos de duendes y de brujas,
para convertirse en reunión
de asombro envuelto en cobijas.

Hay solo un lugar
y ese lugar es la casa
de la casa de mis padres;
viejos que son bibliotecas
de memoria sagrada,
hombres de tierra labrada
fuentes escritas en un libro de Ilíada.

Alexis Martínez

Continuando con el enunciado se insiste que las zonas rurales de Colombia son fundamental para el desarrollo cultural, haciendo énfasis de la sabiduría campesina de su tradición oral. Se expresa además que la herencia tradicional es una forma de resistencia para que se mantenga viva la memoria local de los pueblos; igualmente que es un mecanismo para transmitir la cultura propia dentro de una vivencia correcta, es la forma elemental de tejer tradición e historia y, por tanto, vital para su permanencia. Al mismo tiempo las culturas prehispánicas y desde luego la cultura precolombina lograron convivir en armonía con la agreste geografía colombiana, una dominante sabiduría bañada gracias a sus dos océanos, Atlántico y pacífico que fueron el puente cultural de dos continentes, dando paso al nacimiento de una nueva colonia, con un sinfín de lenguajes y dialectos que difundieron el pensamiento cosmológico de los residentes y sus conquistadores.

7.3.1. Un lenguaje con historias

Se señala que el dialecto campesino y su tradición oral no se tilda como retrasados de la sociedad como muchos estigmatizan el contexto; al contrario, es importante reconocer que las personas mayores como los abuelos son sabedores de costumbres entre sus rutinas y leyendas, hacen de este medio un encuentro entre lo habitual y lo ceremonial, brindan a la sociedad presente un sin número de beneficios, ejemplo la exaltación entre el arte y el oficio, la experiencia de la cocina (platos típicos), la artesanía (elaboración de tejidos), los juegos, (el niño, la persona en un ambiente libre de estigmas tecnológicos) la producción agrícola (La experiencia con huertas caseras, patios productivos y mercados abiertos) que unidos significan experiencia, continuidad y sobrevivencia experimental. (Ministerio de Cultura. Bogotá D.C., 2014)

Estos oficios junto con la oralidad y el mercado de sabiduría rural crean espacios que generan intercambio de experiencias y articulado a una sola voz, nace la llamada fiesta campesina, un espacio que conmemora el talento humano, un punto en que el “cambalache”

temático posibilita la festividad a lo largo del tiempo en el niño y la niña de la escuela y la casa.

7.4. Capítulo IV - La fiesta referente de juegos tradicionales

Desde tiempos memorables, los juegos han representado para la sociedad una herramienta dinamizadora de valores, un conjunto de actos socializadores para grupos específicos y en su propósito pedagógico sincroniza los movimientos psicomotores para los niños, pero también para los adultos. Antes de entrar en el auge de las tecnologías, la televisión, videojuegos, los ordenadores y hasta la misma internet, la población rural como urbana jugaban en las calles, plazas y demás espacios adaptados a la recreación.

Los juegos tradicionales o populares constituyen una parte importante del patrimonio cultural de cada región y, además es un reflejo del tipo de sociedad: el nivel socioeconómico, o sociocultural. Influye en la formación y estilo de vida, es el importante medio de difusión en valores de unas generaciones a otras, es el puente directo para adquirir confianza, respeto, tolerancia e igualdad, sin olvidar que esos juegos son autores que transmiten la no violencia y es sin duda, ese camino que atreves del entretenimiento genera hábitos saludables. Con la llegada de las casas de los videojuegos, celulares, ordenadores y pantallas negras, el tiempo de ocio de los niños se ha enmarcado principalmente por la inactividad con las repercusiones tanto físicas, sociales y de salud que lleva consigo. Eso hábitos adquiridos de permanecer jugando en espacios cerrados han generado en sus consumidores conductas asociales, cuerpos estresados y mentes disipadas. Es por esto que los juegos tradicionales, son un medio muy importante de la relación con el vecino y la seguridad con su medio natural.

La fiesta tradicional del campesino significa desde luego un pasatiempo colectivo, es parte de la obra expuesta en una plaza de mercado, que atreves del juego vincula el conocimiento creativo del ser humano. El juego es un estado natural, es algo que hace la persona desde pequeño y que nadie ha tenido que enseñar para hacerlo. Según Arce (1982) y en relación a al enunciado, se puede decir que el juego tiene dos características importantes: es voluntario y es libre. Voluntario en el sentido que la persona participa desde la perspectiva de un deseo, esa necesidad de sentirse útil con sigo mismo y el ser cuestionado o tomado como ejemplo para los demás; el juego no se considera como una participación obligatoria. Se dice que un juego es libre cuando el jugador tiene la posibilidad de tomar decisiones y llevar a cabo acciones sin imposiciones externas.

Por esta razón el esparcimiento de los campesinos es motivo de estudio para la investigación y en su relación con la popularidad de la cultura Tablonera, se destacan cinco juegos importantes dentro de la fiesta campesina, juegos tradicionales como recurso didáctico, motora y diversión para sus asistentes y participantes.

7.4.1. Juego tradicional “cucunuba”

Historia

Este juego lleva el nombre de Cucunuba por una ciudad ubicada en el plano cundí-boyacense cerca de Ubaté, además según los historiadores su origen data desde las culturas precolombinas. Este juego está asociado a las canicas (garbiches – mollejones) sin desconocer a los bolones, hoy en día existen Cucunuba modernas, con muebles que permiten el lanzamiento sin el menor esfuerzo, electrónico y computarizado en donde el puntaje va apareciendo y a la vez van sumando el puntaje de los participantes. Muchas son fabricadas con cajas de cartón en donde después de abrir los orificios y enumerarlos se convierten en un entretenido juguete y juego. En México se le conoce como ratonera.

Además, es de vital importancia para la coordinación viso-motriz, puntería y el cálculo mental, su juego debe de ser en terreno plano sin obstáculos. Reglas que rigen el juego: Se juega con bolas de metal, las que se lanzan a determinada distancia, contra un tablero agujereado. Cada agujero tiene un puntaje, siendo mayor el del centro. El tablero agujereado está soportado por dos tablas, que se abren en forma de ángulo para permitir el paso de las bolas lanzadas por el jugador. El juego consiste en lanzar y puntear bolas de metal, lanzadas a determinada distancia, contra un tablero agujereado. Cada agujero tiene un puntaje, siendo mayor el del centro. (Mendoza, Urriago, & Reyes, 2016)

7.4.2. Juego tradicional “Zumbambico”

El Zumbambico es un juguete Nariñense que consistía en un botón, tapas de botellas, latas u otro elemento que lo reemplace, atravesado en ida y venida, por un hilo o cuerda delgada de unos 50 o 60 cm. cerrada de manera que el botón quedaba atrapado dentro pero corredizo. Se ponía entre los dedos corazón y anular de cada mano, se hacía girar de manera que el hilo se torciera mucho, al templarse y desenrollarse producía un sonido muy particular de zumbador. Como el zumbambico para zumbar tiene que estar en movimiento se le da el calificativo a una persona muy inquieta y molesta. He ahí la relación.

Su historia se origina en la comunidad de los pastos, que lo elaboraban en oro y presentaban calados geométricos. (Zamarron, 2015)

7.4.3. Juego tradicional el “cuspe”

Tradicionalmente el cuspe es una especie de trompo alargado que carece de punta metálica y es labrado con machete en un tronco de madera de aproximadamente de 10 cms de alto de forma cilíndrica con una terminación en punta.

Su origen es más bien incierto, aunque se han encontrado restos de trompos en las ruinas de Pompeya y Troya.

En gran parte de Nariño, específicamente El tablón de Gómez es utilizado por niños y adultos como diversión, además para demostrar en sus participantes habilidades y destrezas. Para jugar se hace necesario un fute (látigo o perrero de una cabuya húmeda o seca), con el cual se azota al cuspe para que baile, entre más latigazos se le dé, más perdurara su baile, con el propósito de llevar más tiempo en el baile.

7.4.4. Juego tradicional “Purishinga”

La palabra Purishinga en el idioma quechua significa “que baila o se mueve como borracho”, y con ella se conoce un trompo vegetal muy simpático, hecho en una de las mitades de la cáscara de la granadilla, ya seca y la que tiene una parte de la rama que debe afinarse para que quede en punta. El jugador coloca su dedo pulgar e índice en la punta, para imprimirle movimiento a la Purishinga hasta que se canse de bailar. (Zamarron, 2015)

7.4.5. Juego tradicional “Pepi cuarta” (Mayor pared)

Para este juego básicamente se necesita una pared, monedas y varios jugadores. El objetivo es lanzar una moneda contra la pared y dejarla lo más cerca o lejos posible a ella. El jugador que logre dejar la moneda más cerca de uno de los contrincantes se gana la o las monedas lanzadas. Para evaluar el ganador se mide la distancia con la cuarta de la mano, pero si logra pegarle a la moneda y hace cuarta gana el doble de lo apostado. No tiene límite de jugadores y su nivel de dificultad es mínimo lo que permite que sea un juego rápido y apto para todas las personas así no tengan experiencia.

Su origen se desconoce, aunque se presume que el juego influyo en las calles.

7.5. Capítulo V - Mercados de abastos como mecanismo de difusión

Los mercados son espacios comerciales de carácter universal, son lugares donde se compra y se vende en pequeñas cantidades, principalmente alimentos, aunque no únicamente. El mercado es, además, el lugar privilegiado y simbólico para el producto fresco y el reflejo tradicional de un lugar. Dispuestas de manera visual y visible, las mercancías se exponen a los ojos del comprador o del visitante, ofreciendo toda una gama de colores y texturas, de aromas y olores penetrantes. Pero los mercados no son sólo eso. Son lugares privilegiados para la observación de la actividad social: un espacio público donde la gente se reúne, habla, hace circular y recibe información... E incluso, como señala el antropólogo italiano Aime:

“Es donde se pactan matrimonios y se crean afinidades familiares. Son lugares públicos de encuentro y de transacciones por parte de personas de diferentes orígenes y credos; lugares de comunicación intercultural” (Medina Luque, Fco. Xavier, 2012. P.183)

Considerando el contexto y consciente de la necesidad de ofrecer mecanismos de difusión mercantil para los sectores rurales, es necesario destacar los controles en abastos de alimentos y es que estos asisten casi inmutables a la evolución del entorno en particular. Por ello, para ser competitivos se enfocan en satisfacer las necesidades de los consumidores, de modo que mejoran los formatos comerciales de otros puntos de venta, perfiles creados netamente para el usuario del mercado popular. En esta premisa se basa el presente análisis que determina cuál es la situación actual de los mercados municipales y cuáles son las características principales de los consumidores que acuden a realizar sus compras a este tipo de establecimientos.

Según Fernández, a., Martínez, e. y Rebollo, A: (“Tendencias de evolución de la distribución comercial en España”, Distribución y consumo, 2008, pp. 5-17). En los últimos 30 años se ha pasado de sistemas de venta generalizadamente muy primitivos a incorporar procesos de *canales* de distribución, las tres grandes innovaciones radicales del siglo XX: el régimen de autoservicio, la incorporación del enfoque de marketing a la gestión empresarial y la adopción, aún en proceso, de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Por lo tanto, en las últimas décadas se ha asistido a la aparición de formatos comerciales muy diferentes, unidos todos por un denominador común como es la búsqueda del éxito.

A pesar de la importancia de los mercados dentro de sus aspectos culturales, sociales o incluso nostálgicos, estos se miran afectados dentro de los espacios ligeramente tecnológicos e industriales; sin embargo, los mercados municipales están más ligados a una viabilidad económica y los atractivos comerciales que convierte a los mercados en un formato original, diferenciándose del resto.

Según Martín (“Mercados Municipales: la respuesta de los consumidores”2010), su actividad se verá condicionada por el comportamiento del consumidor actual que mediante un proceso racional o irracional selecciona, compra, usa y dispone de productos, ideas o servicios para satisfacer sus necesidades y deseos. Estos procesos permiten al consumidor no solo la total confianza de adquirir un producto, sino al mismo tiempo generar empatía consumidor-vendedor, lo cual significa el intercambio de pensamientos y el equilibrio de tradición para sus implicados.

En este panorama de mercado popular se sitúa un espacio de sabiduría y dentro de él se determina un lugar favorable para el establecimiento de un grupo social, comunidad que se puede definir por la variedad de víveres naturales y elementos artificiales. La agricultura y la artesanía son en su gran medida protagonistas en esta red de mercado, canales que por su dinamismo de feria permea la mente del consumidor; el ambiente generado por el bullicio de la misma gente y los productos por su originalidad y fresca rompen los esquemas y en su percepción el comprador percibe que el producto satisface sus expectativas. La posibilidad de permear la confianza en el consumidor, significa difusión, puesto que su beneficiado llevará la noticia mediante el vos a vos a sus amigos o vecinos, para que ellos del mismo modo consuman el mercado.

Imagen 21: Feria de mercado, Corregimiento de Pompeya



FUENTE: Maricela Chávez

Años atrás, el encuentro semanal del mercado público tenía como finalidad asegurar la distribución del abastecimiento a los consumidores, por lo general y teniendo en cuenta los mercados municipales se reconstruían vivamente los fines de semana por motivos de que las comunidades vecinas se congregaban en la plaza mayor solo en estas fechas, días de descanso laboral, generando por supuesto gran agitación de movimiento multitudinario, en lo que llega a triplicarse el público. Las Familias son las constituyentes de forjar recorridos, padres e hijos encaminaban las salidas que finalmente se convertían en paseos de compras o simplemente se cumplía un rol de consumidores observadores. En fin, los mercados son focos indistintamente a clases sociales, género o emociones; mujeres y hombres acuden al encuentro para satisfacer las más diversas necesidades, objetos de lujo, productos manufacturados, artículos para cubrir las necesidades básicas y producto de consumo alimentario son parte de la canasta familiar. (CARDONA, 209)

Víctor J. Martín Cerdeño, (2015) en su análisis “Mercados municipales: respuesta de los consumidores” agrega que los mercados municipales son un formato comercial plenamente integrado en un sistema distributivo y su actividad viene siendo esencial en el abastecimiento de productos contribuyendo a la cultura y esencia de una región.

