

**“RECORDAR ES VIVIR”
RESCATEMOS NUESTRAS TRADICIONES Y VOLVAMOS A JUGAR**

DEICY JANNETH RUIZ RODRIGUEZ

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES
SAN JUAN DE PASTO**

2011

**“RECORDAR ES VIVIR”
RESCATEMOS NUESTRAS TRADICIONES Y VOLVAMOS A JUGAR**

DEICY JANNETH RUIZ RODRIGUEZ

**Informe final de pasantía presentado como requisito parcial para optar
al título de Licenciado en Ciencias Sociales**

Proyecto realizado en la I. E. M. Heraldo Romero Sánchez

**Doctora
CLAUDIA AFANADOR
ASESORA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES
SAN JUAN DE PASTO**

2011

NOTA DE RESPONSABILIDAD

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

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

Nota de aceptación:

Firma del Presidente de tesis

Firma del jurado

Firma del jurado

DEDICATORIA

A Dios que me ha dado la fortaleza para cumplir este objetivo, a mi madre que ha sido el motor de mi vida, la persona que lucha por mí día tras día y que siempre ha estado ahí en los momentos más difíciles de mi existencia, a mi hermano Wilson que más que ser mi hermano ha sido mi padre, el siempre comparte conmigo su sabiduría, una persona esencial en mi vida, mi ejemplo a seguir, mis hermanos Luis, Edgar, Giovanni y William, ellos siempre han estado a mí lado y son un apoyo fundamental, a José Garzón, mi amigo, novio, confidente y esposo, él ha estado a mi lado apoyándome en esta etapa de mi vida.

En memoria de Alfonso Ruiz Moreno.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a la Institución Educativa Municipal , Romero Sánchez por la oportunidad que me dio para poder realizar una práctica pedagógica en este lugar, de esta manera pude hacer una pequeña investigación del comportamiento de los niños, siendo esta la base para efectuar mi pasantía.

Al profesor Álvaro Burbano asesor de mi práctica pedagógica, él compartió su experiencia y sabiduría conmigo y ayudó a que este trabajo se pueda realizar.

A la profesora Rubby Velásquez asesora de pasantía, compañera, pero sobre todo amiga.

A la doctora Claudia Afanador por su colaboración y enseñanza de sus experiencias vividas, en los diferentes carnavales que ha asistido.

Al profesor Fernando Valencia quien fue un apoyo y consejero incondicional durante todo el tiempo que se realizó este trabajo.

INDICE

Introducción	10
Justificación	12
Características de la institución	14
Cap. 1 Lo que quieres ser hoy	16
Cap. 2 Planeando un lindo trabajo	20
Cap. 3 Manos a la obra	22
Cap. 4 Jugando el carnaval	25
Cap. 5 Recordando el pasado	35
Cap. 6 La enseñanza de los padres y abuelos	39
Cap. 7 Lo que se logró	43
Reflexiones	44
Conclusiones	46
Recomendaciones a la institución	47
Glosario	48
Bibliografía	51



RESUMEN

Este proyecto buscó la forma de integrar y llamar la atención de los estudiantes de el grado sexto de la IEM Heraldo Romero Sánchez, que de alguna forma están olvidando su legado cultural, lo espiritual y material que hemos heredado, y que de una u otra manera los hacer ser lo que son, hecho que los lleva a desconocer su identidad: el saber quiénes somos. Esto les permitirá tener en claro un camino de los tantos que enseña la sociedad.

ABSTRACT

This project sought ways to integrate and draw the attention of sixth grade students of Sanchez Romero Herald IEM, that somehow they are forgetting their cultural, spiritual and material we have inherited, and that one way or another those to be who they are, a fact that leads to knowledge of their identity: knowing who we are. This will allow you to clear a path of many that society teaches.

INTRODUCCION

En un principio como forma de orientarlos, se les dio a conocer una pequeñísima parte de todas esas costumbres y tradiciones, que hacen parte de ese riquísimo legado de nuestros antepasados, como el CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS y los Juegos Tradicionales de Nariño, prácticas propias que han creado nuestra particularidad y singularidad.

Prácticas que las hemos ido reemplazando por la nueva tecnología, el abuso al Internet, el consumismo, las nuevas costumbres y un supuesto desarrollo que debemos emular en la obvia desventaja, fenómenos que nos trae la globalización y que han dejado a un lado las manifestaciones culturales de nuestros artesanos, nuestros artistas pastusos y de todas y cada una de las personas de nuestra sociedad, artífices de ese sello singular que nos caracteriza; ignorando nuestro propio patrimonio, como constructor de nuestra identidad cultural, ese conjunto de valores, ese orgullo, esas tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos unificadores de nuestra comunidad y que actúan para que los individuos que la conforman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia hacia la misma compartiendo intereses, códigos, normas y rituales. Desafortunadamente esta identidad cultural propia del pastuso está siendo reemplazada por una cultura globalizada.

Por ello debemos arraigar, fomentar y dar a conocer esas prácticas transmitiendo todo lo vivido a nuevas generaciones, fomentando la curiosidad y el interés por conocer nuestro pasado, nuestras costumbres y tradiciones, creando ese sentido de pertenencia que tanta falta nos hace, sintiéndonos orgullosos de todo lo que tenemos, de lo que fuimos, somos y seremos.

Tratando de que los estudiantes se sientan muy orgullosos de lo nuestro, convirtiéndose en los nuevos gestores para transmitir y contagiar a la comunidad pastusa ese bello patrimonio, al cual se lo debe tomar, abrazar y proteger con mucho cariño y afecto como la mejor herencia de un pueblo siempre orgulloso.

Como docentes de Ciencias Sociales, debemos comprometernos a enseñar todas esas historias de nuestra cultura, y no permitir que los estudiantes hagan a un lado nuestro legado y sigan otras costumbres exhortándolos a que conozcan estas tradiciones, las respeten y las transmitan.

JUSTIFICACION

Hoy en día vemos cómo las tradiciones y costumbres de otras épocas, de antaño, de nuestros abuelos, de nuestros padres, y hasta nuestra propia cultura; de alguna manera se han ido perdiendo con el devenir del tiempo. Toda esta rica tradición que hace parte de nuestra historia y que se ha transmitido de generación en generación de una manera consuetudinaria hace parte de la identidad y del valioso legado cultural de todos los pastusos. Desafortunadamente este proceso, este vínculo, esa consonancia con ese ayer ha sufrido una ruptura, un alejamiento, un casi disgusto debido a que nuestras nuevas generaciones no conocen ni reconocen la tradición pastusa, adoptando prácticas exógenas que cada vez más las alejan de ese bello patrimonio. Por tal razón es necesario recuperar esa memoria y esa herencia que aun pervive en el imaginario de la comunidad pastusa, pero que debe salir a flote y ondear en el pensamiento, en la cotidianidad y en la vida de nuestros jóvenes, reconociéndose como continuadores de esas prácticas.

Hoy en día los niños y los adolescentes están más ligados a la tecnología (televisión, celulares, Ipod, internet y vídeo juegos), los amigos (parche, parceros, pandillas o grupo, emo, punk, rap, metal o rasta, lo que se conoce como las tribus urbanas), que sin duda roban la inocencia e identidad de cada uno de ellos.

Chicos que prefieren estar en lo *in* de la sociedad, una sociedad que sin darse cuenta se está convirtiendo en una imitación barata del modelo europeo o del imperio *yanqui*, jóvenes que van olvidando su identidad y cambiando sus costumbres por otras totalmente ajenas a las que nos dejaron nuestros antepasados.

Es esta la realidad y no es raro que los jovencitos y jovencitas de la Institución Educativa Municipal Heraldo Romero Sánchez, también se sientan en lo *out* como ellos comúnmente dicen, por no estar dentro de esa burbuja que encierran a todas esas pequeñas o grandes imitaciones extranjeras.



Esta situación se presenta debido a una globalización cultural a la cual obviamente no somos ajenos, puesto que ha permeado una sociedad considerada tradicional y conservadora como la nuestra, debido a los crecientes fenómenos económicos, políticos y culturales. Es por esto que se debe buscar reconstruir, revivir y arraigar las prácticas originarias tratando de coexistir en el marco de una globalización cultural creando fuertes bases en la identidad, las tradiciones y las costumbres que nos brindan los Carnavales de Negros y Blancos y nuestros juegos tradicionales.

Este problema de desarraigo cultural se hace cada vez más y más grande, se convierte en una situación cada vez más compleja y a la que le estamos dando la espalda, porque queramos o no, hacemos parte de una cultura globalizada, en la cual queremos ser todos iguales, imitar un único modelo, olvidando ser auténticos y mostrando muchas veces tal vez la vergüenza y la apatía hacia una cultura llena de tradiciones, plétórica de conocimientos y que por estar basándonos en apariencias la dejamos a un lado hasta el punto de llegar a olvidarla. Es por este motivo que la realización y la puesta en práctica de este trabajo se hace muy importante buscando que a pesar de los cambios y transformaciones que a diario vive nuestra sociedad, a pesar del avance científico y tecnológico que tanto bien puede hacernos y de todo aquello exógeno a nuestro medio, siempre tengamos las herramientas que nos permitan mantener, desarrollar y extender en el tiempo y en el espacio esas prácticas, esos juegos de antaño y por supuesto nuestros Carnavales de Negros y Blancos como el patrimonio mas valioso.

CARACTERIZACION DE LA INSTITUCIÓN

ESCUDO



BANDERA



Misión

Propiciar procesos de educación integral con énfasis en competencias académicas y laborales, tanto generales como específicas. Generar espacios participativos fundamentados en los derechos humanos, valores éticos, sociales y ambientales para la construcción de una sana convivencia.

Visión

Formar seres integrales capaces de tomar decisiones, liderar procesos de desarrollo humano, académico, técnico y productivo convirtiéndolos en personas transformadoras de su realidad individual y comunitaria.

La institución Educativa Heraldo Romero Sánchez, tiene dos sedes una de ellas está ubicada en el barrio el Ejido y la otra en la Carrera 2ª No. 23 – 45 Barrio La Carolina Comuna 12, sus niveles educativos son: preescolar, básica (primaria y secundaria), media académica y programa de educación para jóvenes y adultos.

La planta física sede la Carolina consta de tres canchas de baloncesto que a su vez se utiliza como cancha de voleibol y microfútbol, una cancha de futbol, un parque recreacional, una tienda escolar, dos unidades sanitarias, veintidós aulas, una biblioteca, un oratorio y el aula múltiple a esto se le suma las zonas verdes que hay dentro de la institución.

Esta institución ofrece sus servicios a 1250 estudiantes que están repartidos en los distintos niveles educativos.

CAPITULO 1

“LO QUE QUIERES SER HOY”

Para poder realizar este trabajo se les dio a conocer a los estudiantes el proyecto en el que se trabajaría, se les explicó el fin que tiene rescatar las costumbres que se están perdiendo dentro de nuestra sociedad, dándoles como ejemplo: el 5 de Enero, día de Negros, puesto que en estos tiempos se utilizan cosméticos de todos los colores y no nos damos cuenta de que es día de Negros y por tal razón deberíamos utilizar cosmético solo de este color, para no ir en contraposición a esa tradición, valorando a esa etnia, a esa cultura; siendo esta una de las razones por las cuales le negaban al Carnaval de Negros y Blancos su justo reconocimiento como Patrimonio de la Humanidad.

En segundo lugar se les dio a conocer, cuáles son los juegos tradicionales de Nariño, algunos de los cuales ya eran recordados, como los Cuzumbambicos, la Pirinola y otros que ni siquiera los habían escuchado nombrar, como el Cucunubá o el Cuzpe, que divertieron durante mucho tiempo a nuestros padres y abuelos.

Juegos que han sido remplazados, y que por tal razón no se conocen ni practican, por la muñeca de moda Barbie o My Scene, muñeca que es el prototipo de mujer desesperada por la moda, hombres, maquillaje, carros y lujos, robándole la inocencia a las niñas, que van fijando su mentalidad en la imitación de este modelo banal y fútil, convirtiéndose luego en mujeres



pobres en conocimiento, preocupadas únicamente de su apariencia personal. Luego vemos el muñeco Max Steel que les enseña a los niños nuevas formas de ataque o el armamento perfecto para acabar con el enemigo, incitándolos al uso de la violencia como medio de solución de los problemas que se le presentan a los seres humanos, volviéndolos, a una edad muy temprana y con poco criterio, agresivos con las demás personas y su entorno; puesto que los niños aprenden viendo imágenes y mediante la

observación estos no son los mejores ejemplos para ellos en esa edad tan voluble de su formación.

Los juegos de baterías como los carros a control remoto que si bien son algo muy novedoso y llamativo, generan un costo demasiado alto en comparación con el carro que es halado por una piola o por qué no los cuzumbambicos, las canicas, entre otros, juegos con los que podrían divertirse en grupo y que la única batería que necesitan es la energía y el entusiasmo de los jugadores.

Y cómo olvidarnos de los videojuegos, desafortunadamente los más populares tienden a ser los de guerra, combate y armamento bélico, como por ejemplo: Operation 7 y Counter Strike, juegos en línea de fácil acceso a cualquier persona; mostrándoles a los niños y jóvenes una realidad equivocada y manipulada donde debes enfrentar y asesinar a una persona que sin razón alguna lleva el rótulo de *enemigo*, volviendo a la persona que lo juega intransigente, intolerante y un fanático de el uso de la violencia como válvula de escape y solución a las diferencias y problemas inherentes al ser humano. Vemos que esta situación los lleva hasta el punto de tornarlos ofensivos y violentos hasta con sus propios padres. Estos juegos se introducen tanto en la mentalidad del niño que los convierten en los protagonistas de su propio juego, pero en vivo y en directo, de tal forma que a nivel mundial se han visto actos reprochables por parte de jóvenes afectados mentalmente quienes totalmente fuera de la realidad, han decidido darle vida a estos juegos, cometiendo asesinatos al estilo de los actores de sus juegos favoritos. Aun que también existen juegos que son inofensivos para la mentalidad de los niños y jóvenes como el clásico Mario Bros., este tipo de entretenimiento trae consecuencias negativas para sus adeptos, puesto que conlleva a problemas de obesidad, falta de concentración, ansiedad, fluctuaciones de comportamiento y alejamiento de las actividades físicas.



Es así como se les explicó el proyecto a los niños de grado sexto de la Institución, tratando de sensibilizarlos, concienciarlos y asentarlos en la gran oportunidad que ellos tienen mediante algo tan ameno como los juegos

tradicionales y El Carnaval, de no dejar que todo se olvide con el paso del tiempo; ellos lo tomaron con mucho interés y se los vio demasiado entusiasmados con el trabajo.

A este proyecto se le dio inicio con el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, en esta actividad es preciso aclarar que parte de la idea ya estaba tomada por la Institución, con el área de Ciencias Sociales y su proyecto llamado "*Abre tu Corazón e Identifícate con tu Región*", proyecto que llevaba un año de trabajo y ya habían realizado otras actividades culturales.