7.5.1. Los mercados como canal de salvaguarda

Vista desde la perspectiva del tiempo, y analizando determinados aspectos, no se puede negar que la situación de los mercados municipales ha variado enormemente de entonces hasta hoy. Abiertamente, por ejemplo, los mercados actuales se definen como puntos de

venta automático, donde los códigos indican los precios establecidos del producto, de ahí que, si el usuario lo coge o lo deja, es su decisión; así pues, la palabra del vendedor no suscitará la curiosidad, ni ofertará en diálogo el precio del beneficio. Hoy en día, aunque nos cueste recordarlo otro claro ejemplo son las tarjetas de crédito o débito, que por su valor plástico no se tiene la oportunidad de negociar; en el pasado por un cambio mínimo del dinero en efectivo el proveedor tenía la disposición de ofrecer un segundo producto que reemplace ese valor, pero con los cambios actuales de pagos ya no se da. Víctor J. Martín Cerdeño, (2015).

Imagen 22: Organización en plaza de mercado



A pesar de ser claramente un espacio público, el mercado es considerado como un lugar eminentemente femenino al ser un lugar dedicado al aprovisionamiento de la unidad familiar, por lo tanto, considerado como una extensión del espacio doméstico (espacio femenino por excelencia). Otro punto a tener en cuenta es el de los horarios de compra y venta: mientras que décadas atrás un importante colectivo de amas de casa ocupaban especialmente las horas centrales de la mañana, actualmente, y ante la dependencia de horarios laborales externos al hogar tanto para hombres como para mujeres, ha sido y está siendo necesaria una adecuación de los horarios de compra hacia aquellos no ocupados por la jornada laboral; es decir, las primeras horas de la mañana, o en las últimas horas de la tarde. Igualmente, se debe tener en cuenta variaciones significativas a nivel social que han tenido su reflejo en los mercados y en su oferta: las transformaciones en la concepción y en el tamaño de la familia, cambios en el tipo de consumo o de los productos consumidos, diferente concepción del tiempo en función del mercado laboral... Contreras, J. (dir.) Mercados del Mediterráneo. Barcelona: Lundwerg, 2004)

Dado estas observaciones, se debe, no obstante, evitar caer en la trampa de creer que por mucho que su estructura cambie el significado de mercado popular signifique lo mismo y

que la tecnología vanguardista apoye para restablecer los tópicos de mercados feriales, construcciones de servicios con cultura humana, y finalmente espacios que fomenten las creencias de las cosechas, oralidades, juegos y oficios de las familias campesinas.

Una de las políticas que respalda este conjunto de activos sociales es el PCI (Patrimonio Cultural Inmaterial) que abarca un vasto campo de la vida social, de carácter cultural, que le dan a un grupo humano el sentido, la identidad y la pertenencia. Comprende además las representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que penetran las raíces del pasado y que se perpetúan en la memoria colectiva para las vivencias actuales. (UNESCO, 2003)

De acuerdo con la Ley 1037 de 2006 que adopta la Convención de la Unesco para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial aprobada en Paris el 17 de octubre de 2003, esta modalidad de patrimonio, que se transmite de generación en generación, es recreada constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno y su interacción con la naturaleza y su historia. (Convención de Patrimonio Cultural, artículo 2. 2003)⁷

Así mismo contribuye a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana y, a través de él, la comunidad consigue concretar un sentimiento de identidad y continuidad. La preocupación de proteger el patrimonio cultural inmaterial es un hecho relativamente nuevo, que surge a partir de la toma de conciencia sobre la importancia de su salvaguardia como garantía de la creatividad permanente de la sociedad, de su valoración como parte constitutiva de la identidad nacional.

Imagen 23: Espacios de mercados en Colombia



FUENTE: <http://quindio.gov.co/noticias-2017>

⁷ La Convención de Patrimonio Cultural Inmaterial sólo tiene en cuenta las manifestaciones o expresiones compatibles con los instrumentos internacionales de derechos humanos existentes y con los imperativos de respeto mutuo entre comunidades, grupos e individuos y de desarrollo sostenible

8. Diseño metodológico

El diseño metodológico del proyecto está dividido en cuatro fases, las cuales comprenden un conjunto de técnicas e instrumentos y fuentes de autores; por medio de estas categorías podemos detectar ciertas particularidades de acuerdo a los objetivos planteados.

Fase	Técnica /instrumento de recolección de datos	Fuentes	Actores	Resultados esperados
1. Investigación documental Registro y descripción. 2. Trabajo de campo Verificación con los pobladores. 3. Sondeo en la población Análisis: conocer y cuestionar el entorno.	- Entrevista semiestructurada y estructuradas. - Fotografías y audios - Documentos	Funcionarios públicos de la alcaldía, Tablón de Gómez:	Casa de la cultura, Inspector o corregidor	Significado histórico de la fiesta campesina en el Tablón de Gómez.
		(Historia) geográfica del Municipio del Tablón de Gómez.	Biblioteca Municipal y sitio web	Aportes institucionales de salvaguarda. Registro y descripción histórico del Tablón de Gómez.
1. Identificar Sugerencias de ideas mediante técnicas y herramientas 2. Confrontación Ajuste de soluciones y análisis de resultados 3. Modelo de estrategia Diseño de una posible solución	- Talleres didácticos - Trabajo de campo - Fichas técnicas - Observación directa	Jóvenes y niños Adultos Asesoría de docentes y personas profesionales	Institución educativa Pompeya: Docentes, Niños (6-11 años)	Esquema de las causas por las cuales han desaparecido algunas expresiones de la fiesta campesina en el municipio
1. Testeo Impacto de prototipo en la comunidad 2. Optimizar Acceder a los usos adecuados 3. Lanzar Presentación de piezas graficas	- Observación directa e indirecta. - Fotografías y audios - Diarios - Cuestionarios	Personas adultas que brinden conocimientos de la vida campesina tradicional.	Jornaleros Artesanos Músicos Familias campesinas Abuelos Foráneos	Identificar inventario de las expresiones materiales e inmateriales del patrimonio cultural del municipio. -Mercado agrícola -Sensibilidad artística -Juegos tradicionales -Oralidad campesina

	- Revisión literaria	Web, libros, artículos, etc.		Contextualizar para los elementos de diseño.
1. Expectativa Descubrir en los niños la confianza y la participación con las piezas gráficas y estrategia del proyecto 2. Conservación Significa que el usuario acogió con propiedad las experiencias del proyecto	- Objetivos realizados	Promover la convivencia colectiva		Sistema de valoración de piezas didácticas y de comunicación que favorezca el reconocimiento y salvaguarda.

8.1. Grupos focales

- **Población**

EL grupo de análisis principal del proyecto se desarrolla con el liderazgo de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad; precisamente para afirmar las labores de acción social se trabaja en compañía de los ideales de los grupos focales de la región y a partir de la empatía del usuario con el entorno se pretende generar confianza y proyección desde una temprana edad; del mismo modo, con la asistencia del núcleo familiar de cada estudiante (padres, Abuelos, tíos, etc.); y en su coalición de la asesoría de la Institución Educativa Pompeya y la integración de la administración de la alcaldía se consolidara preciso para la ejecución al fortalecimiento de la investigación.

- **Muestra con el usuario**

El muestreo se desarrolla con 12 niños de primaria (Institución Educativa Pompeya); en esta primera y segunda fase de investigación y análisis se verifica la relación del niño y la niña con la temática del proyecto “Fiesta campesina”, finalmente en la tercera fase con asistencia del docente se testea además los artefactos de diseño.

En segunda instancia la participación de madres y padres de familia (2 familias), además de la importante experiencia de 2 personas de la tercera edad, (sabemos que ello son promotores de originalidad y costumbres) se lleva a cabo las entrevistas para conocer en su mayoría el uso de las costumbres y pensamientos de la comunidad.

En el mismo proceso investigativo se desarrolla una entrevista a la persona encargada de la programación cultural de la alcaldía del Municipio, con el fin de documentar a nivel histórico las costumbres del Tablón de Gómez. Por último, la opinión y aporte profesional de un historiador de fiestas populares valida el sondeo.

En su total la investigación se acudió del aporte de 21 personas, entre niños/as y adultos.

8.2. Técnicas e instrumentos de recolección de información (Anexo 1)

La conducta y el porqué del comportamiento de los individuos se evalúa mediante los procesos de instrumentos y técnicas cualitativas, de modo que permite explicar en si toda la labor previa de la investigación de las festividades populares:

- Observación participante
- Sesiones de grupo o grupos focales
- Entrevista semiestructural
- Talleres

- **Observación participante**

La experiencia y el parentesco del investigador con la comunidad hace que la relación sea prolífera y más afectuosa con los usuarios, significativamente la unión que se tiene con la región permite que la evaluación del testeo se desarrolle con propiedad y claridad; del mismo modo ya que los jóvenes son el grupo específico para la actividad se logra establecer ese vínculo de empatía.

- **Sesiones de grupo o grupo focal**

Obtener información de un grupo homogéneo (estudiantes de primaria) mismos inhibiciones, preocupaciones, sentimientos, pensamientos y hábitos, en efecto, esta técnica propicia en los niños intereses comunes a partir de la lúdica del juego y las historias.

8.3. Enfoque

El proyecto se registra desde el enfoque cualitativo, puesto que su investigación es interpretada desde patrones socio-culturales de las localidades del municipio y, a partir de esta observación se percibe el vínculo de lo educativo y la experiencia de la persona, habilidades que se aprenden y se desarrollan en torno a las características de un paisaje en conjunto a las necesidades de los campesinos.

8.4. Método

Es importante para el proyecto analizar las conductas habituales y a partir del método investigación acción participativa se logra conectar los lazos de pertenecía del usuario y el entorno que lo habita; del mismo modo, el investigador por su arraigo con la zona estudiada corrobora con más prontitud los datos recolectados; desde luego, el análisis y la interpretación implica que se organice una estrategia adecuada desde el diseño gráfico con el único fin, formular la solución correcta para la investigación.

El proyecto se pre visualiza desde la metodología de Yusef Hassan Montero y Francisco Jesús Martín Fernández (2004), metodología del diseño centrado en el usuario; los dos autores observan desde el diseño de usuario tres aspectos fundamentales: estudio y modelado del usuario, diseño y prototipado y evaluación de la accesibilidad, este proceso es interactivo, lo que quiere decir que se repite durante todo el diseño de la investigación, desde etapas tempranas. Basados en estos factores metodológicos la investigación determina los procesos con diferente nombre de acuerdo a las fases lunares; por tal razón, el problema catequiza lo investigativo, desde los materiales o las capacidades correctas para darles forma evaluativa a la problemática; se planea desde los más pequeños problemas o subproblemas (desfases del comercio de productos agrarios, incursión tecnológica en las zonas rurales, desinterés por prevalecer las costumbres de una población) con una cualidad sencilla y eficaz y así, concluir satisfactoriamente las necesidades de función y estética dentro de los límites de los medios de producción disponible del diseño. (Montero & Fernández, PROPUESTA DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, 2004)

Tabla 5: Diseño metodológico “Calendario Lunar”



De manera que para la investigación se emplea 4 fases lunares, esta metodología está centrada desde la interpretación de flujo lunar en los cultivos que es la influencia que ejerce este satélite en la siembra y cosecha agrícola. En efecto para el proyecto Fiesta de Montañas permite formular el problema, analiza la información, se determina la fase creativa y finalmente se ejecuta la solución, así:

8.4.1. Luna Nueva

(Laboreo del suelo - Describir los espacios del problema)

Menciona de forma general la temática planteada, “Dar a conocer la Fiesta Campesina” además se deben conocer los elementos necesarios para su posible solución. (describir, verificar y cuestionar el entorno de los campesinos)

En este proceso se contextualiza los límites del problema a partir de la información que posee el diseñador; para ello, lo ideal es redactar en uno o dos párrafos y terminar con una pregunta que englobe toda la problemática. (¿Cómo Diseña una estrategia de comunicación que contribuya al reconocimiento de las fiestas campesinas de municipio del Tablón de Gómez, como mecanismo de salvaguarda?) Continuamente se realizará una lista de los subproblemas de la problemática en general, mencionando las características de forma coherente una de la otra, y así, llevar un orden del registro. (Convivir y participar dentro del contexto donde se desarrolla el problema). (Rivera, 2005)

8.4.2. Cuarto Creciente

(Siembra de semilla - Identificar problema)

Registrar mediante guías la información recopilada. (Hacer uso de las técnicas y herramientas de investigación: entrevistas, talleres, diarios, entre otros)

Verificación de la información y todo lo que no es fundamental se archiva (No descartar por completo la información). Este análisis proporciona sugerencias sobre cómo puede ser diseñada la posible solución.

En este paso, es necesario el proceso de análisis de los datos recopilados, mediante el juicio de la bocetación y el testeo conlleva a las posibles soluciones del problema abordado. (Explorar muchas soluciones, y al final quedarse con 1 o máximo tres opciones y entrelazarlas entre ellas para generar una unidad).

8.4.3. Luna llena

(Desyerbar y abonar la plantación de cultivo - Creación de estrategia para el problema)

Con los datos obtenidos y sintetizados con los subproblemas se realizan modelos a escala o tamaño real en el caso de un producto o por lo contrario de un servicio se ejecuta la

acción. En esta confrontación semireal las técnicas e instrumentos del proyecto se organizan en conjunto con el público objetivo. Este primer encuentro accede a los usos adecuados y/o a mejorar el diseño a una solución. Primera confrontación: Importante tomar registro (video, fotografías, audios, libro de notas) de la confrontación con el público.

Finalmente se presentará el prototipo definitivo, el cual debe tener la característica funcional y estética realizada en la confrontación con el usuario, además de articular la investigación de todo problema.

8.4.4. Cuarto menguante

(Recolectar los frutos del cultivo)

Dentro de la metodología lunar existe la expectativa de propuestas y soluciones confiables que el usuario puede prolongar a largo plazo; busca sintetizar la investigación mediante los procesos secuenciales, la lógica y lingüística del ser humano en su contexto. En este método analítico se toma dos puntos de vista:

- **“Expectativa del cultivo / Ejecución”**

El investigador toma la acción de la información de todo el problema y desde un análisis informativo relaciona las etapas y los frutos de la experiencia. Esto significa, que los problemas en gran medida son solucionados gracias a las necesidades innatas que se aplicó en el entorno de la investigación.