Primero estaba planteado el trabajo solo con los grados once, siendo esto un trabajo de aula, pero la directora del Proyecto, en una pequeña reunión de área dio a conocer esta actividad y nos invitó a ser partícipes de la misma, sin dudarle ni un segundo nos integramos a la propuesta, ya que una de las actividades del proyecto, era esa, la del Carnaval.

Esta actividad consistía en realizar una réplica del Carnaval, integrando a la primaria y secundaria de las jornadas Diurna y Nocturna, fue así como se empezó a realizar éste trabajo, como primera medida los profesores de Ciencias Sociales nos repartimos las fechas que involucran al Carnaval.

La actividad inició desde el 28 de diciembre día de Santos Inocentes o Carnaval del Agua, esto correspondió a los grados sexto al igual que el Carnavalito, el 31 de Diciembre a los grados octavo, Las Colonias las tomarían el Nocturno; Primaria, Familia Castañeda. Decidimos posteriormente que el día de Negros, estaría a cargo de los grados noveno, El Desfile Magno estaría a cargo los grados once y el Carnaval del Cuy, grado séptimo.

Aparte de esto se discutió sobre los materiales que se utilizarían y todos estuvimos de acuerdo, cuando se dijo que gran parte del material a trabajar debería ser reciclable, y así se comenzaría a educar y concienciar a los estudiantes sobre el evidente problema que le está pasando a nuestro planeta.

Se hizo una lista de los materiales que se necesitarían y utilizarían, para poder realizar los trabajos y otra lista del material que a los chicos se les facilitaría llevar y que no les generaría ningún costo.

Teniendo esto muy claro se dio a conocer este proyecto al rector de la institución, el cual estuvo de acuerdo con el trabajo que se iba a realizar y entregó el presupuesto que se utilizaría para comprar los materiales que se requerían.

Con este presupuesto se compró los siguientes materiales: papel ceda y crepé, espuma, vinilos, pegante, bombas o globos, cartón paja, alambre, relleno, marcadores, bisturís, papel bon, cinta, cabuya y bóxer, Los estudiantes colaboraron con materiales como: cartón, bolsas de azúcar, brochas, pinceles, tijeras y papel periódico, lo bueno de este último es que todos lo tenemos en nuestra casa, ya que los almacenes de cadena nos dotan cada fin de semana.

CAPITULO 2

PLANEANDO UN LINDO TRABAJO

Los estudiantes y los profesores empezamos a planear la realización del trabajo, correspondiéndonos el 28 de diciembre, día de Santos Inocentes y el 3 de enero, El Carnavalito, con los grados sexto. Se dialogó con los estudiantes sobre cómo trabajaríamos con respecto, a este día; fecha que los niños no conocen como día de Santos Inocentes sino como día del Agua.

Se les comentó, por qué ese día se lo celebra como el día de Santos Inocentes y la manera cómo se jugaba, con bromas como el café con sal o empanadas rellenas de algodón, etc. Chascos que siempre se le quería hacer pasar al más ingenuo e “inocente”, burlas que causaban mucha risa incluso a quien era víctima de ellas.

Sería muy bueno que esas costumbres no se olvidaran tan fácilmente y que por el contrario sea una actividad más, que se pueda realizar en esta fecha. Y por otra parte no se podía apoyar a los estudiantes con el desperdicio del agua, además el proyecto en parte quería concienciar sobre el agotamiento de este recurso vital, problema que estamos viviendo actualmente.

Como ya se había mencionado anteriormente, las nuevas generaciones conocen este día como el Día del Agua o Carnaval del Agua y esto es porque desde hace un tiempo en esta fecha, se moja al inocente transeúnte que pasa por la calle y es así como se han ido remplazando las bromas ya nombradas.

Esto obviamente divide la opinión de la comunidad pastusa, pues muchos no estamos de acuerdo en el desperdicio de este preciado líquido conociendo la problemática mundial sobre el agua en la actualidad. Pero como muchos dicen “entre gustos no hay disgustos”, por ello se tratará de rescatar nuestras viejas tradiciones con los estudiantes de grado sexto de la Institución, lo bueno que a los estudiantes les pareció muy graciosa la idea de hacer estas bromas a sus conocidos, por lo que no fue difícil convencerlos de que trabajen en ello.

Ellos aportaron ideas al respecto, por ejemplo dijeron que sería bueno hacerle estas bromas a quienes estarían observando el Carnaval y que al mismo tiempo llevemos a cabo una campaña tratando de concienciar a las demás personas sobre la importancia del agua diciendo: ¡"No al desperdicio"!

Ya sabíamos cómo se trabajaría en esta fecha, pero nos quedaba pendiente la organización del 3 de Enero, muchas ideas llegaron a discusión, pero nos quedó claro que ese día se lo debería representar de la misma manera como se celebra en el verdadero Carnaval, éramos un grupo verdaderamente grande pues la Primaria hacía parte de él.

Estaban en la edad perfecta para que esta fecha sea representada con carrocitas que elaborarían los alumnos y aparte de esto se los motivaría para que su participación no sea únicamente para la institución, sino que también fuera en el verdadero Carnavalito.

Aparte de esto, también se pensó en la idea de que los estudiantes se disfrazaran, al igual que los docentes, incluyéndonos también en el uso de un disfraz.

A cada docente se le asignaron cinco estudiantes de grado once, para que colaboraran en la organización y realización del trabajo, todo estaba programado, los materiales listos para ser utilizados y los estudiantes ansiosos por lo que se iba a realizar, lo único que nos faltaba era ponernos a trabajar.

CAPITULO 3

MANOS A LA OBRA

Así que sin tiempo que perder y con mucho entusiasmo, nos colocamos manos a la obra, cada grupo según la fecha que representaría tomó el material necesario para poder elaborar lo planeado.

Se comenzó a realizar unos disfraces que representaran la naturaleza como; árboles, flores, hadas protectoras del agua y no podía faltar la *Madre Monte*, también se hacía empanadas rellenas de algodón, un muñeco y un billete, de tamaño exagerado, esto con el fin de mostrar cómo se hacía la broma, aparte



de esto también se elaboraron pancartas con mensajes al no desperdicio del agua y por supuesto los estudiantes elaboraban sus carrocitas. El tiempo pasaba y la fecha se acercaba, algunos alumnos ya habían terminado su trabajo y estaban ansiosos por que se llegara la fecha, mientras que otros queríamos detener el tiempo o por lo menos que los segundos se volvieran semanas, pero como esto no sucedería, comenzamos a trabajar horas extra clases, puesto a que el disfraz de la Madre Monte no estaba listo, la pintura que le habíamos aplicado a la espuma del vestido y a las alas de las cuatro hadas no se secaba, por lo que tuvimos que sacarlas a la cancha de baloncesto para acelerar este proceso.

Con las alas y el vestido secándose, comenzamos a realizar el pasa calles que mencionaría la fecha que se estaba representando y el billete gigante con el cual haríamos una broma.

Y cuando de repente lo inesperado, un aguacero que nos dio poco tiempo a proteger los trabajos que se estaban secando siendo inevitable que se

mojaran, lo bueno fue que el vestido y las alas no se arruinaron por completo, por lo que no fue difícil recuperarlas.

Pero el tiempo avanzaba con prontitud y el trabajo se acumulaba, pues ahora tenía secar la pintura y también el agua que había empapado nuestro trabajo.

Esperando a que el clima cambiara, nos dispusimos a continuar con nuestro pasacalles y el billete gigante, poco a poco fuimos avanzando hasta que por fin terminamos el trabajo, el billete listo para la broma también el pasacalles para ir abriendo el desfile, todos admirábamos lo que se había realizado, el billete era casi perfecto, pues si no hubiese sido por su tamaño fácilmente engañábamos algún inocente.

El pasacalles estaba hermoso, tenía una combinación de colores que le robaban la mirada a cualquiera y cuando de repente una voz gritó: “¡Ese pasacalles está mal!”, todos nos admiramos y nos asustamos a la vez, pero dijimos “Está bien”, esa voz que nos había dicho eso, era nada más y nada menos que un niño de aproximadamente 12 años, que fue el único que se dio cuenta de que el pasacalles estaba mal, pues habíamos omitido una letra, no escribimos inocentes si no *inocetes* y esto sin duda nos conllevaba a realizar, más trabajo.

Pero no éramos los únicos a quienes se nos arruinaba el trabajo, ya que las otras profesoras también se les dañó parte de lo que habían hecho por causa de la lluvia, unas caretas y una escuelita de cartón, se frenaba por el mal clima.

Las horas se volvían segundos y el trabajo extendía cada vez más, el clima no nos ayudaba mientras la fecha se acercaba, y no teníamos tiempo para repetir el trabajo, además no había material suficiente para poder hacerlo, ahora era mas fácil de comprender el por qué los artesanos sin exponer aún su obra en los carnavales ya estaban en busca de ideas para la presentación en el próximo año.

No era posible dar marcha atrás y dejar todo tirado, como tampoco mostrar un trabajo mal hecho, “eso no hace un buen el artesano”, no podíamos rendirnos ante el primer obstáculo que se nos presentaba, teníamos que

hallar soluciones, y así fue. Cuando se pensaba que todo estaba arruinado, empezaron a surgir nuevas ideas para rescatar el trabajo sin perder tiempo.

La primera idea fue llevar un secador de cabello para secar las alas, el vestido y las caretas, con respecto al pasacalles, decidimos colocarle un parche para tapar el error, aumentando la letra que nos faltaba, el tiempo iba pasando y el trabajo terminando, la ardua labor que tuvo una duración de mes y medio se vería reflejada en la mañana del 28 de diciembre del 2008, de la misma manera en que los artesanos el 6 de Enero reflejan, el esfuerzo y la tarea que realizan durante todo un año.

Estábamos un tanto asustados, por lo que podría suceder en el día siguiente, pues el clima no nos había favorecido y no sabíamos si sería uno más de los días lluviosos como generalmente se habían tornado, de lo que si estábamos seguros es que el clima de la ciudad Sorpresa de Colombia es muy variable, así que este era nuestro mayor interrogante, era motivo de preocupación que todo el trabajo de ese tiempo se dañara, puesto a que casi el 90% de lo realizado era de papel, cartón y eso sin sumarle la pintura que se había utilizado, era vinilo y obviamente no es a prueba de agua, pero bueno, con lluvia o sin lluvia el desfile se hacía, rogábamos para que San Isidro Labrador quitara el agua y colocara el sol y como dice el dicho “amanecerá y veremos”, nos dirigimos hacia nuestras casas dejando listo todo para el gran día.

CAPITULO 4

JUGANDO EL CARNAVAL

El tan esperado día llegó y lo que no se quería que pasara sucedió, la ciudad de Pasto nos despertaba con un frío espantoso acompañado de un odioso páramo, que nos puso a pensar a todos en lo que pasaría con los disfraces y las carrocitas que habían elaborado los estudiantes, el trabajo que se había hecho durante todo este tiempo se iba ver reflejado esa mañana.

La mañana asustaba por ser lluviosa, Inti (lo que para nuestros antepasados fue el dios sol) brillaba, pero por su ausencia, no quería engalanarnos con su presencia, colocándonos en apuros y contemplando la posibilidad de aplazar el desfile, ya que los disfraces se dañarían, las carrocitas estaban elaboradas de papel, pegante y vinilo y con el agua se desbaratarían. Además nos preocupábamos por los invitados especiales, como también por los estudiantes y padres de familia, fue esta la razón por la cual dijimos: llueva, truene o relampaguee el desfile se llevará a cabo, igual entre risas y baile el frío pasaría a un segundo plano.

Fue entonces cuando una estudiante dijo lo siguiente “¿Por qué no colocamos una vela encendida en el patio?”. “Mi abuela lo hace cuando tiene que salir y está lloviendo y después de un momento escampa”, esto es un claro ejemplo de las tradiciones y costumbres que son transmitidas de una generación a otra y no queremos que se pierdan, no porque sea verdad sino más bien porque sirve como un lazo invisible de unión entre las generaciones. Nos quedamos mirando y nos preguntamos “¿será esto cierto?” sin pensarlo más lo hicimos, prendimos la vela en el patio y como dicen por ahí “a la buena de Dios” nada perderíamos con intentarlo, luego nos fuimos a colocar la indumentaria y prepararnos para tan magno evento.

Eso fue un caos, se armó un desorden, todos gritábamos y cientos de preguntas se escuchaban, “¿mis alpargatas? ¿Quién me va a peinar? ¿Mi disfraz donde está? ¿Nos maquillamos ahora o cuando nos vistamos?”, etc. Pero en medio del desorden, se miraba el hermoso trabajo que se había realizado junto con los estudiantes.

Cuando terminamos de arreglarnos, nos dirigimos hacia el lugar de concentración, era en el barrio Carlos Pizarro, que está ubicado a unas diez cuadras de la institución, allí estaban los estudiantes de grado once organizando a los chicos según la fecha que representaban.



En el carnaval de Negros y Blancos de Pasto, existe un personaje llamado "Cuzillo" éste es el que va abriendo el desfile Magno del 6 de enero. En nuestra replica no podía faltar ya que tiene gran importancia dentro del carnaval, fue por esta razón que decidimos que el Cuzillo no solo podía estar presente en el grupo que representaba al 6 de enero, y decidimos que de igual manera debería ser él quien abra nuestro desfile.

Las horas pasaban y sin darnos cuenta el frío tenía poca importancia, pues entre risas y baile, no nos habíamos percatado que Inti (el sol) también nos engalanaba con su presencia, el que hace unas horas brillaba por su ausencia, decidió no esconderse más y quiso hacer parte de lo que estaba ocurriendo esa mañana, observándonos desde las alturas, ahí hacia presencia el invitado que faltaba.

Al ritmo de papayera íbamos despertando la curiosidad del transeúnte que sin darse cuenta también iba formando parte de este desfile y se adentraba a medida que se enteraba de lo que estaba sucediendo.



En cierta parte eso era lo que buscaba este trabajo, al igual que los artistas que elaboran sus carrozas y nos hace un factor esencial de su trabajo, nosotros también lo habíamos logrado, dejando un lindo mensaje en el espectador.

Creo que el carnaval no sólo lo compone el artesano con sus obras, este es posible porque todos nos integramos a él, desde el vendedor de talcos y cariocas, gafas y chitos, ponchos y sombreros, junto con los individuos que

sin pensar en el frío y el hambre salimos en la madrugada con el único afán de ubicarnos en el

mejor puesto para poder observar el trabajo de esa persona que junto con su familia, amigos y conocidos, se esfuerzan todo el año con el objetivo de hacernos parte del mismo, claro está que sin él no existiría este carnaval.

Eso era lo que queríamos lograr, en parte lo estábamos consiguiendo, haciendo partícipes a todas las personas que hacían una pausa en sus actividades para observar nuestro desfile.



Desfile que iba llegando al lugar donde se llevaría a cabo la representación y la reseña histórica de cada fecha, allí nos organizamos en cada rincón (el rincón era un espacio en el cual habíamos trabajado la tarde anterior, en cada lugar se establecería

las distintas fechas de esta réplica, también se había colocado todo lo que la representaba, para cuando los invitados pasen por cada uno de estos rincones observando el trabajo de los estudiantes).