Generar empatía: descubrir en los niños la confianza y la participación con las piezas gráficas y estrategia del proyecto.

- **“Conservación del grano / Conservación”**

En el diseño del producto o servicio se permite introducir una estructura formalmente adecuada según la analogía de las necesidades del problema. Este proceso en definitiva resulta ser la idea óptima y secuencial, puesto que toma la materia base y la moldea según la estructura global.

Permear la estrategia: significa que el usuario acogió con propiedad las experiencias del proyecto Fiesta de Montañas

Promover la colectividad: generar mediante la didáctica de cartillas o manuales la enseñanza voluntaria en las demás personas, familiar, amigos o/y escuelas para acentuar el concepto de impacto fiesta de montañas.

Experiencia 1: Exposición Ferial

En primera instancia la estrategia de diseño buscaba dar a conocer en los pobladores del Municipio el Tablón de Gómez la simbología cultural de las fiestas campesinas. Para ello se tenía en cuenta algunas piezas y una estrategia de diseño como:

- Dar a conocer un juego tradicional a partir de la representación de Zumbambico como herramienta lúdica para un público en general. Se tenía contemplado aplicarlo para jóvenes y adultos a nivel municipal, en el Tablón de Gómez.
- Organizar una feria de mercado a nivel municipal para vislumbrar los hábitos y costumbres de los pobladores, con el fin de que la comunidad interactúe con el espacio.
- El propósito general de la fiesta Campesina era representarla en una exposición ferial con pocos elementos identitario de las costumbres rurales del Tablón de Gómez; incluir pocos juegos populares alusivos a la misma causa del proyecto, incluir además una técnica para dar a conocer la lúdica de los espacios recreacionales.

Fase 2 / Cuarto creciente

Etapas 3 - Modelo de estrategia
Diseño de una posible solución

9. Proyecto Gráfico

El proyecto ha manifestado como parte importante la cosmovisión de encuentros y costumbres de una región, de una comunidad o de una persona; de hecho, se retoma la difusión de inventarios sociales y culturales para el patrimonio cultural inmaterial dentro del municipio El Tablón de Gómez; específicamente el proyecto motiva lo identitario y el performance de las fiestas campesinas como mecanismo de salvaguarda, un contexto que abarcar diferentes formas de expresión, independientemente de lo corrientes o infrecuentes que sean, del porcentaje de la comunidad que participe en ella o del impacto que tengan en la sociedad. Es por esto que la investigación concede que los mercados de abastos o mercados y ferias municipales son espacios que promueven el camino a una costumbre netamente campesina, un registro de actividades que enmarcan una forma de vida, constituida por la gracia visual de sus espacios y el ambiente mesurable de sus personas, individuos que en su espiritualidad resaltan el dialecto de la oralidad, personas de rasgos físicos como cualidad única para su carta de presentación mediante expresiones o manifestaciones artísticas y finalmente las costumbres y saberes intelectuales que sobresalen ante la demás sociedad de esa cosmovisión sureña.

Convendría también determinar que el campesinado es parte del patrimonio cultural e inmaterial, es objeto de mayor posesión para el legado de los abuelos, es para su tiempo un constante cambio que para nada favorece lo impuesto por parte de los estereotipos que establece las sociedades actuales; es más, habría que indicar cuán extendidas están las costumbres, cuántas personas participan en ellas y cuál es su impacto para mostrar el grado de solidez o fragilidad de cada una de ellas. Teniendo en cuenta que el patrimonio cultural

inmaterial cambia constantemente; los inventarios deberían actualizarse con regularidad y respeto. Por esta y muchas razones el proyecto lidera desde lo gráfico un conflicto para favorecer dichos obstáculos y se toma el diseño didáctico para transmitir esas emociones como dos conceptos que aluden la fraternidad de ese pasado y ese presente, a ese singular modo de ver, pensar y sentir el mundo con otros ojos; aluden a los significados más profundos y también al motor del comportamiento de un campesino y un foráneo. Por ello diseñar piezas didácticas y diseñar emociones es sin duda todo un desafío y también una gran oportunidad para esta investigación.

Imaginemos ahora el diseño de esas emociones; debemos crear los ambientes necesarios, las interacciones y los beneficios para que el usuario experimente la naturalidad de un campesino tablonero, un niño/a que se ponga en los zapatos del agricultor, de la ama de casa, de los oficios que ellos imponen día a día, labores reflejados desde la experiencia y la sabiduría de sus abuelos que han sido transmisores no solo de oficios arduos, sino del complemento divertido o artístico, bien sea de un juego característico o una anécdota detrás de esa puesta en escena. En fin, la propuesta del diseño y los artefactos es el grato recuerdo de la persona que lo percibe, es a escala lo semireal de un mundo verdadero.

9.1. Fiesta Campesina

Fiesta campesina es el diseño emociones agradables del pasado y artefactos didácticos que se quiere poner en escena, una fiesta que integra cuatro aspectos fundamentales en el marco de la fiesta campesina Tablonera. Se habla de fiesta desde la parte productiva del campo, alimentos en estado natural y el mercado percibidos desde la gastronomía. Son enseres que alimentan el espíritu y brinda desde luego el fruto económico para la población que habita esta zona, pero además de ello se habla de un segundo componente de fiesta, la sensibilidad artística dentro de esa plaza de vendedores, compradores y observadores; una premisa que expone un sentimiento ya sea en un producto elaborado (artesanía), o en un acto demostrativo. Significa caminar entre personas y ser parte de la gracia artística y primitiva de la plaza de abastos, una fiesta de zapateos que se convierte en una danza más que sincronizada y habitual; al mismo tiempo genera un tono positivo al momento de comprar e interactuar con ese medio. Este encuentro resulta más que interesante para la experiencia de su público, por dos motivos más: la oralidad como tercer elemento de fiesta y, es que la mezcla de saberes une el silencio de la mañana o la tarde, se articula en el bullicio del regateo y la satisfacción de salir con ese algo entre las manos; en fin, un espacio para liberar el lenguaje e informar de manera esporádica experiencias reales o historias simplemente asombrosas. De manera que el mercado campesino transforma el consiente de la mente del consumidor o el espectador, un sitio cuya estrategia, arquitectura y diseño, confunde la lógica del comprar y el contemplar y previo a ello lo vuelve más divertido cuando involucra a la persona en un juego de roles; ahora el consumidor no solo es persuadido, sino que además tiene mérito de ofrecer y convencer al vendedor. Esta interfaz de mercado comprende a toda una generación, mujeres y hombres en todas sus edades; el niño y al adulto que se involucra a la hora de participar de esos espacios recreaciones, lugares que homenajean juegos de ocio tradicional.

9.2. Desarrollo de proyecto

El proyecto fiesta de montañas se realizará en el Tablón de Gómez, específicamente en el Colegio Centro Educativo Pompeya, Corregimiento que lleva el mismo nombre. La Institución actualmente cuenta con un número de 90 estudiantes, primaria y secundaria; 8 docentes y un aproximado de 35 familias. La creación de grupos aleatorios de alumnos, profesores y padres de familia son la base para avivar el mercado formulado en este proyecto; cada integrante le aportará al evento la manufactura de productos naturales y fabricados (familias) o líderes como portavoz del orden y logística (estudiantes y docentes). El tutor de cada equipo ajusta el modo en que el grupo opera el espacio asignado, áreas que se establecerá desde el marco de los cuatro campos de fiesta campesina (mercado agrícola, sensibilidad artística, oralidad y juegos); además de la participación de la Institución el proyecto es esquematizado desde la disciplina del diseño gráfico, una “herramienta” que fortalece la seguridad visual y provee la continuidad de sus conceptos, un estudio que se solidifica desde una marca como potente del arte para contar una historia (Storytelling) capas de complementar una emoción con una personalización de espacios comerciales-espacios recreativos-espacios formativos, sonidos artificiales y naturales, colores y aromas transmitidos por esa marca campesina, un sello que es capaz de comunicar y transmitir sentimientos desde todos los sentidos. Por esta razón adecuar sus interiores con mesas, serpentinas y demás esquemas o adornos decorativos ofrece a la “plaza de abastos” una imagen más atractiva.

Finalmente, la fiesta de montañas se enfoca en el usuario, en los niños y niñas de 6 a 11 años edad de la Institución Educativa Pompeya. A partir del desarrollo y la dinámica de los juegos tradicionales con base a las actividades lúdicas se diseñan acciones con materiales didácticos tanto estructurados (proyecto gráfico), como no estructurados (de exhibición), ofreciendo a los niños y niñas la oportunidad de combinar actividades escolares en torno a pensamientos y acciones de las habilidades pertenecientes a la población campesina del corregimiento de Pompeya; oportunidad que permite desde el diseño desarrollar además curiosidad, compartir experiencias y sentimientos, articular así mismo la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar la autonomía desde la observación y a su vez contribuir con las ideologías ancestrales, así mismo estimular en el alumno y el docente la relación de los nuevos descubrimientos con experiencias del pasado. Por tanto, el uso de materiales didácticos como los juegos y el cuento del Cucunuba, el Zumbambico en su presentación de un duce y la Purishinga integra los procesos cognitivos y psicomotores, pues se fomenta actitudes positivas entre estudiantes, maestro y posteriormente el entorno. Zabala (1990) define los materiales curriculares como:

Instrumentos y medios que proveen al educador de pautas y criterios para la toma de decisiones, tanto en la planificación como en la intervención directa en el proceso de enseñanza.

Función y soporte al profesor: El docente tiene a su vez la necesidad de utilizar recursos que le faciliten la tarea de enseñar, para ello puede aplicar aquellos aspectos de programación estructurada y no estructurada, un medio que permita enseñar, registrar y evaluar de forma interactiva.

El material didáctico es de suma importancia en las instituciones educativas para corregir o solucionar la enseñanza de temas cateóricos en los estudiantes, es la interfaz facilitadora para comprender los pensamientos de los niños a través de recursos que el medio natural le ofrece, por tanto, el sistema lúdico busca transmitir el concepto y la cosmovisión de las fiestas campesinas. Dicho de otra manera, el material lúdico es el dispositivo recursivo para el soporte del profesor y de apoyo para el estudiante, de manera que la comprensión en las clases sea óptima y amena para niños y niñas.

En este proceso creativo fue importante el proceso de elección de los materiales, ya que se debe considerar los intereses y necesidades de los estudiantes, del docente, así como el conocimiento social y cultural de la población.

Fase 3 / Luna llena

Etapas 1 - Testeo

Impacto de prototipo en la comunidad

Luego de realizar el primer contacto de los prototipos se decide modificar los procesos gráficos y junto a ello se corrige la funcionalidad y estructura de los juegos y demás artefactos de comunicación según la interpretación de los datos obtenidos. En este segundo testeo los resultados favorecen el objetivo del proyecto: Diseñar la experiencia para dar a conocer las fiestas campesinas en los niños y niñas de la Institución Educativa Pompeya del Tablón de Gómez.

Conclusiones del testeo

- Los juegos deben tener una estructura consistente, armoniosa y atractiva para cautivar los sentidos de los niños.
- Las piezas gráficas: ilustraciones, maleta interactiva y medios de comunicación se construyen a partir de una unidad visual y una simbología tradicional.
- Sumar una o dos estrategias de comunicación experiencial, construcción y ejecución de una maleta con contenido educativo y cultural.

9.3. Diseño y estrategia de marca

Somos muy conscientes de la importancia de una identidad corporativa, una imagen atractiva y de sentido afectivo para el pueblo y a sus participantes. A partir de la creación del identificador visual se teje en su concepto el origen de las montañas y la simbología representativa de los campesinos, del hombre y la mujer fusionados por la misma energía de la madre tierra, un hogar que trasmite sabiduría desde su experiencia. “Fiesta de Montañas” es otra forma del esplendor del ser humano y más que vender una marca es promover una historia de vida.

A través del relato y la experiencia, donde el desconocido se acerque a conocer damos vida a al proyecto, a una marca comunicadora de una idea principal, una representación dotada de emoción. Piensa en Coca-Cola, Nike, Adidas, Postobon... todas crean sus marcas a partir de historias. No venden productos, venden una historia de producto y tú te identificas porque te emociona y quieres formar parte de esa historia.

Ahora bien, ¿en qué parte de la fiesta campesina está el storytelling? En la manera en la que nos acercamos y transmitimos a las demás personas una historia que nos relata el campesino, en la que el usuario recibe la información de cómo la madre de familia bordo en guanga su cobija, en la que trabajamos continuamente y presentamos una idea llena de valores, ese representamen que resalta el carisma y la voluntad a través de un servicio o producto, en la que diseñamos el proyecto para un bien común y, por supuesto, en la manera en que el niño y niña vive las emociones de la creación y se acciona disponiendo y participando de ese ejemplar de materiales lúdicos, a partir de un o unos juegos tradicionales, esa acción popular con la experiencia y la sencillez del hombre humilde y labrador del campo. Todos los valores que brinda Fiesta Campesina son sinónimos con mini historias en tiempo real planificadas estratégicamente y la experiencia de usuario es la herramienta secreta que conecta todas las fases del diseño que comprende la marca.

- **(Anexos) Diseño de marca**

Fiesta campesina (imago tipo) – eslogan: Con aroma a tradición

9.4. El hilo conductor de la fiesta campesina

Un 35% de los estímulos que percibimos los recordamos a través del olfato. Algunas tiendas o negocios más populares tienen esos aromas distintivos: existen olores que transmiten originalidad como la tierra húmeda o sensación de hogar, de familia como es el caso de una taza de café. Existen sensaciones dirigidas por los otros sentidos que transportan a la infancia como el olor a un juguete nuevo o los que nos recuerdan a sonidos, como el zumbido del viento.

Estas experiencias reviven el proyecto y es a partir del fique que toma otro valor característico, resaltando la textura, su color, su forma y ese olor amaderado, un detalle tan único que rodea al campesino. Este material que se utiliza para el empaque de café, maíz u otros productos agrícolas brinda la fuerza susceptible para los usuarios. Al pensar en reutilizar estos empaques se logra contribuir con el medio ambiente, además se exalta el sentido de pertenencia; de hecho, áreas como las mesas se recubre con este material, logrando un valor estético y dinámico, así mismo se instalara cuerdas de fique para sostener elementos decorativos para brindar armonía en el espacio y en su condición brindar unidad visual; es más, del fique se exhibe la textura; algunas piezas graficas de comunicación como pendones y diplomas hacen parte del juego con el diseño.

Estudios consolidados apoyan que la música clásica influye en que se compren productos con un precio más elevado que cuando se escucha música moderna y la música

suave alarga involuntariamente el tiempo de estancia en sitios de compras. Al mismo tiempo la música campesina ennoblece a las personas para trasportarla al pasado y, por ende, es preciso que el espacio de mercadeo popular se avive de música de cuerda, esas melodías de fiesta legendaria, lo que permite estimulara a que el usuario anímicamente permanezca y se identifique con el lugar, de modo que la estrategia de salvaguarda y de marketing resulte favorable para los dos casos.

Particularmente los campesinos de la parte alta del Tablón de Gómez expresan desde sus raíces innumerables saberes. Para esta ocasión se expone en la mesa de la fiesta campesina gran variedad de elementos originales; la gastronomía por ejemplo exhibe para esta ocasión platos muy típicos destacando en su cocina los exquisitos envueltos de choclo y el cuy criollo, entre otros que es de preferencia de los pobladores. Además, se presume que durante la “feria” se realizan los juegos tradicionales como unidad de distracción: atracción como el Cuspe, Encostalados, juego del Cucunuba, juegos del Zumbambico son elementos que se integran a esta primera feria.

Imagen 24: Exposición de mercados agrícola



Para los niños y niñas el involucrarlos, el darles a conocer el mundo de los juegos tradicionales significa la oportunidad de formarles como una persona de pensamiento idóneo, un niños o joven con arraigo consiente, el que se interesa por el bienestar y la conservación de hábitos comunes; por ello la fiesta integra a los chicos para asociarlos con el diseño y la estrategia con elementos atractivos. Un juego tan particular y original de la región nariñense es motivo para conocer y aprender; el Zumbambico un juguete que

consiste en un disco giratorio y por la sinergia de un hilo o cuerda torcida que al templarse y desenrollarse produce un sonido muy particular de zumbador. He ahí la relación. Este juego dinámico es el que se resalta dentro del encuentro campesino, un objeto que por sus características de diseño tiene un valor comercial y un valor sentimental, un Zumbambico pensado para los niños.

Al tener en cuenta las características específicas de una festividad como herramienta para enseñar lo artístico de los territorios rurales, se determina en esta primera fiesta traer esa particularidad, la música, las leyendas, las representaciones teatrales, “los bailes tradicionales, las adivinanzas y las coplas son significativas”, estas cronistas narran en su gran mayoría etapas de la vida misma, composiciones que abordan el amor, el paisaje, los asuntos sociales, las derrotas o miedo, etcétera. Es importante que el personaje que relate o explique dicho contexto se apropie del tema, y que más oportuno que hablar del cuentero campesino, un personaje que involucra al público en su película, el actor que dispone de su medio, uno que viste de traje típico, el que usa palabras con modismo irónicos, que de tal forma enciende la chispa de la gracia e incita el dinamismo de los espectadores. Este juego de roles incluye desde luego la comunidad estudiantil, sin ellos la participación teatral no homenajearía los ritmos cotidianos, danzas que exponen lo habitual dentro del territorio del Tablón de Gómez, una Institución comprometida para rescatar y enseñar valores tradicionales.

En esta medida el usuario y el exponerte tiene total disposición, gracias a la inclusión del diseño los niños se apropiarán de cada una de las cuatro fases de la fiesta, discursos, juegos, comida, mercado... todo lo que desee de una zona comercial lo tiene, el menú exhibido en cada estante o espacio es para satisfacer al usuario, y el diseño apoyado desde la comunicación direccionará a su público a un bien común. Esta herramienta proporciona fluidez y destrezas, asintiendo a los usuarios a pasear, a observar, a comprar o a divertirse con total libertad, una experiencia total.

De acuerdo con Conrad P. Kottak “*todas las culturas contienen también diversidad*”. De esta manera, individuos, familias, pueblos, regiones, clases y otros subgrupos dentro de una cultura tienen similitudes y diferencias en las experiencias de aprendizaje. Kottak distingue diferentes niveles de cultura, entre ellos la cultura familiar, la de barrio, local, regional y la nacional. Para Kottak, las principales características de la cultura son: (Kottak & Phillip, 2000)

- Lo abarca todo.
- Se aprende.
- Es simbólica.
- Se deriva de los componentes biológicos y ambientales
- Es estructurada y pautada.
- Es dinámica y variable.
- Presenta regularidades.

A su vez, otros autores han identificado elementos o contenidos de la cultura:

- Objetos (cultura material).
- Normas.
- Costumbres.
- Lenguaje.
- Símbolos.
- Valores.
-

Material didáctico

Teniendo en cuenta que existe una variedad inmensa de material didáctico, se presentan a continuación una clasificación ponente del proyecto:

Material lúdico: Mencionar la cantidad de juegos que se pueden utilizar en un salón de clases resulta viable en esta investigación; basta con afirmar que los juegos pueden variar desde los tradicionales hasta los más modernos tecnológicamente; es decir, un docente puede utilizar desde un Cucunuba hasta juegos en formato digital de celulares o tables (de ser posible en el aula de clase). Isidoro Pisonero destaca la importancia del juego como herramienta didáctica:

Los juegos [...] son siempre un instrumento eficaz de apoyo a cualquier tipo de aprendizaje en el ámbito escolar, ya que aportan variedad, potencian la motivación y permiten evaluar de forma no amenazadora los diferentes estadios del aprendizaje (2004:1293). La opinión de este autor destaca algunos de los aspectos que se enriquecen al utilizar el elemento lúdico en clase, a saber, la motivación y la creatividad del alumno.

Material editorial: Este tipo de recurso permite en primer lugar, el desarrollo de la destreza lectora en el alumno; sin embargo, no se limita a ella, se puede decir que los libros o cartillas refuerza también la destreza escrita y motora si el objeto permite dibujar, palpar o pintar. El material impreso comprende una variedad muy amplia; a conveniencia de este trabajo investigativo se ha clasificado esta herramienta en dos categorías: en cuanto a la forma y a su contenido. En lo que refiere al formato que se aplica a las características físicas del material, una cartilla simple tanto para el manejo del el usuario y un diseño de bajo costo para el cliente o productor, es decir, pequeños librillos para que no haya distención de público. Así mismo la cartilla educativa proveerá el soporte del aprendizaje tradicional y manuales para enseñar, se hace referencia desde luego a lo que está dentro del mismo. Es aquí donde entran en juego términos como los textos auténticos y se podrían mencionarse el uso de hechos o juegos populares.

Material audiovisual: En los últimos años se ha visto la tendencia o necesidad a utilizar videos cortos en las aulas de clases. Es evidente que este tipo de material es de gran soporte

para el desarrollo de la destreza auditiva del estudiante, además de que enriquece su conocimiento cultural sobre el contexto estudiado a través de las imágenes vistas.

El profesor puede escoger entre una variedad de recursos como: películas, vídeos musicales, documentales, vídeos animados, entre otros. En el contexto actual las historias o momentos registrados con celulares evidencia la simpatía de las personas con este tipo de objetos tecnológico. Vale la pena mencionar el trabajo de video que se llevó a cabo con los niños y niñas de la Institución Educativa Pompeya, donde se observó las emociones al momento de grabar en video las historias del Cucunuba, donde los estudiantes junto con la profesora destacaron la libertad para elegir saltos en el tiempo, congelar imágenes y momentos, ver y sentir la actuación como un medio para divertirse y aprender. Este momento se puede considerar importante para emprender un proyecto con contenido audiovisual y generar una animación corta de las historias o cuentos populares.

Material auditivo: En este segmento se incluyen toda aquella herramienta que desarrolla principalmente la destreza auditiva de la persona. Al referirse el proyecto a la música tradicional como un medio auditivo de transportar al usuario al contexto popular se está hablando de la participación de ritmos y melodía que los niños y niñas deberían asociar con la cultura rural campesina; así pues, la guitarra, las maracas, la charrasca, los tambores, etc. son instrumentos que conmemoran una creencia de una cosmovisión distintas a la música actual, por tanto, a través de la canciones de cuerda se enseña al alumno usos y costumbres de los pobladores y territorios agrícolas.

Fase 3 / **Luna llena**

Etapa 2. Optimizar Acceder a los usos adecuados

De acuerdo en la metodología lunar el proyecto realizara los conceptos lúdicos y formativos. Los juegos [...] son siempre un instrumento eficaz de apoyo a cualquier tipo de aprendizaje dentro de los espacios educativos, ya que aportan estimulación física y mental, permiten, además evaluar de forma indirecta las diferentes áreas de enseñanza escolar. La opinión de la docente Rosa Inés Ordoñez encargada en primaria de la institución Educativa Pompeya destaca algunos de los componentes enriquecedores al utilizar elementos tradicionales en clase.

Resultados de entrevista docente de la institución educativa Pompeya:

Objetivo Entrevista Estructurada: Conocer las labores de los docentes dentro de las normativas educativas, en cuanto compete a su ejecución de las festividades regionales

Las fiestas campesinas se desarrollan a partir de los diferentes sistemas formativos, ejecutándose en colaboración con estudiantes, padres de familia y plata administrativa. Los proyectos realizados se determinan desde la dependencia de cada materia en correlación con las tradiciones de la región; es decir, hay una fecha específica del año donde cada área académica se establece con los patrones culturales y sociales de cada festividad, entre las

que se destacan: Fiestas patronales, Cambalache Institucional, además se resalta los productos agrícolas y los diferentes talentos humanos de la comunidad, así mismo de dar importancia a los eventos deportivos, como lo es el microfútbol. La celebración popular del día de la madre y los padres de familia es uno de los méritos dentro del esquema educativo, donde se programa un banquete gastronómico, seguido de actos culturales y finalizando en fiesta de danzas. Sin embargo, la docente señala:

“actualmente y desde hace unos años la Institución está pasando por una crisis de suspensión de la planta docente lo cual ha causado desbalances en la formación didáctica y pedagógica en los estudiantes; ocasionando que los eventos que anteriormente se llevaban a cabo, al día de hoy no se tomen como importantes, de tal manera que la comunidad estudiantil y padres de familia lo estén dejar de lado”.

Un hecho que sintetiza lo anterior, es que dentro de la comunidad hay unos esquemas costumbristas que la gente ha adaptado como propio, diversos sistemas que se puede definir como identidad local y es que en el transcurso del tiempo estas tendencias se han convertido en actividades de competencia para la misma población, como por ejemplo los funerales, donde la familia del fallecido adecúa la modalidad de proveer cantidades de comida a las personas que asisten la vigilia, y es que por su parte estos momentos que para algunos es sufrimiento, la comunidad la toman como pretexto para charlar con el vecino, más que acompañar la tragedia de la familia; mas sin embargo, son costumbres que la propia comunidad sobrelleva, convirtiéndose en un legado, una identidad que une las características ancestrales con los nuevos modelos educativos.

Por su parte, la gente ha logrado que algunas tradiciones más populares se conserven, como es el caso de juegos autóctonos, juego de tejo, sapo y domino etc. Permitiendo que chicos y grandes se integren y formen lasos de convivencia y respeto afirma la docente. Por su parte la Institución Educativa Pompeya asiste los encuentros en convenio con la Junta de Acción Comunal del Corregimiento de Pompeya, organizando a si campeonatos artísticos y deportivos integrales, donde participan diferentes delegaciones estudiantiles a nivel del municipio; esto hace, que la gente se beneficie emocional y económicamente.

Expectativas:

- Permitir que las instituciones conozcan y fomenten los espacios culturales de la comunidad a niños y niñas
- Establecer bajo la premisa del diseño de experiencias espacios con misión social y cultural dentro del plan educativo de las instituciones.

Resultados de Taller con niños y niñas de la Institución Educativa Sinaí, corregimiento de Pompeya

Objetivo de Los talleres didácticos: Conocer en los niños y niñas las experiencias con las expresiones culturales de la región, conocer interés y gustos por las festividades tradicionales en los estudiantes.

En el espacio del taller didáctico “fiestas campesinas” los niños participaron del encuentro de la mesa redonda, donde compartieron experiencias propias y algunas narradas por sus padres; la oralidad de mitos y leyendas hicieron parte del marco del taller, donde literalmente describen cuentos de miedo, entre las que se encuentran historia del duende, la bruja, la viuda, la madre monte, además de relacionar estas leyendas con las tradiciones campesinas innatas de la región; de este modo nos cuentan “que la viuda persigue a borrachos y a personas malas a todo lado”, el fenómeno paranormal se convierte en una mujer hermosa de cabellera abundante, ojos agraciados y un cuerpo extravagante; de tal manera que atrae por su figura a los hombres para llevarles a sitios, como acantilados y cascadas, cerca de los ríos o riachuelos donde los hechiza, en algunos casos las personas han resultado con maltratos físicos, rasguños, quemaduras, golpes, etc. Y en su gravedad con trastornos mentales o en su caso innegable la muerte.

Seguido de la actividad didáctica en la charla se relató cuentos de la madre monte, donde este personaje actúa en favor del cuidado de la naturaleza, sin embargo, ella para cuidar de su entorno hace ruidos escalofriantes que pueden atemorizan hasta el más valiente de los hombres. Contrario de relatos de la viuda este no causa daños físicos a la gente, simplemente las asusta.

Una de las estudiantes Yina Siguindioy de 7 años de edad nos relata que ha sido espectadora de los sucesos paranormales de la noche, escuchando los famosos “chillidos o carcajadas de la bruja”, además que dice haberla visto, “es muy fea, tiene ojos grandes de color rojo, le salen de su boca unos colmillos grandes y se entra a las casas donde hay candela para comerse las brasas de fuego” en ese momento sucede que las personas expectantes quedan privadas, no puede reaccionar ni el más mínimo movimiento, solo les queda verla y aferrarse al temor; luego de que el fenómeno consume todo el fuego del fogón de leña se va del lugar, en ese entonces la gente recuperan los movimientos físicos. Estas de muchas experiencias vivas, son reales de los cuentos que por lagos años se transmiten de una generación a otra, resaltando en su medida el recuerdo de los lugares que por su fenología inspira miedo y la gente a canalizado el temor acudiendo a su fe, construyendo altares, grutas o nichos religiosos para opacar el miedo que causa los espíritus de la oscuridad.