Y como todo carnaval tiene su jurado calificador nosotros también teníamos el nuestro, era el rector de la Institución, el coordinador académico y el Secretario de Cultura de la Gobernación de Nariño.

Ya organizados, se dio inicio al programa que se había preparado, la directora del proyecto “Abre Tu Corazón e Identifícate Con Tu Región” fue la encargada de dirigir el evento, se dio inicio con la historia de cómo fueron surgiendo estos carnavales:

“Los orígenes del Carnaval se remontan a los tiempos antiguos y celebraciones de las culturas indígenas agrarias de los Pastos y Quillacingas, su diosa luna, a la cual pedían ayuda para que prosperen sus cultivos.

Con el transcurso del tiempo, a estas expresiones culturales ancestrales, se sumaron algunos elementos de festividades españolas y más tarde, las

africanas, dando comienzo a lo que hoy en día es el Carnaval de Negros y Blancos en Pasto.

Poco a poco, al Carnaval se le fueron agregando otros elementos: el cosmético, el talco, la música y las carrozas con gigantescas esculturas construidas por los artesanos que cumplen un papel muy importante en estas festividades.

Hoy en día muchos comienzan a festejar desde el 28 de diciembre día de Santos Inocentes, llamado así por los cientos de niños que murieron en el reinado de Herodes en Jerusalén, con el fin de matar a Jesús. Pero en esta ciudad es más conocido como el día del agua o carnaval del agua, juego que se consiste en el afán de sorprender al inocente transeúnte que se encuentra descuidado y mojarlo desde la cabeza hasta los pies.



Anteriormente a principios del siglo pasado, se jugaba con bromas que se hacían entre amigos, familiares y personas que transitaban por las calles, estos juegos o bromas consistían en realizar letreros y pegarlos en la puerta o en la ventana de la casa y en ellos se informaba de la venta de algo ilógico por ejemplo “vendo vaca con tres cachos” o “vendo leche de gallo”.

O la mujer que tenía una barriga de trapos simulando estar embarazada y se colocaba un letrero que decía “estoy embarazada por inocente”.

Se hacían empanadas rellenas de algodón, acompañadas de un delicioso café con sal, se dejaba un billete con un nailon amarrado en la calle y en el momento que alguna persona lo iba a recoger lo halaban y le gritaban por “inocente por inocente”, esas eran algunas de las bromas que



se hacían el 28 de diciembre, pero lastimosamente esas tradiciones se fueron olvidando ya que entre los años de 1939 – 1942 se fueron reemplazando todas estas bromas con el juego del agua.

Esta tradición no es plenamente aceptada y divertida para muchas personas de Pasto, ya que es una ciudad fría y la temperatura apenas sobrepasa los 14 grados centígrados, pero aparte de esto no miran adecuado el desperdicio de agua y aunque ha tratado de buscar un control mediante esta prohibición, la solución más factible la encontró la Empresa de Obras Sanitarias de Pasto, (EMPOPASTO), que acostumbra hacer mantenimiento este preciso día a sus dos redes dejando sin una gota de agua las tuberías de nuestra ciudad.

Pero para el resto de personas que esperan con gran anhelo este fecha, el que no haya agua no es excusa para hacer pasar ese día inadvertido, porque días antes se proveen de agua llenando bombas, baldes, ollas y hasta tanques metálicos, estos últimos les sirven para sumergir a su víctima y dejándola completamente empapada, el frío tampoco es excusa para no mojarse, por el contrario, es el pretexto perfecto para hacer una fogata y ponerse a bailar olvidándose del *achychay* y entrando en el *achychuy* con unos tragos entre amigos e incluso desconocidos.

De este modo también, se han venido adelantando otras actividades que buscan ofrecer a la ciudadanía recreación y cultura sin perder el sentido carnavalesco del 28 de diciembre, haciendo pasar un rato agradable a todos los que participan en esta fecha, que hoy por hoy también se divierten con el tour de inocentes o *Arco Iris En El Asfalto*.

Pero ¿Qué es *Arco Iris En El Asfalto*? Bien esta es una opción cultural y ecológica, un proyecto que gracias a la iniciativa de estudiantes de artes de la Universidad Nariño, fue creada y consiste en pintar con tizas de colores el concreto gris, invitando a toda la ciudadanía a recuperar el espacio urbano con figuras y dibujos, que adornan la calle del Colorado dejándola como un arco iris, y así dando inicio al carnaval y a la fiesta que vivimos año tras año, en nuestra ciudad sorpresa.

Pero ¿Por qué no tratar de recuperar las bromas de inocentes que anteriormente utilizaban?

Para muchos esta es la fecha en que se inician estos carnavales, días después es 31 de diciembre fin de año y las calles de Pasto se llenan de

muñecos que representan El Año Viejo. Estos muñecos son elaborados con ropa vieja, se los rellena con serrín o papel y luego son quemados a la medianoche despidiendo el año que termina.



Desde muy temprano los *guaguas* (niños) sorprenden a los transeúntes en las calles pidiendo “una limosnita por favor”, también se encuentran las viudas que generalmente son hombres disfrazados de mujeres con ropa negra y cubriéndose la cara con un velo, pidiendo ayuda para el "entierro decoroso" o cremación del "difunto".

El acontecimiento del día, es el desfile de “años viejos” que se inicia en horas de la mañana, pasando por la Senda Del Carnaval, desde este día se comienza a ver el trabajo de los artesanos, claro está que no son de la misma calidad y tamaño que las del seis de enero. Estos trabajos tocan sucesos ocurridos del año que se despide, pero en especial se tocan temas de carácter político, los autores de los mejores trabajos reciben premios en efectivo. También se realiza un pequeño desfile de carros antiguos.



Desde el año 2006, quedó prohibida la venta de pólvora en la ciudad, como lo estableció el Decreto 0207 de abril de 2005, por lo que la Alcaldía de Pasto y CorpoCarnaval, pasan a ser las únicas entidades encargadas de utilizar pólvora para realizar espectáculos de pirotecnia que los hacen en las diferentes comunas de la ciudad de Pasto, para que las familias y amigos que se encuentran reunidos en sus casas se maravillen mirando el conjunto de luces y colores que se forman al explotar la pólvora.

Es así como se va iniciando este carnaval, que ya va dando cabida a los talcos, cariocas, el antifaz, los sombreros y el “Viva Pasto y sus Carnavales”



El 2 de enero se celebra el encuentro de colonias, Homenaje que los habitantes de los corregimientos de Pasto rinden a la Virgen de Las Mercedes, Patrona de la ciudad, quienes le ofrecen flores y productos de la región al son de plegarias y bandas musicales, evocando el origen sincrético del carnaval, pidiéndole licencia para gozar del evento y para que la fiesta salga “bonita”. Las Colonias muestran su

cultura en el día del encuentro. La ciudad de Pasto es punto de encuentro, cruce de caminos desde tiempos ancestrales, migraciones de sectores rurales, pueblos y ciudades conforman un rico y numeroso grupo de colonias de diferentes lugares del departamento, del país y del mundo. El dos de enero en un grandioso desfile presentan sus valores culturales, artísticos y gastronómicos.

El 3 de enero se celebra El Carnavalito, este desfile da su inicio en el parque Bolívar, es mucho más corto ya que los autores y anfitriones en este día son los niños, ellos realizan sus trabajos como carrocitas y comparsas y las exhiben en este día ante la comunidad que en su gran mayoría son niños.



Esta fecha se va adentrando al carnaval aproximadamente en los años sesenta con el comienzo de juegos de niños que hacían una imitación a los mayores realizando pequeñas carrozas. Para muchas personas este es el comienzo de estos pequeños artistas, que con el pasar del tiempo, participarán ya no el 3 de Enero sino que deleitarán con su trabajo en el “Desfile Magno” del 6 de Enero.





El 4 de Enero se festeja la llegada de la “Familia Castañeda”, se dice que en el año de 1928 a eso de las 4 de la tarde llegó una familia oriunda del departamento del Putumayo, dirigiéndose a pagar una promesa a la Virgen de Las Lajas. Esta, viajaba con todas sus pertenencias y corotos causando demasiado impacto y curiosidad, a los habitantes pastusos, que con mucha alegría gritaron “Viva La Familia Castañeda”.

Es así que en estos tiempos se festeja esta fecha y en ella participa la gente pastusa haciendo una imitación pícaro y exagerada a lo que fue la llegada de esta familia y que año tras año nos divierte viendo a los personajes más pintorescos o característicos, incluyendo la abuela extravagante, la hija que está a punto de casarse de blanco, pero con un evidente estado de embarazo y los niños traviesos que usualmente son adultos disfrazados, que ponen en apuros a sus niñeras, no debe faltar el grupo de mujeres de "vida alegre" que generalmente son hombres vestidos como mujeres exageradamente voluptuosas, que con su picardía atrapan a hombres del público observador que se encuentran acompañados por sus esposas o novias y los sacan a bailar de una forma graciosa robándonos una sonrisa por ese juego coloquial y tampoco debe faltar el cura borrachito que reparte bendiciones.



El 5 de enero es el día de los negritos, esta fecha se celebraba en el año de 1854 a raíz del levantamiento en contra de la corona española por parte de los esclavos de raza negra, por no tener un día de descanso, ellos logran ese anhelado día el 5 de enero del año de 1607, en víspera a la llegada de los



reyes magos y en honor al rey negro Melchor y es así que en estos días se celebra en pasto esta fecha, pero mucho de los pastusos y visitantes no saben su significado, de cuando se les dice “Una Pintica Por Favor”.



El 6 de enero, todo comenzó por unos compañeros de copas que se encontraban celebrando el día de negritos en una cantina de la ciudad, en aquel entonces se jugaba con mesura, el cosmético se aplicaba tan solo con el dedo índice, diciéndole a la persona “una pintica por favor” y dejando el rostro completamente negro, entonces estos personajes amanecieron tomándose unas copas sin

darse cuenta que ya era día de reyes, una de las mujeres que trabajaban en este lugar fue a retocarse y se aplicó polvo perfumado con una mota en su rostro, al ver uno de los señores



esto le pareció muy divertido hacerlo con sus compañeros, que al igual que el estaban todo pintarrajeados de



cosmético negro, este les aplicó polvo con un pequeño golpe picaresco y les dijo “Que Viva El Negrito y que Viva El Blanquito” y es así que en esta fecha se comenzó a celebrar y hoy en día

es lo que conocemos como el 6 de enero, Día De El Blanquito” en el cual nos deleitamos con el desfile magno de comparsas y carrosas que llenan las calles de pastusos y turistas, con esa gran alegría y con el afán de observar el trabajo realizado por nuestros artesanos.



El 7 de enero, se celebra el festival del Cuy y la cultura campesina, este no tiene desfile, pero si tiene un encuentro en la Unidad Deportiva, Recreativa y Ambiental en Obonuco,

este es el mejor pretexto de pastusos y

turistas para el *des-enguayabe*, después de disfrutar los festejos de este maravilloso carnaval se deleitan con nuestro plato típico (el cuy) que se ofrece en sus diferentes especialidades, además que tienen la



oportunidad de participar en la exposición y muestra cultural y artística.



Adicionalmente, se desarrolla una exposición en vivo y venta de las mejores líneas de cuyes, con la participación de expositores de Colombia y Ecuador, siendo esta la manera de cerrar con broche de oro nuestro carnaval de negros y blancos.

Fue así como terminamos esta primera actividad, actividad con la cual se busca recuperar y mantener estas importantes tradiciones.

CAPITULO 5

RECORDANDO EL PASADO

Las fiestas y los carnavales se habían terminado, era año nuevo y con él venía una nueva actividad por realizar, anteriormente se había dado una pequeña introducción a los alumnos sobre estos juegos, pero no estaba por demás recordarles esta actividad que íbamos a realizar, y eso fue lo que hicimos.



Los juegos a retomar eran: La Pirinola, El Trompo, El Cucunubá, La Coca o Balero, Las Canicas y El Cushpe. Para ello decidimos que se debería investigar el origen de estos juegos y como lo practicaban nuestros antepasados ya que muchos de los chicos no conocían algunos de estos, así que los estudiantes decidieron trabajar en parejas y harían la respectiva investigación del juego que escogieron. Se llegó al acuerdo,

de que los mejores trabajos serían los que se expondrían, y que las parejas ganadoras tendrían una nota por la exposición. Se pensó que una mejor forma de incentivarlos sería darles una nota más a los estudiantes por los trabajos que realizaron así no sean escogidos para la participación de la feria.

Los niños muy entusiasmados comenzaron a escoger a su compañero de trabajo y discutían qué juego elaborarían y la primera pregunta que hacían era “¿En qué fecha tenemos que entregar?”, un detalle que se había pasado por alto en aquél momento, así que se comenzó a discutir y a ponerse de acuerdo sobre la fecha de entrega.

La semana de la Feria de La Ciencia y La Creatividad iniciaba el 18 de agosto y finalizaba al 22 del mismo mes. Los chicos decidieron que los trabajos se deberían entregar por lo menos unos días antes para saber cuáles estarían en la feria, así que se pensó que la mejor fecha para entrega sería el 27 de julio, así habría tiempo no sólo para escoger los mejores trabajos si no que se podría hacer alguna corrección en caso de que fuese necesario.



Había bastante tiempo para trabajar en ello, sin embargo era necesario recordarles que el objetivo no era que hicieran con afán las cosas sino que las elaboraran con calma y bien hechas, pensando en lo divertido que sería ver a los demás estudiantes jugando y nuestro mayor objetivo era que se dieran

cuenta que el aprendizaje puede ser divertido siempre y cuando lo hagan con cariño.

Con el pasar de los días se tenía una visión más clara de cómo trabajar en el proyecto y cómo se iban a elaborar estos juegos, ya que los estudiantes no podían hacer un trompo o un cushpe, menos una canica, así que teníamos que pensar muy bien y buscar la manera de hacer estos juegos, se nos ocurrió utilizar elementos como: periódico engrudo, globos y vinilos.

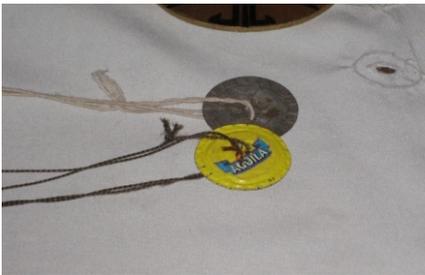


Al día siguiente los chicos llevaron los materiales e hicimos volar nuestra imaginación, nos dimos cuenta que al inflar un globo tendríamos la forma de un trompo y un cushpe solo faltaría agregarle unos detalles como la cabeza y la punta para que parezca un trompo, y así fue, le colocamos un pequeño cilindro para la cabeza y una especie de cono para la punta, poco a poco se iba avanzando y el trompo estaba dando forma.

Pensábamos en los demás juegos... en cómo los haríamos sin que nos tome mucho trabajo, con respecto a la canica también se podía hacer de un globo, solo teníamos que darle la forma redonda pintarla y listo y en cuanto al cushpe se le colocó un círculo en la parte superior para que quede plano, ya que este elemento carece de cabeza y punta metálica, le pegamos varias

capas de periódico y pegante haciendo que quede duro y no se vayan a dañar fácilmente y así mismo hicimos la pirinola.