Tales encuentros de mitos y leyendas son la inspiración de la fiesta popular donde su gente relata a partir de nociones artísticas la semejanza de su realidad, de este modo se prosigue con el desarrollo de la actividad pedagógica y se da pie a la visualización de videos cortos donde se explica las características e importancia de las fiestas tradicionales regiones del país. A partir de ello con los niños se socializa lo aprendido y explican la noción de una tradición campesina por medio de dibujos y una correlación de palabras junto con su significado.

Expectativas:

- Desarrollar piezas graficas con relación a la mitología y los trabajos diarios del campesino.

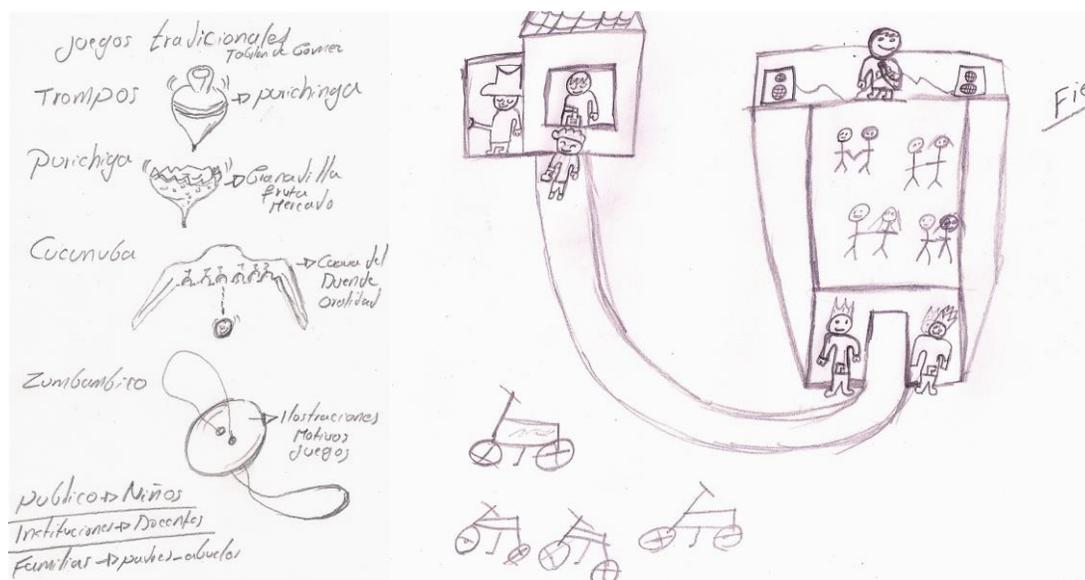
- Complementar mediante un video animado los relatos de las costumbres y los relatos mitológicos de la región. (animación del cuento Cucunuba)
- Establecer juegos y relatos para que los niños/as conozcan de las tradiciones campesinas.

9.5. Diseño de piezas gráficas y maleta Fiesta de Montañas

Fase 3 / Luna llena

Etapa 3. Lanzar

Presentación de piezas graficas



El proyecto “Fiesta Campesina” consiste en el diseño, construcción y ejecución de una maleta con contenido educativo y cultural; una estrategia de comunicación que favorece el reconocimiento y salvaguarda de experiencias campesinas para la Institución Educativa Pompeya. La maleta es una Mini - Muestra temática e interactiva que contiene tres juegos tradicionales, así mismo, la provee la presentación de una cartilla donde se expresa la historia, los usos y las indicaciones para ejecutar dichas dinámicas culturales; además se crea diferentes motivos de antifaces (máscaras) con relación a los personajes míticos y objetos identitario de la región; finalmente se enseña una animación corta con motivo a el juego y el cuento del Cucunuba como una propuesta de la conexión de lo cultural y lo tecnológico. El proyecto es una invitación temática para enseñar, capaz de adaptarse a entornos a niveles de espacios o Planteles Educativos porque consta de dos variantes, formalizar y promover a través de la lúdica.

Siguiendo los conceptos y métodos de la muestra de cultura viva de un pueblo, la invitación que se presenta es, antes que todo participativa, en el sentido reacción-acción con el usuario, fiesta que conlleva estrategias diferentes, el abordaje de temas y vivencias diarias de la comunidad, que si bien pueden ser trasladados al aula y lograr la conservación

en el modelo de educación actual, además, el proyecto pretende buscar y formalizar otras necesidades (formas de proveer recursos económicos por medio de venta de la maleta y abrir una puerta para los programas de aprendizaje en el foco del proyecto: mercado agrícola, sensibilidad artística, oralidad y juegos tradicionales); otro planteamiento de la Fiesta de Montañas es formalizar las clases del docente, donde este abordará la temática de la cartilla y los estudiantes interactuarán con diversos tipos de objetos, actividades e información que brinda la maleta, de modo que restablezca los abatidos de parentesco con la localidad.

El mérito principal de esta propuesta está dado por el interés que despierta y el alto grado de reflexión en la pérdida de identidad a nivel cultural en el niño y la niña. La presentación de conceptos y procesos formativos directamente relacionados con la vida cotidiana es un elemento importante que potencia la actividad y la noción histórica en la comunidad actual, pues las reflexiones se prolongan luego en el desarrollo de la vida misma.

En la Fiesta se construirá la maleta; vale decir que el tamaño del contenedor es de un bolso promedio, donde será posible ubicar todos los elementos de la mini-muestra de manera que preserve la integridad de los mismos. Estará provista de un diseño semejante a un bolso estudiantil fabricado en tela Yute, puesto que las características de esta se asemejan al fique, además que es un material ligero. Se seleccionaron los cuatro temas propuestos: Mercado agrícola, Sensibilidad artística, Oralidad y Juegos tradicionales, de estos se tomarán los tres últimos para integrarlos dentro del bolso.

Contenido de la maleta:

9.5.1. Juego del Zumbambico

3. Lanzar

Presentación de piezas graficas

Los discos giratorios son fabricados en una estructura dulce que, si bien pueden variar en sabor, color y forma. La propuesta de un Zumbambico como golosina surge a partir de la necesitada del niño, como usuario de este mercado.

El tamaño real del disco tiene un radio de 5 cm y un volumen entre 5 y 7 mm, estas dimensiones permiten que el juego sea funcional y fácil de manipular.

El Juego se cubrirá en papel film (papel película) como envase primario; el empaque permite que la consistencia del dulce se mantenga sólida además que cada unidad este en los estándares de salubridad al momento de consumirlo.

Cada disco tendrá una presentación distinta a las demás; es decir, una descripción e ilustración única. Las 6 unidades de Zumbadores pueden comunicar una historia de salvaguarda diferente, ya sea en el Mercado agrícola, en la Sensibilidad artística, la Oralidad o en sí, los Juegos tradicionales.

Las seis unidades se ubicarán en un empaque fabricado en polietileno. El diseño caracteriza la fruta de la granadilla, (47 cm de circunferencia) permitiendo que los elementos del juego encajen perfectamente y faciliten su transporte, además, es un material que mantiene un ambiente ideal para elementos de dulcería.

Imagen 25: Maleta – Juego del Zumbambico



Expectativa:

Tomando como referente la investigación de la doctora Julie Mennella del porque los niños adoran lo dulce y huyen de los sabores amargos, se toma la decisión de crear los discos en azúcar más algunos saborizantes naturales (sabor a granadilla, naranja, limón). Durante el muestreo los niños de primaria del Centro Educativo Pompeya acogen con aptitud la idea; el juego del Zumbambico por su parte se vuelve más atractivo con estas características, despierta en el niño el interés que el proyecto propone, permea la mente del usuario disponiéndolo a relacionarse con la historia y construcción del juego.

Los juegos se ponen en acción con los niños y niñas de la Institución Educativa Pompeya como usuario objetivo.

Aprendiendo hacer dulces en la escuela

Se considera que dentro de la cartilla se brindara la información respetiva para que el docente implemente una clase o espacio didáctico para enseñar al estudiante a hacer elementos de dulce, ya sea en plantillas con la forma circular para recrear este juego o si bien hacer colombinas, confites u otros dulces para que el juego o el concepto del

Zumbambico se prolongue como una forma de enseñar y aprender de lo tradicional de las fiestas.

Además, se contextualiza a los profesores y estudiantes con videos relacionados a esta actividad.

Imagen 26: Maleta – Experiencia con el Zumbambico



9.5.2. Detrás del antifaz, creación de personajes

Desde una perspectiva cercana el antifaz es aquel objeto que cubre el rostro del actor en las representaciones teatrales. Con esto podemos señalar que el sentido originario es la interpretación, es decir, la persona en su contexto con su personaje como máscara que interpreta un papel.

El concepto y la creación del antifaz nace a partir de la mitología de cuentos e historias de miedos. Anteriormente los padres tomaban de referencia y amenazaban a sus hijos con personajes legendarios como el Duende, la Bruja, la Llorona etc. A estos protagonistas del miedo los niños lo conocieron como “el Cucu”, sin duda la estrategia de comunicación padre e hijo acompañó la causa mediante el temor para que los niños obedeciera a sus rogativas. Un ejemplo de esta hábil idea pasaba cuando el niño no tomaba toda la sopa, “si él desobedecía el Cucu lo metía en un costal y se lo robaba”. Partiendo de este pensamiento se hace una simbiosis entre lo mítico de un cuento y el juego popular del Cucunuba.

Imagen 27: Maleta – Ilustraciones de cuento Cucunuba



En seguida se toma el cuento de los Hermanos Grimm “Las desgracias del señor coco” y se lo adapta a las necesidades del proyecto.

9.5.3. Historia del Cucu-Nuba

Un día los niños campesinos fueron de vista donde el señor Cucu; El mismo Cucu que utilizaba las mamás y papás para amenazar a sus hijos cuando eran desobedientes o hacían travesuras. A la cueva cerca al río llegaron los niños pollita, el oso chonta y el gato, llegaron el maíz y la aguja dedal, la papa y el grano de café.

Tocaron con una piedrita una de las tantas entradas de la cueva del señor Cucu y nadie respondió, así que decidieron entrar para esperar a Cucu, como siempre él tan ocupado en su trabajo, se encontraba en el pueblo del Tablón. El pollo y la pollita se acomodaron en la escalera, el oso chonta debajo de la meza y el gato en el soberado; la aguja dedal se instaló en la cama, la papa en la hornilla y el café en la esquina de la puerta.

Cuando llegó el señor Cucu, los niños tomaban un descanso, estaban profundamente dormidos así que no los escuchó; el Cucu encendió la hornilla y la papa brinco y lo golpeo en la cabeza, retrocedió hasta sentarse en la cama y lo pinchó la aguja dedal, gritó de dolor Cucu y el gato se lanzó rasguñándolo en espalda, el oso chonta del susto gruñó y los pollitos asustados a Cucu pico; él de miedo corrió hacia la puerta y sin darse cuenta con el grano de café resbaló, más cobarde Cucu corrió prometiendo no asustar a los niños y Cucu-Nuba a las casas ni sale a las calles para atemorizar.

Imagen 28: Maleta – Experiencia con el juego Cucunuba



Posteriormente la maleta de la fiesta campesina se le suma la creación de máscaras de los personajes del cuento “El Cucu-Nuba” (8 máscaras), cada una de ellas aplicadas para niños de 6 a 11 años de edad.

Así mismo se elige el papel foami para la elaboración del antifaz, el material brinda para esta oportunidad calidad estética y seguridad a la hora de ser manipulado por los niños. Paulatinamente los estudiantes observaran una animación del cuento del Cucu-Nuba (1 minuto 30 segundos de animado), esta se incluirá en un CD para sumarla a la maleta.

Expectativa:

El objeto e importancia de la interpretación teatral dentro del aula educativa es que el niño relacione a conciencia los hábitos y creencias históricas del campesino. Este papel que el chico interpreta permite además asociar el pensamiento participativo e intelectual. Es así como los estudiantes durante el testeo de los personajes del cuento Cucunuba aprendieron además de actuar a aumentar la confianza y la creatividad.

Imagen 29: Maleta – Personajes en foami del cuento Cucunuba



Antifaces decorativos para la pared

Significativamente estas máscaras se transforman luego de la actividad con los estudiantes en artefactos decorativos en la pared, son elementos de adorno con mucho significado y generalmente se llevan las primeras miradas en una habitación. Es por este motivo que esta segunda funcionalidad del antifaz inspira al niño y niña para colocar en su habitación como un recuerdo de la fiesta campesina; alegorías que inspiran motivación y confianza con el desarrollo de las clases lúdicas.

Imagen 30: Cuarto decorado con máscaras del cuento Cucunuba



Después de la proyección de la animación desarrollara el docente y los niños las siguientes actividades:

Etapa 1. Expectativa

Descubrir en los niños la confianza y la participación con las piezas gráficas y estrategia del proyecto

- Representar en vivo el cuento (puede tomar un guion diferente) con los niños de la clase.
- Cada estudiante relatara una historia en relación a un personaje del cuento.
- Dibujar lo que más le gusto de la historia animada.

Fase 4 – Cuarto Menguante

9.5.4. Cartilla de juegos y conceptos tradicionales

Enfoque pedagógico.

La investigación se viene adelantando tras la propuesta de herramientas didácticas, considerando algunos artefactos de diseño incluido una cartilla que contenga la base al

conocimiento y entendimiento sobre el mundo de antecedentes históricos del pueblo campesino, a través de la experimentación y reflexión sobre las mismas.

En este sentido los conceptos se relacionan con el autoaprendizaje que se les propone al estudiante y el docente, es decir que los alumnos puedan experimentar las bases de un precepto tradicional y optimicen en este sentido el aprendizaje que la temática propone.