Los días iban pasando y los juegos poco a poco estaban quedando listos tan solo faltaban los cuzumbambicos, la coca y el cucunubá; con respecto a los cuzumbambicos y la coca no habría problema en hacerlo ya que se elaboraban con materiales que podríamos encontrar en nuestra casa, pero en cuanto al cucunubá si había dificultad ya que esta es elaborada en madera y tiene unos orificios de diferentes tamaños por los cuales entran los balines y era difícil encontrar la manera de cómo se iba a trabajar en ello, aunque los niños aportaron una buena idea que consistía en elaborarla con materiales como cartón y cartón paja, lo cual sonaba como una excelente idea.



En el transcurso de las semanas se elaboraron los cuzumbambicos con materiales como: tapas de gaseosa, un pedazo de piola o cordón, un martillo y el clavo, este último fue facilitado por el celador de la institución, para hacer este juego se tomó la tapa, se aplanó y se le hicieron dos orificios en el centro y por los cuales se pasa la piola.

La coca se hizo con un vaso de plástico, un trozo de madera y un cordón, lo único que faltaba era el cucunubá así que se lo hizo como los niños dijeron con una caja de cartón, al día siguiente los chicos llevarían los materiales para empezar a trabajar en ello, pero fue una sorpresa para todos cuando llegaron dos padres de familia preguntando por el trabajo que estábamos realizando y fue muy grato saber que ellos querían formar parte de este proyecto, y que además conocían los juegos y ellos los habían practicado cuando eran niños, era muy gratificante tener a padres de familia involucrados en la realización del proyecto, puesto que, ellos tenían la experiencia, por lo ya vivido, así que



se les complementó lo que los estudiantes ya le habían dicho, uno de ellos se comprometió en hacer un cucunubá de madera para exponer mejor el juego y el otro padre de familia es carpintero y dijo que haría una coca y unas pirinolas, esto para nosotros fue muy emotivo ya que no sabíamos cómo hacer el cucunubá.

Sin embargo los chicos trabajaban en el cucunubá de cartón, ellos querían ser parte de todos los juegos en los que se estaba trabajando, no querían perder detalle alguno; eso era algo que me motivaba mucho ya que los niños estaban muy ilusionados con el trabajo y tenían claro lo que se quería lograr con esto.

CAPITULO 6

LA ENSEÑANZA DE LOS PADRES Y ABUELOS

Ya con los juegos terminados se debían poner en práctica y ver cómo era que los practicaban nuestros antepasados, los padres de familia fueron de mucha ayuda para nosotros ya que ellos los habían jugado.

Les preguntamos cómo era que los practicaban y uno de ellos respondió “Me acuerdo como si fuera ayer cuando pasábamos tardes enteras con mis hermanos y amigos jugando...” poco a poco nos fueron explicando y ellos por un momento se convirtieron en niños y en unos amigos más de los estudiantes y detalle a detalle se tomaron su tiempo para hacernos parte de su pasado y nos explicaron paso a paso el cómo lo practicaban, así:

EL CUSHPE: “Es muy parecido a un trompo, solo que este no tiene cabeza ni punta metálica, y para hacerlo bailar se necesitaba un pedazo de cabuya amarrado a un trozo de madera y con este se le da látigo al cuspe hasta el punto de hacerlo bailar”.



LAS BOLAS O CANICAS: “Con las canicas jugábamos al hoyo, al pepo y cuarta, al tingue, con este juego apostábamos las bolas con las que jugábamos porque por lo general uno tenía una bola favorita que era muy apetecida por los demás amigos y si uno perdía no solo perdía el juego si no también su bola favorita”.

LOS CUZUMBAMBIOS: “Estos los hacíamos de tapas de gaseosa o con botones en el centro tenían dos agujeros por los cuales les pasábamos un cordón o una piola y los hacíamos girar tomando los dos extremos del cordón los estirábamos y lo uníamos generando un zumbido”.

EL CUCUNUBÁ : “Este lo jugábamos con balines, los lanzábamos desde una distancia aproximadamente entre uno y dos metros, tratando de que este balón pase por el hoyo más pequeño ya que este le daba más puntuación, los

hoyos de los lados eran un poco más grandes y le daban una puntuación menor”.

LA PIRINOLA: “Este lo jugábamos apostando maíz o frijol, ya que tiene cuatro caras y en cada una de ellas tenía una alternativa para ganar o perder, como: gana todo, pierde todo, mete algo o saca algo, este juego era perfecto cuando no había electricidad, porque bajo la luz de una vela pasábamos horas jugando, ganábamos o perdíamos, pero lo más importante era que nos divertíamos sin costo alguno”.

LOS TROMPOS: “Los jugábamos enrollando una piola alrededor de él, primero dábamos una vuelta alrededor de la cabeza y las siguientes desde la punta y luego lo tirábamos al piso haciendo fuerza en la piola para ponerlo a bailar”.



LA COCA: “Cuando había dinero y se podía comprarla lo hacíamos, de lo contrario las elaborábamos con una lata o tarro, cogíamos un cordón de los zapatos y lo amarrábamos de un extremo a un pedazo de palo de escoba y el otro extremo al tarro o lata y lanzábamos la lata a tal punto de que el palo entre en ella, con este juego también nos divertíamos mucho llevándolo a cabo en grupos o solos y se nos pasaba el tiempo sin darnos cuenta”.

Y fue así que los estudiantes empezaron a escuchar, aprender y a practicar todo lo que se les estaba enseñando, ellos decidieron que sería muy bueno ya que se iba a trabajar en pareja, se debería dividir el trabajo, uno debía poner en práctica el juego y el otro lo debía explicar y así sucesivamente con cada uno de los juegos.

Fue buena la idea, porque lo que busca este trabajo es que todos participaran, independientemente si era estudiante, profesor o padre de familia, se quería que estos juegos vuelvan a renacer, que las personas los recuerden y sean puestos en práctica.

Ya teníamos todo listo, los juegos estaban terminados, sabíamos su origen y cómo los jugaban nuestros padres y abuelos, lo único que faltaba era que llegara la fecha para iniciar la exposición con lo que estaba listo.

En víspera de la feria se organizó el espacio donde sería nuestra exposición, se colocaron unos pupitres de escritorios cubriéndolos con manteles blancos para que tengan una mejor presentación, en ellos se ubicarían todos los juegos que estarían en exposición y en la parte de atrás fue ubicada una bandera de la ciudad de Pasto y otra del departamento de Nariño, esto ayudaría a darle mayor solemnidad al evento y a despertar el interés y ese sentido de pertenencia que tanta falta nos hace, además se compraron dulces para premiar a los concursantes siendo esta una manera de incentivarlos a participar, se terminó de arreglar dejando todo listo para el gran día de la feria y no siendo más nos fuimos a descansar habíamos trabajado muy duro y esa semana iba a ser igual.

Al día siguiente estábamos muy puntuales en el aula múltiple finiquitando detalles para que nada vaya a salir mal, los estudiantes se habían preparado y trabajado muy duro así que esperábamos lo mejor. La hora de la exposición llegó y los estudiantes comenzaron a entrar con su respectivo profesor, se había elaborado un horario para que entraran uno a uno cada grado a la hora señalada y de esta forma evitar el posible desorden.



Era muy grato saber que los estudiantes a medida que conocían estos juegos se iban incentivando más en ellos, ya que muchos de los estudiantes miraban toda la exposición y al finalizar regresaban a seguir jugando y no solo eso, también salían del aula múltiple y les comentaban a los demás compañeros sobre estos juegos.