Por su parte se llevará a cabo la sensibilización de entes culturales mediante análisis e interpretación de ejes temáticos de la fiesta campesina: los juegos vistos como un producto de consumo más la temática de los mismos; así mismo, la mitología como herramienta de aprendizaje; seguidamente se realizarán situaciones prácticas que permitan su aplicación con la realidad. Dicho de otra manera, el intercambio y ejecución de ideas entre estudiante y profesor que enriquezca el conocimiento cultural y disciplinario.

¿Cómo hacer dulces con los productos diarios de la casa?

¿Cómo el niño asimila la idea de los dulces con la cocina tradicional?

¿Cómo registrar las actividades que los niños realizan en la clase?

Finalmente, la investigación termina con el diseño secundario de un formato o cartilla didáctica para sensibilizar a través de la práctica y conocimientos a los alumnos y docentes sobre el uso pedagógico que se le pueden dar a los juegos y la oralidad tradicional dentro del aula de clase. Por ejemplo: las reseñas históricas, el empleo adecuado de los medios tecnología en la vida cotidiana o en el contexto escolar para realizar actividades como: grabar videos con el celular como recurso didáctico en el área de artística, con la finalidad de mostrar la interacción con el video proyector en el grupo estudiantil y desde el análisis colectivo destacar virtudes y debilidades en la acción que se realice.

Imagen 31: Maleta – Cartilla de juegos y Conceptos tradicionales



9.5.5. Los 4 Juegos más tradicionales de la Fiesta de Montañas

(Anexo imagen 35 cartilla de juegos tradicionales y actividades lúdicas)

- Juego el “Zumbambico”
- Juego del “Cucunuba”
- Juego de la “Purishinga”
- Juego el “cuspe”

- Actividades para que los niños/a aprender en casa y en la escuela
- Actividades lúdicas para que los docentes enseñen en el salón

9.5.6. Espacios de experiencias

Fase 4 – Cuarto Menguante

Etapa 2. Conservación

Significa que el usuario acogió con propiedad las experiencias del proyecto

El objetivo de prolongar las tradiciones y experiencias culturales en espacios cotidianos es activar valores de convivencia grupal; el interactuar el niño con el adulto promueve los diálogos sociales, las reuniones familiares. Seguidamente las actividades realizadas en la escuela se comentan con los demás compañeros, esto influye que el estudiante participe y sea colectivo en su entorno.

- **Contenidos en la cartilla: experiencias para aprender en casa (anexos)**

Actividad:

Consiste en preguntar a los adultos antecedentes con relación a las tradiciones orales y lúdicas de la región.

- ¿Qué historias o cuentos míticos sabe tu familia?
- ¿Pedir que te cuenten una anécdota de alguna leyenda ocurrida en tu pueblo?
- Dibujar lo que más te gusto de la leyenda contada por tu familia.
- Preguntar a tu abuelo/a que actividades tradicionales jugo en su niñez.
- Dibujar el juego que te describió tu abuelo/a.

Imagen 32: Maleta – Familia campesina (año 1991)



- **Experiencias para compartir en el aula de clases**
 - Cada niño llevara un producto agrícola a la clase.
 - Seguidamente el estudiante intercambiara el producto con uno compañero, esta dinámica consiste en resaltar el denominado cambalache campesino.
 - Finalmente, el niño comentara en mesa redonda lo que más le gusto de la actividad.

Imagen 33: Maleta – Representación del cuento Cucunuba



Expectativa general

Dentro de la actividad que se realizó con los estudiantes se determinó el muestreo de artefactos gráficos y conceptos comunicativos; la Institución Educativa Pompeya en participación de los estudiantes de primaria oficiaron de anfitriones de una primera exposición de la Fiesta de Montañas contenida en el esquema de la maleta y/o interacción con el equipo y cronograma del proyecto. El desarrollo de la actividad estableció herramientas para la construcción de nuevas experiencias o nuevas piezas de diseño. Efectivamente las mediciones de registro de planillas, video y audios contextualizo los criterios de comunicación para mejorar el proyecto.

- **Diseños de espacios**

- Exposición de escenario (Plaza de abastos)
- Aplicación del fique como materia prima, recubrimiento para mezas y cobertizo para las mismas.
- Medios de comunicación
Audios - Pendones - Carteles – Afiches – Escarapelas – Botones en adhesivos

Proyecto Gráfico



Identidad del Proyecto (imagotipo)



Diseño de piezas didácticas e identidad corporativa



Fiesta Campesina

Juegos | Oralidad | Mercado | Artístico



Instalación del espacio

Juegos tradicionales como medio didáctico | Productos agrícolas | Gastronomía



Medios de comunicación

Audios | Medios impresos: Pendones- Carteles- Afiches
Escarapelas- Botones (sticker)



Maleta Fiesta Campesina

- Zumbambicos en discos de dulce
- Cucunuba ilustraciones
- Antifaz de personajes: cuento el señor Cucu
- Material audiovisual: cuento el señor Cucu
- Cartilla para las piezas de diseño

1. Conclusiones de la investigación

- Anteriormente las fiestas campesinas se celebraban desde su naturaleza, los actos culturales y otras representaciones artísticas hacían parte de este patrimonio. Las comunidades participaban y compartían sus costumbres y saberes; su atributo de fiesta se manifestaba en el momento de vestir, de hablar, de sentir, de interactuar con su entorno; lo cual, exaltaba la originalidad de las personas pertenecientes a las zonas rurales
- Los niños y niñas confundían el significado de fiesta campesina con las fiestas populares como: el carnaval de negros y blancos, fiesta de piñatas, fiestas religiosas, etc. Puntualmente la investigación dio a conocer que la fiesta campesina compartía antecedentes históricos como juegos tradicionales, la agricultura, la oralidad y las habilidades artísticas como fuente de sabiduría.
- Se contribuyó en el pensamiento cultural dentro de la educación institucional; la implementación de procesos gráficos da paso a herramientas para enseñar valores, compartir emociones, afianzar la autonomía y el liderazgo en las aulas de clases,
- El proyecto de la maleta didáctica refuerza las actividades académicas del profesor, específicamente en las áreas de artística, matemáticas y español (lengua castellana) aprenden los estudiantes operaciones básicas de matemáticas, además que dentro de este esquema lúdico del juego Cucunuba y el zumbambico se enseña los procesos de narrativa oral, cuentos he historias costumbristas como parte del lenguaje ancestral.
- Se integró el uso de los medios tecnológicos para comunicar; los videos animados y filmados son un apoyo didáctico para enseñar métodos educativos dentro de contenido curricular de la institución.
- Cultivar y enseñar el compromiso de las costumbres es el camino para que las personas presentes valoren el significado de la palabra “nativo”; enseñar también significa promover y desde luego es lograr a largo plazo la colectividad de instruir preceptos a las generaciones futuras, valorando y promoviendo las tareas del día a día del estudiante y profesor y las generalidades de una comunidad. Se comprende que educar va más allá de memorizar, es ciertamente evaluar acciones razonables, pero también es promover la convivencia colectiva para generar impacto social y cultural.
- Al final de la investigación por sugerencia de los jurados se cambió los objetivos relacionados con el “diseño de experiencias”, finalmente aplica como un proyecto de material didáctico para niños y niñas de 6 a 11 años de edad.

- No obstante, la propuesta de diseño de experiencia puede ser parte de una estrategia colateral (como segunda opción) puesto que a partir de los juegos y piezas didácticas si se brinda una experiencia para el usuario.

2. Bibliografía

- Aguirre, E. M. (2002). *Taller de Diseño de Actividades Didácticas I y II*. México: Dirección Editorial de la DGMyme, SEP.
- Beleño España, M. (05 de 10 de 2016). *INVITACIÓN A TRAVESÍA EN BUSCA DE LOS CAÑAMILLEROS ANCESTRALES*. Recuperado el 08 de 10 de 2016, de CORPORACIÓN CANTOS DEL RÍO: <https://cantosdelrioblog.wordpress.com/>
- Bermeo, F. (11 de octubre de 2007). *Pastos y los Quillacingas*. Obtenido de Pastos y los Quillacingas: <http://saladoblanco.blogspot.com/>
- CARDONA, M. O. (2009). *ABASTECIMIENTO ALIMENTARIO EN SANTAFÉ COLONIAL*. Bogota - Colombia: Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/csociales/tesis26.pdf>
- CERDEÑO, V. J. (2010). *Mercados municipales: la respuesta de los consumidores*. Madrid - España: Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/43207218_Mercados_municipales_la_respuesta_de_los_consumidores?enrichId=rgreq-9eb4439e58044c91e581c7af9fa2997c-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzQzMjA3MjE4O0FTOjIwNDMwMTAwNDc0MjY1NkAxNDI1NzlwNTYzMTAx&el=1_x_3&_esc=pub
- Correa, A. M. (2017). *INFORME EJECUTIVO ARTESANIAS DE COLOMBIA*. Bogota. Obtenido de http://artesaniadescolombia.com.co/Documentos/Contenido/26149_informe_ejecutivo_marzo_2017.pdf
- CULTURA, M. D. (2010). *PATRIMONIO CULTURAL PARA TODOS*. BOGOTA, D.C.
- DANE. (NOVIEMBRE de 2018). *DANE informacion para todos*. Recuperado el 17 de 03 de 2019, de Resultados preliminares CENSO NACIONAL DE LA POBLACIÓN Y VIVIENDA: <https://sitios.dane.gov.co/cnpv-presentacion/src/#cuantos00>
- Dávalos, R. L. (2009). *Artesanía y Medio Ambiente*. Mexico, D.F: Astrid Domínguez Gerrero. Obtenido de <http://www.biodiversidad.gob.mx/publicaciones/librosDig/pdf/ArtesaniayMedioAmb.pdf>
- Director: Alzamora, C. (9 de 2014). *Vitrina rural*. Recuperado el 08 de 10 de 2016, de Día del campesino: La fiestas de las campesinas y campesinos en Chile: <http://www.indap.gob.cl/docs/default-source/Revista-Mundo-Rural/revista-mundo-rural-n%C2%BA6-sept-2014.pdf?sfvrsn=0>
- GÓMEZ, M. E. (2012 - 2015). *EL PLAN DE DESARROLLO INTEGRAL DEL MUNICIPIO DE EL TABLÓN DE GÓMEZ*. En A. municipal. Tablón de Gómez .

- INDAP-Ministerio de Cultura. (2014). *Las fiestas de las campesinas y campesino de Chile*. Chile: Salecianos Impresores.
- Martínez Montoya, J. (2004). *La fiesta patronal como ritual performativo, iniciático e identario*. Zambrana (España): Zainak.
- Matamoros, S. E., León, M. d., & Higuera, E. L. (2014). *Sabores y Saberes de las Comunidades Andinas Nariñenses*. Obtenido de Sabores y Saberes de las Comunidades Andinas Nariñenses: http://www.seguridadalimentarianarino.unal.edu.co/sites/default/files/pdf-componentes/C.Nut-Seg_Manual-Sabores-saberes-comunidades-andinas-narinenses.pdf
- Medina Luque, F. X. (2014). *Mercados y espacio público transformación y renegociación de nuevas demandas urbanas*. Barcelona, España. Obtenido de <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/zainak/36/36183200.pdf>
- Mendoza, P. M., Urriago, C., & Reyes, C. (2016). *Juego tradicional colombiano Cucunuba*. Bogota. Obtenido de <https://es.slideshare.net/PatriciaMartinezMend/juego-cucunuba>
- Mincultura. (2018). *2 de Junio - Día Nacional del Campesino*. Bogota: Biblioteca Nacional. Recuperado el 14 de agosto de 2018, de <http://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/conmemoraciones/Paginas/2-de-Junio--D%C3%ADa-Nacional-del-Campesino.aspx>
- Montero, Y. H. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. Granada - España. Obtenido de http://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf
- Montero, Y. H., & Fernández, F. J. (2004). *PROPUESTA DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO*. Recuperado el 18 de 03 de 2019, de PROPUESTA DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO: http://www.yusef.es/DCU_accesible.pdf
- Municipal, A. (15 de mayo de 2018). *Alcaldía Municipal del Tablón de Gómez Nariño*. Recuperado el marzo de 2017, de Alcaldía Municipal del Tablón de Gómez Nariño: <http://www.eltablondegomez-narino.gov.co/>
- Muñoz, L. A. (2010). *Webcindario*. Obtenido de Webcindario : <http://tablondegomez.webcindario.com/cultura.html>
- Olveda, L. I. (2017). Concurso "Manos Menonitas". *El pueblo*, <http://www.elpueblo.com/notas/Invitan-a-participar-en-concurso-Manos-M>.
- Perfetti, J. J., Balcázar, Á., Hernández, A., & Leibovich, J. (Abril de 2013). *Políticas para el desarrollo de la agricultura en Colombia*. Obtenido de Políticas para el desarrollo de la agricultura en Colombia: https://www.repository.fedesarrollo.org.co/bitstream/handle/11445/61/LIB_2013_Pol%C

3%ADticas%20para%20el%20desarrollo%20de%20la%20agricultura_Completo.pdf?seque
nce=1&isAllowed=y

Rivera, J. R. (2005). *La Luna, El sol nocturno en los trópicos y su influencia en la agricultura.*

Colombia; Brazil; Mexico. Obtenido de <http://biodinamica.es/wp-content/uploads/documentos/InfluenciaFasesLunares.pdf>

s.a. (22 de 04 de 2015). *Plan Nacional para la Conservación y Producción de Semillas.* Recuperado el 08 de 10 de 2016, de hsbnoticias.com: <http://hsbnoticias.com/noticias/nacional/tres-proyectos-trascendentales-para-narino-presento-el-gobie-134330>

Telefónica, G. A. (2018). *Kunan Peru.* Peru. Obtenido de <http://www.kunan.com.pe/>

TORRES, A. B. (2010). *CARACTERIZACION DE LAS CONDICIONES DE SALUD Y LABORALES DE TRABAJADORES DEL DEPARTAMENTO DE NARIÑO/ Táblon de Gómez.* Nariño.

UNESCO. (2003). *CONVENCIÓN PARA LA SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.* Paris. Obtenido de http://www.crespial.org/public_files/files/Convencion-Acuerdo-ReglamentosCRESPIAL.pdf

URUEÑA., B. E. (2008). *Derechos Humanos, Desplazamiento forzado y desarrollo económico en Colombia: Una mirada a partir del impacto del Derecho internacional en la política local.* Bogota.

Vásquez, E. G. (JULIO DE 2010). *PLAN ESPECIAL DE SALVAGUARDIA DEL CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS DE PASTO.* SAN JUAN DE PASTO: MINISTERIO DE CULTURA.

Zamarrón, A. (2015). *Nuestros Juegos.* Obtenido de Nuestros Juegos: [https://slideplayer.es/slide/2341450/;](https://slideplayer.es/slide/2341450/)

3. Anexos

Anexo-Imagen 34 Identidad corporativa “Fiesta Campesina”

Isologo - Marca



El nuevo identificador se crea a partir de los preceptos e ideales que tienen los niños de 6 a 11 años de edad. Significativamente se quiere mostrar una imagen de acuerdo a este rango de edad; así que se elige un color y una forma agradable y sencilla, de modo que a la hora de ser leída por los usuarios se entienda fácilmente.

El identificador de FIESTA CAMPESINA conceptualiza tres pasos para la propuesta final:

1. Niños campesinos
2. Mascaras
3. Tradición



Características físicas de identidad:

1. Antifaz / Maíz, oso chonta
2. Hojas / Zonas verdes
3. Confeti
4. Niño y Niña

Teniendo en cuenta las características mencionadas se prosigue a la propuesta gráfica del identificador, el resultado final se presenta como un imagotipo.

A través del relato y la experiencia, donde el desconocido se acerque a conocer damos vida a al proyecto, a una marca comunicadora de una idea principal, una representación dotada de emoción. Piensa en Coca-Cola, Nike, Adidas, Postobon... todas crean sus marcas a partir de historias. No venden productos, venden una historia de producto y tú te identificas porque te emociona y quieres formar parte de esa historia.

Ahora bien, ¿En qué parte de fiesta de montañas está el storytelling? En la manera en la que nos acercamos y transmitimos a las demás personas una historia que nos relata el cuentero campesino, en la que el cliente recibe la información de cómo la madre de familia bordo en guanga su cobija, en la que trabajamos continuamente y presentamos (y

vendemos) una plaza llena de valores, ese representamen que resalta el carisma y la voluntad a través de ese producto, en la que diseñamos el proyecto para un bien común y, por supuesto, en la manera en que el usuario vive la experiencia de la creación y se acciona comprando y participando de ese ejemplar, sea un juego tradicional o un beneficio empacado con la experiencia y la sencillez del hombre.

Todos los recorridos que brinda la plazoleta montañera son sinónimos con mini historias en tiempo real planificadas estratégicamente y la experiencia de usuario es la herramienta secreta que conecta todas las fases del diseño que comprende la marca.

Área de seguridad

El área de protección de imagen de marca, se limita a un espacio apropiado, para prevenir que el Isologo no se afecte en su campo visual, por tanto, su espaciado, izquierda, derecha, superior inferior depende del tamaño de la imagen. Como referencia se toma 6 cm de ancho por 6 cm de alto, para definir adecuadamente su simetría dependiendo de su uso.

Por tanto, su área de seguridad se proporciona así:



Área de reducción

Es considerado como el menor tamaño, al que puede ser reducido el identificador de la marca. En este caso el área de reducción de imagen Fiesta Campesina es 1,5 cm de ancho por 1,5 cm de alto.

Por tanto, se ha establecido así:



Colores corporativos

La aplicación del tono en el identificador debe aplicarse igual, según corresponda el pontón de la marca.

	Pantone 7FC22E C:66% M:0% Y:100% K:0%		Pantone B0CA12 C:4% M:11% Y:83% K:0%
	Pantone 60A828 C:79% M:0% Y:100% K:0%		Pantone BA8F69 C:18% M:46% Y:99% K:33%
	Pantone 222221 C:75% M:65% Y:62% K:83%		Pantone BA8F69 C:48% M:46% Y:61% K:7%
	Pantone 060606 C:91% M:78% Y:62% K:83%		Pantone 826A4A C:34% M:48% Y:69% K:32%

Tipografía de Marca

Al igual que los colores corporativos, la tipografía debe mantenerse similar y no modificarse.

La tipografía que se eligió para la marca es bold “Century Gothic “ una tipografía sencilla, legible ; sus remates le ayudan a generar versatilidad para el nombre del proyecto.

Century Gothic
a b c d e f g h i j k l m n
ñ o p q r s t u v w x y z

Amaranth Regular
a b c d e f g h i j k l m n
ñ o p q r s t u v w x y z



Tabla de Contenido



Actividad 1 Experiencias con el cambalache

El docente encargado pedirá para la siguiente clase que el estudiante lleve las siguientes materiales:

1. Cada niño llevará un producto agrícola a la clase.
2. Seguidamente el estudiante intercambiara el producto con un compañero/a, la dinámica consiste en aprender del intercambio sin tener en cuenta el valor económico que posee el producto.
3. Al finalizar la actividad el profesor pedirá que cada niño y niña comente en mesa redonda lo que más le gusto y que valores resalta de la actividad lúdica.



Actividad 2 Experiencias para llevar a casa

El estudiante preguntara a los adultos de su hogar antecedentes con relación a las tradiciones orales y juegos tradicionales que se practicaban en el pasado.

1. ¿Pedir a tu familiar que te comente una anécdota o leyenda que haya sucedido en tu comunidad?
2. Dibujar lo que más te gusto de la narración contada por tu familia.
3. Preguntar a tu abuelo/a que actividades tradicionales jugó en su niñez.
4. Dibujar el juego que te describió tu abuelo/a.

Pag 15

Actividad 3 Aprendiendo hacer antifaces con foami

El docente encargado pedirá para la siguiente clase que el estudiante lleve los siguientes materiales:

- 3/8 de foami, cada uno de color diferente.
- 1 cordón o resorte de 50 centímetros de largo.
- Tijeras, marcadores y silicona líquida.

Construcción:

1. Trazar con un lápiz cada uno de los dos moldes en foamis diferentes, ver página 17. (Cada molde varía de tamaño)
2. Recortar con la tijera las dos siluetas de los antifaces.
3. Pegar con silicona un molde del antifaz encima del otro.
4. Con el foami restante el niño recortara a su imaginación figuras diferentes, terminado el proceso pegará las piezas en el antifaz.
5. Seguidamente sujetara el cordón o resorte al antifaz.
6. Finalmente, el niño ara uso del antifaz y por consiguiente dispondrá la máscara como decoración de su habitación.



Actividad 4 Zumbambicos de dulce en azúcar

El azúcar es el ingrediente básico de la mayoría de los dulces. Aprende a crear caramelos de azúcar para celebrar la fiesta campesina o para satisfacer el paladar cuando te apetezca.

Ingredientes:

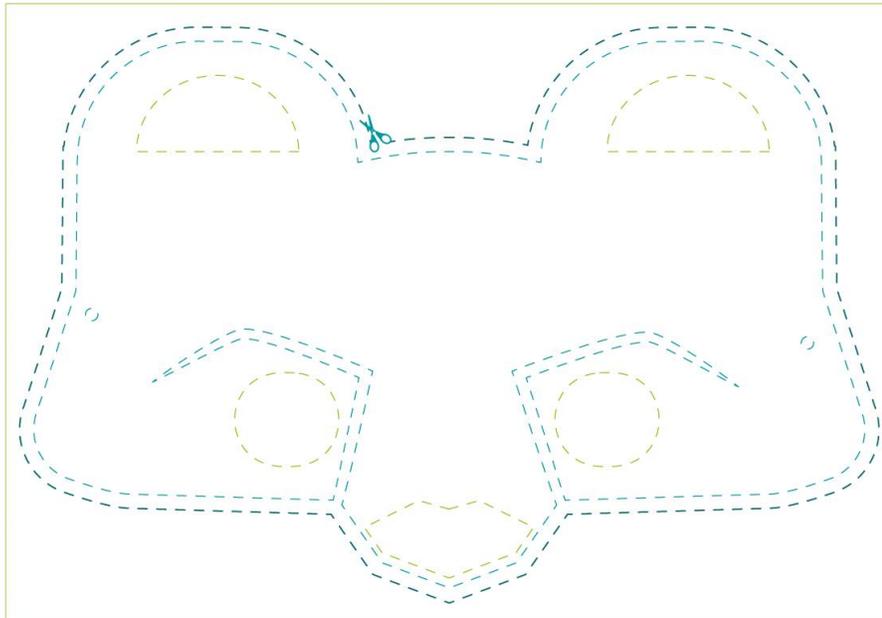
- 1 Taza de agua.
- 4 Tazas de azúcar.
- 1 Cucharadita de aroma (por ejemplo, sumo de granadilla)
- 1 Platilla con forma circular.
- (Tapas de botellas)

Preparación:

1. Mezclar el azúcar y el agua en un recipiente.
 2. Poner a fuego hasta el punto de ebullición. Agrega el aroma (puedes añadir un colorante, por ejemplo: frutilla)
 3. Cocinar hasta que la mezcla se torne sólida.
 4. Poner la mezcla en la platilla y deje reposar hasta que el caramelo se vuelva duro.
- Finalmente disfruta de la fiesta y el sabor del caramelo campesino.

Pag 16

- 1 Plantilla (Recortar)
- 2 Plantilla (Recortar)
- 3 Plantilla (Recortar)



Plantilla para antifaz en foami (oso pardo)

Pag 17

Técnica e Instrumento de Recolección (Stakeholders)

Anexo-Tabla 6: Infograma de Stakeholders



Tabla de resultados de entrevistas y talleres

Tabla 7: Analogía de Stakeholders



ANALOGÍA DE STEAKHOLDERS

CRITERIOS	ANALOGÍA / COLOR	HACE TIEMPO	ACTUALIDAD	EMOCIONES	EXPERIENCIAS	CONTEXTO	IDEAS / INNOVACIÓN
Perfil de fiesta campesina	Niños/as	Jugaban los juegos tradicionales (canicas, el trompo, cuspe, Cucunuba, etc)	Los juegos autóctonos se han remplazado por la tecnología (videojuegos)	(Relatos de brujas, duendes, la madre monte, la viuda, Etc.) - Pánico por los sucesos paranormales	- Mitos - Cuentos - Leyendas - Anécdotas	- Zonas rurales, (bosques, ríos, acantilados) - Calles, parques, casas deshabitadas. - Sitios de internet	- Los niños se imaginan monstruos un tanto graciosos; se crean máscaras y trajes típicos de la región para actos ceremoniales, a partir de los relatos.
	Jóvenes	Se relacionaban directamente con las personas, se integraba a la sociedad, participando de actividades culturales y recreativas.	La relación directa, se han remplazado por la comunicación de redes sociales como facebook, whastaap, entre otras.	- Alegria, (carnaval, ferias) - Desarrollo de encuentros deportivos)			
Grado de conocimiento (Historia)	Artesanos	-Se trabajaba con materiales naturales -Los jóvenes compraban nuestros productos	-Implementación de materiales industriales, tales como la chaquiras y sus objetos para tejer	- Los trabajos se practican a partir de las necesidades de sus habitantes y su larga experiencia con ella. - Promueve siembras, cosechas y productos inmatos de la localidad. - Fiesta significa unidad, donde todo debe ser por igual, se unidos para generar soluciones solidarias, por ejemplo, las actividades realizadas en grupo denominadas "mingas comunitarias".	- Productos artesanales, entre los que realizo a partir de chaquiras, lana, hilo y materiales reciclables - Trabajos colectivo, brinda a la comunidad bienestar económico en base a su experiencia. - Participación de ferias y fiestas tradicionales. - Preparar tradicionalmente los platos típicos de la región, las sopas de Maíz, los cuyes, etc.	- Hay mercancías que se comercializan fuera de la región de Nariño: Bogotá, Cali, Bucaramanga, etc. - Fincas o terrenos de siembra agrícola. - Las casas de los abuelos construidos en adobe de barro, barquez, pisos en tierra. Hogares cálidos que se conservan en su naturalidad, y bienes materiales antiguos. - Las especies de flora y fauna promueven la visión y ejecución de productos llamativos, únicos al as necesidades de la gente.	- Innovar con materiales reciclables y naturales. - Hacer usos de las herramientas tradicionales que los ancestros nos enseñaron. - Procesar los productos de forma natural, agradable en imagen y sabor. - Articularon los tejidos -fique (la ruana) y lo nuevo (Lana, jeans) en nuevas versiones, con el propósito de salud y comodidad. Estilos de moda campesina.
	Agricultores	-Las personas sembraban cultivos de pan-coquer -Los alimentos eran nativos. -El transporte era difícil, por la falta de vías de comunicación	- los alimentos en su gran mayoría son importados de las otras zonas. -Ahora no se celebran o no se tiene en cuenta las culturalidad de los campesinos				
	Músicos	La música campesina se apreciaba mas por los jóvenes y por tanto los artistas musicales se mantenían innatos.	Actualmente los músicos se dejan influir por la música extranjera y dejan de lado los toques artísticos campesinos.				
	Abuelos/as	-contaban relatos de sus experiencias y vivencias con su medio natural. -criaban a sus hijos y nietos con las costumbres y patrimonios.	Los fetos no se relacionan con nosotros, así que, no les podemos compartir nuestras experiencias y tradiciones.				
Intereses de fiesta	Docentes	-Los CE animaban las costumbres desde los actos de clausura. -Participaban con encuentros recreativos y culturales a nivel Institucional y Comunal.	-Las instituciones han dejado de lado los eventos que promueven las costumbres. -Solo cumplen una hora de jornada laboral.	- Juegos institucionales - Las fiestas institucionalizadas por el gobierno - Campeonatos municipales	Las fiestas campesinas se desarrollan a partir de los diferentes sistemas formativos, ejecutándose en colaboración con estudiantes, padres de familia y plata administrativa.	- Instituciones educativas - Mingas comunales - Casas de familia	- Cambalache Institucional. - Eventos deportivos. - Banquetes gastronómicos - Fiestas anuales
Desarrollo de fiesta	Casa de Cultura	-De una u otra manera a poyaban a las comunidades para que celebren sus fiestas populares. -La alcaldía en su Plan Político concebía los encuentros de fiesta populares campesina.	-La alcaldía y el gobierno nacional actualmente no apoya las tradiciones campesinas. -No se tiene en cuenta su labor, como agricultor -Ha perdido participación con las zonas rurales.	- Debido a lo pocos recursos económicos no se celebran las fiestas como son... - Las comunidades rurales no quedan satisfechas por los recursos que la alcaldía les genera. - "...No estoy de acuerdo a que las fiestas campesinas se lo tomé como Fiesta patronales, Porque fiestas patronales hace alusión a fiestas para venerar a Santos de la iglesia católica, que hay con lo que no tienen acercamiento con la iglesia, hablo de los cristianos, de la iglesia ortodoxa, en fin, todas las religiones existentes. Entonces ellos estarían excluidos de participar de estas festividades; entonces creería que no se debería adoptar ese nombre como tal, fiestas patronales." - La cultura se la lleva en la sangre, se lleva en el alma.	- Fiestas patronales que se desarrollan en septiembre en honor a nuestra Patrona la Virgen de las Mercedes, también tenemos las fiestas patronales en el Corregimiento de las Mesas que son el 8 de diciembre... La fiesta de la Virgen de la Cueva. - Prioridad en que se recupere los bailes autónomos, ejemplo: los bailes de aquí de Nariño; muchos no saben que es la guabina, la guaneña, el significado de las mismas. - Antes nos cuentan que en las fiestas se festejaban haciendo los famosos castillos, donde participaban otras comunidades otras veredas.	- Observamos que el Municipio el Tablón de Gómez cuenta con entradas presupuestales mínimas en contra de sus necesidades . - El municipio esta conformado territorialmente por 44 veredas en 4 corregimientos y un resguardo indígena. - Actualmente miramos en los jóvenes recomiendo caminos culturales alternativos y en su medida es por la misma indole de la globalización, la internet.	- Soluciones económicas - Concientización a las comunidades. - Apoyar en su medida a los grupos artísticos de la región. - Fortalecer las etnias de cada región. - Parece muy importante que la secretaria de educación adopte ciertas medidas pedagógicas, encabezada a fortalecer las raíces culturales. - Estándares educativos y así los docentes la adopten como una herramienta o una materia más. - Las escuelas, colegios son centros de formación que se debería infundir desde temprana edad, inculcando en el sentido pedagógico y didáctico como obligación.
	Inspector	-Anteriormente las comunidades alejadas de la cabecera municipal, no contaban con un inspector -Las gestiones, de tipo: leyes y estatutos gubernamentales las ejecutaban un representante de la comunidad	Existe un inspector que vela por el cumplimiento de la leyes constitucionales.				

Anexo-Imagen 36 Juego de rol- Representación del cuento Cucunuba



Taller de preguntas para alumnos

El propósito de este instrumento es tener un orden justo y poder aprovechar al máximo la información dada; importante destacar que el dialogo no estructurado permite no intimidar con la formulación de preguntas concretas y para los grupos tales como estudiantes y padres de familia es necesario tener una charla ambientada de acuerdo a sus costumbres y necesidades. Separadamente de estos dos grupos los directivos de la alcaldía y personal capacitado es necesario entrevistar, puestos que ellos concretan y afirman sus ideas desde la experiencia profesional.

Finalmente, en estos encuentros se relataron historias que son la base para la inspiración de medios visuales y gráficos. La formulación de fiesta popular fue la inspiración de una idea innovadora donde los niños interactúan, experimentan y reconocen los elementos artísticos y lúdicos de una realidad patrimonial. A partir de ello con los niños se socializa lo aprendido y explican la noción de una tradición campesina por medio de una pequeña obra teatral donde finalmente se interpreta a partir de expresión del dibujo y una correlación de palabras junto con su significado.

Anexo-Tabla 9: Clarificación de valores culturales

CLARIFICACIÓN DE VALORES CULTURALES

- La mejor herencia es...
- La vida es...
- la cultura es como...
- Lo que más me gusta de las costumbres...
- los niños y jóvenes actualmente son...
- Todas las culturas son...
- Las diferencias culturales son...
- En mi comunidad hay diferentes hábitos como...
- Mis derechos con mi comunidad son...
- Mis deberes con mi comunidad son...
- Yo deseo que en mi institución me enseñen...
- Yo sueño que en las fiestas se festeje...
- Me gusta las fiestas populares porque ...
- No me gusta las fiestas populares porque ...
- No quiero dejar mi pueblo porque...
- Todos jóvenes hemos cambiado en...
- Colaborar con los comunidad hace que...
- La variedad de creencias hace que...
- No quiero que en mi pueblo falte...
- No soporto que en mi comunidad hagan...
- De las personas que promueven las costumbres me gusta que...
- Soy feliz cuando hacen...
- La actividades en la colegio me causan...
- El respeto con nuestro entorno es...
- Los estereotipos en la sociedad forman...
- En mi tiempo libre me gusta hacer...
- Me siento mal siempre que...
- Me gustaría que las actividades artísticas sean...
- En este ejercicio aprendí...



Se entrega a cada participante una lista de frases incompletas y se les pedirá que las completen con sus propias palabras. Se les pedirá que elaboren otras frases que no están en el listado y que creen que deben estar recogidas.

Desarrollo del juego

Fecha: Día/Mes/Año
Nombre: _____
Edad: _____

Talleres

Con el fin de crear lazos de confianza entre los individuos o grupos específicos de la comunidad, se requiere afianzar la seguridad mediante talleres didácticos y académicos, donde se aborde temas de vivencias y experiencias, tales como manualidades (artesanía), conocimiento en la parte agrícola y consolidar la eficiencia de las antiguas y nuevas técnicas de las labores campesinas. Entre estos talleres a realizar, todos los grupos son necesarios incluirlos, de tal manera que el dinamismo sea unifico donde todos se relacionen, compartan y se apoyen, obteniendo de tal manera un sólido análisis investigativos.

Anexo-Tabla 10: Juego de palabras para niños

Unir las palabras con la frases correspondientes

Clasificación

Fecha: ____/____/____ Nombre: _____ Edad: ____

Número de participantes para aplicar taller didáctico.
3 niñas / 5 niños / Total: 8 niños

Unir las palabras con la frases correspondientes

Clasificación

La figura anterior relaciona las respuestas correctas evaluadas en los participantes

ANÁLISIS De los 8 niños entrevistados, 2 respondieron al taller correctamente.

Análisis de talleres con niños de la Institución Educativa Sinaí

- Se identificó los conceptos que los niños tienen con respecto a las fiestas populares
- El estudiante representa las historias mitológicas con personajes de duendes y brujas
- Se detecta en los niños que toman los carnavales de blancos y negros como usos y costumbre de fiesta campesina
- Los niños se imaginan monstruos un tanto graciosos; se crean máscaras y trajes típicos de la región para actos ceremoniales, a partir de los relatos.

Testeo de talleres y entrevistas con Stakeholders

Nivel 1

Niños (5 - 11 años)

Características:

Los niños en la actualidad no conocen los valores y la importancia de las tradiciones culturales, esto se debe a que padres de familia y centros educativos no fomentan el aprendizaje de las raíces y saberes de sus abuelos y/o comunidad.

Técnica: Talleres didácticos

Objetivo:

Priorizar desde temprana edad el aprendizaje de la sabiduría ancestral y, a partir de ello formar personas con saberes culturales.

Anexo-Imagen 37: Taller y Testeo a niños/as Institución Educativa Sinaí - Stakeholders 1



FUENTE: Esta investigación

Jóvenes (13 - 18 años)

Características:

Este grupo no muestra el interés por la cultura de la región, en gran medida se debe a la inversión de las nuevas

Técnica: Talleres didácticos

Objetivo:

Detectar en los jóvenes el desinterés de sobre llevar una costumbre y un legado ancestral, además de conocer sus opiniones y observaciones sobre el tema mencionado. A partir de las técnicas didácticas permitir en los jóvenes una mejor participación y mayor confianza.
Abuelos (50 - 75 años)

Características:

Los abuelos son conocedores de las tradiciones culturales de su región, y por la experiencia en su originalidad de vida, son bibliotecas sagradas de las cuales se puede obtener información precisa.

Técnica: Entrevista semiestructurada

Objetivo:

Conocer e indagar formalmente las costumbres de las memorias y acciones de los abuelos.

Anexo-Imagen 38:Entrevista abuela - Steakholders 2



FUENTE: Esta investigación

Familias campesinas

Características:

Las familias en su gran mayoría son portadoras de costumbres. Mediante las actividades de su diario vivir permiten el legado campesino.

Técnica: Observación no estructurada

Objetivo:

Conocer las debilidades y fortalezas de las familias y a través del análisis obtener patrones que modelen la relación familia-cultura.

Anexo-Imagen 39: Entrevista familia - Stakeholders 3



FUENTE: Esta investigación

Nivel 2

Agricultores

Características:

Los campesinos que labran la tierra son personas delegadas para mantener y proveer tiendas, mercados de abastos y supermercados con el cultivo de sus productos.

Técnica:

Entrevista semiestructurada/ Observación participante

Objetivo:

Conocer de raíz sus necesidades y exigencias laborales, para insistir en su proceso de la importancia del campesino.

Anexo-Imagen 40: Entrevista a campesino - Stakeholders 4



FUENTE: Esta investigación

Artesanos

Características:

Los artesanos son promotores de llevar la huella de costumbres y servicios mediante las habilidades y significados que la naturaleza les proporciona.

Técnica:

Entrevista semiestructurada/ Observación participante

Objetivo:

Conocer las técnicas y productos nativos de la región.



FUENTE: Esta investigación

Grupos artísticos

(Grupos de danza, Grupos musicales. Bandas, Orquestas, Delegados de festividades.)

Características:

El talento humano innato un centro importante para el desarrollo y crecimiento cultural, por ende, trabajan organizadamente en pro de la comunidad y la participación activa dentro de ella.

Técnica:

Entrevista no estructurada

Objetivo:

Conocer la dinámica, los comportamientos, el estilo y el compromiso artístico en la comunidad.



FUENTE: Esta investigación

Mercado de abastos

Características:

Lugares o espacios que venden diferentes productos, en su mayoría típicos de una región, estos sitios se sitúan en lugares públicos los cuales brindan empleos y necesidad a los pobladores.

Técnica:

Observación participante

Objetivo:

Compenetrar en los mercados y así poder establecer una conexión con el entorno y sus proveedores.

Centro Educativos (Escuelas, Colegios)

Características:

Actualmente los Centros Educativos no impulsan en su pedagogía el aprendizaje y la participación en festividades, labores comunitarias y costumbres de su localidad.

Técnicas:

Entrevista estructurada

Objetivo:

Recopilar proyectos y/o archivos institucionales en los cuales antiguamente brindan información de las tradiciones culturales.

Juntas de Acción Comunal

Características:

Las Juntas de Acción Comunal estas conformadas por líderes determinados por la comunidad. Las (JAC) son organizaciones que informan y promueven la participación y el desarrollo de los ciudadanos.

Técnica:

Entrevista estructurada

Objetivo:

Conocer desde sus dirigentes las acciones y comportamientos de la comunidad, para determinar la síntesis de las personas y su entorno.

Casa de la cultura

Características:

La principal función es la promover y apoyar las manifestaciones culturales y artísticas del municipio, en lo que se refiere a fiestas patronales, promoción de grupos artísticos y culturales, promoción de la biblioteca pública, etc.

Técnica:

Entrevista estructurada

Objetivo:

Examinar los proyectos que se han llevado acaba dentro de la región.

Anexo-Imagen 43: Entrevista casa de la cultura - Steakholders 7



FUENTE: Esta investigación



ALCALDÍA MUNICIPAL DEL TABLÓN DE GÓMEZ

3 de octubre de 2018

ALEXIS MARTÍNEZ BRAVO, DISEÑADOR GRÁFICO
UNIVERSIDAD DE NARIÑO

Cordial saludo,

Al conocer a cabalidad la propuesta de su investigación denominada **"FIESTA DE MONTAÑAS"** y apreciar su interés por salvaguardar las tradicionales fiestas campesinas del municipio, felicitamos su voluntad por avivar la memoria y el bienestar del pueblo tablonero.

Como usted lo expone, el resaltar las cuatro facetas feriales dentro de la fiesta campesina como los juegos tradicionales, el mercado agrícola, la oralidad y la experiencia artística de la gente, amerita que las entidades propongan en su plan estratégico la seguridad por estos valores en el contexto social y político; de antemano la Alcaldía Municipal ofrece sus servicios e instalaciones para el desarrollo de su proyecto de grado y además apreciamos que desde el diseño gráfico se busque alternativas para exaltar la virtud y el talento humano del campo.


HERNÁN ARTURO MELÉNDEZ
Alcalde Municipal



REPUBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DE NARIÑO
MUNICIPIO EL TABLÓN DE GÓMEZ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA POMPEYA

LA SUSCRITA DOCENTE ROSA INÉS ORDOÑEZ MEJÍA.

CERTIFICA QUE:

El estudiante de Diseño Gráfico **ALEXI LEONEL MARTÍNEZ BRAVO** identificado con cedula N° 1087645307 de la Universidad de Nariño a corroborado interés de trabajar con la Institución Educativa Pompeya en el Municipio Tablón de Gómez. Desde la disciplina del diseño a expuesto la necesidad de salvaguardar la fiesta de los campesinos dentro de la región, motivo por el cual aclara que: "Las instituciones educativas son la base para promover las costumbres y tradiciones culturales, aquellos espacios conformados por estudiantes, padres de familia, docentes y en generar una comunidad merecen ser resaltados y no ignorados por la sociedad".

Conociendo su trabajo investigativo "**FIESTA DE MONTAÑAS**" en el área del diseño gráfico la Institución reconoce su proyecto como componente viable y ejecutable, no solo desde los planteles educativos sino además generalizarlo desde las entidades mayores, alcaldías y la gobernación. Comprometidos con la causa cultural, trabajaremos de la mano y brindaremos el apoyo de talento humano para certificar el proyecto.

Giraldo Manuel López
GIRALDO MANUEL LÓPEZ
Director encargado

Rosa Inés Ordoñez Mejía
ROSALBA INÉS ORDOÑEZ MEJÍA
Docente de primaria