Sentíamos mucha emoción por el trabajo que se estaba realizando ya que lográbamos lo que nos habíamos propuesto y teníamos muy buenos resultados de ello y a la hora de la exposición los dulces que habíamos

comprado para entregar a los participantes pasaron a un segundo plano y la creatividad de estos juegos fueron el centro de atracción despertando la curiosidad de los visitantes

Las horas avanzaban y el día se terminaba, la feria se acababa y la enseñanza se quedaba con cada persona que participaba en ella, mientras nosotros alcanzábamos el objetivo por el que habíamos trabajado

durante meses haciendo que quede un buen recuerdo en las mentes de las personas que participaron en esta feria.



CAPITULO 7

LO QUE SE LOGRÓ

Con este trabajo se buscaba rescatar esas costumbres que con el pasar del tiempo y con el avance de la tecnología se han ido perdiendo y olvidando, hacer que los niños en horas de descanso no practiquen esos juegos violentos que comúnmente practican.



Los resultados fueron muy buenos porque a partir de que se comenzó a realizar estos juegos los chicos empezaron a practicarlos, el recreo

ya no era ese espacio de aquella diversión violenta, era muy grato ver como



los chicos habían cambiado su modo de pensar con respecto de estas prácticas agresivas y que además lo iban remplazando por estos que despiertan la imaginación del que los practica.

Fue así como este trabajo ayudó a que la niñez de la Institución Educativa Municipal Heraldo Romero Sánchez conociera y

practicara lo que en un tiempo atrás nuestros antepasados jugaban.

También me ayudó a mí como persona y estudiante a saber que un niño es un pequeño mundo el cual se forma de acuerdo a las costumbres y enseñanzas de la sociedad y como docente me enseñó a que uno puede ayudar a transformar a ese pequeño mundo y que este no caiga en modos de pensar y actuar equivocados, que no son nuestros, que no nos pertenecen y volvamos a retomar nuestras prácticas y costumbres de antaño y que deben ser parte viva de nuestra cotidianidad.

REFLEXIONES

Al preguntarnos sobre *Lo Que Queremos Ser Hoy* se parte de esa imagen equivocada que se les da a los jóvenes de su propio yo, esa unidad dinámica que constituye al individuo consciente de su propia identidad y de su relación con el medio, tergiversado por la sociedad de consumo que lo único que hace es obligarnos a consumir cada vez más cosas indispensables, pero sobre todo superfluas haciendo que los jóvenes olviden esas raíces que les dan su identidad. Con el rescate de nuestras tradiciones lo que se buscó fue acercar a los jóvenes a su pasado tan digno y orgulloso que les permitiera ubicarse con ese valioso patrimonio en la contemporaneidad sin olvidar de dónde vienen.

Mediante *La Planeación* de las diversas actividades como el día de Santos Inocentes y El Carnavalito se pudo percibir que por medio de un trabajo académico, didáctico y lúdico como dar a conocer lo que se realiza en estas fechas era muy sencillo educar y concienciar a la comunidad sobre los diferentes problemas que aquejan al planeta como la escasez del agua, elemento muy mal empleado por los pastusos dentro de estas mal interpretadas tradiciones y que debe tomarse como un punto de partida para consolidar ese cambio en la mentalidad de la comunidad .

Cuando nos pusimos *Manos a la Obra* fue muy fácil detectar que el Hombre, que los seres humanos somos seres sociables, que necesitamos el uno del otro para alcanzar un fin determinado desde evolucionar de las cavernas a grandes edificios a la construcción de unos pequeñas carrozas, pasacalles, muñecos de papel que de una u otra manera nos hacen comunicarnos, relacionarnos ; haciéndonos eso: seres humanos, quienes al trabajar unidos en un fin común los resultados siempre deben buscar el bienestar individual y colectivo.

El *Jugar al Carnaval* es la oportunidad perfecta para integrarnos, es el punto de encuentro de toda la comunidad pastusa olvidando distinciones de credo, etnia o clases sociales; es la ocasión para divertirnos y olvidarnos aun que sea un momento de las dificultades de la vida cotidiana. Fue muy complejo hacer todos y cada uno de los juegos tradicionales que se necesitaban, pero gracias a la unión, a la cooperación y al trabajo en equipo

sumado todo esto a una inesperada ayuda con experiencia, la de dos padres de familia, lo que demostró que la juventud guiada por la experiencia siempre será el mejor camino para conseguir lo deseado.

Después de todo el trabajo realizado, de todo lo planeado, el día de exponer los respectivos juegos había llegado... la respuesta del cuerpo de estudiantes fue muy grata, esto demuestra que si se puede rescatar lo que creíamos perdido. Al finalizar la feria y la exposición del proyecto cada estudiante de la Institución se sentía identificado con los juegos tradicionales, practicándolos y recibéndolos en su vida de niño o de joven materializando el deseo de que las tradiciones y costumbres de nuestros ancestros sobrevivan en el imaginario individual y colectivo de las nuevas generaciones siempre orientadas de las mejores enseñanzas de docentes y padres de familia.

CONCLUSIONES

En la Institución Educativa Municipal Heraldo Romero Sánchez la violencia que en horas de recreo se había incrementado durante los últimos años, por las prácticas o juegos que los niños implementaban disminuyó debido a que ellos mejoraron su actitud con los nuevos juegos lo que demuestra una sensibilización mediante la lúdica.

Con este proyecto se logró sensibilizar a los estudiantes no solo de grado sexto si no de toda la comunidad educativa, sobre el valor que tienen las tradiciones y costumbres que nos dejaron nuestros antepasados, los estudiantes conocieron el significado verdadero de esta Fiesta, Los Carnavales de Negros y Blancos y de los juegos tradicionales, motivándolos a retomar lo que nuestros antepasados iniciaron y que ha ido desapareciendo con el pasar de los años.

Se destaca la labor del docente como artífice y elemento básico para la recuperación de las tradiciones y costumbres perdidas dentro de una determinada comunidad, en este caso la IEM Heraldo Romero Sánchez, dejando un precedente positivo para que sea aplicado en toda la actividad educativa.

RECOMENDACIONES A LA INSTITUCION

Algunas recomendaciones para la Institución para evitar que las costumbres revividas no se pierdan nuevamente son:

- Hacer que estos juegos que se practicaron durante el desarrollo del proyecto, se implementen en los juegos intercurros de la Institución, ya que son una actividad y una disciplina más que los niños pueden practicar.
- Que los docentes del área de Ciencias Sociales continúen motivando a los estudiantes sobre lo importante que es reemplazar esos juegos agresivos por los que se dieron a conocer.
- Al celebrarse fechas y eventos importantes de nuestra ciudad se podrían anexar al itinerario de las actividades culturales que la Institución realice involucrando tanto a docentes, estudiantes, padres de familia y demás integrantes de esa comunidad educativa buscando mediante la tradición que nos brindan estos juegos una integración más real y significativa en la educación.

GLOSARIO

SANTOS INOCENTES: Es la conmemoración de un episodio hagiográfico del cristianismo: la matanza de todos los niños menores de dos años nacidos en Belén (Judea), ordenada por el rey Herodes con el fin de deshacerse del recién nacido Jesús de Nazaret. La iglesia católica recuerda este acontecimiento el 28 de diciembre, aunque de acuerdo con los Evangelios, la matanza debió haber sucedido después de la visita de los Reyes Magos al rey Herodes (uno o dos días después del 6 de enero), aunque también la fecha de la adoración de los Reyes Magos a Jesús no tiene una fecha dada exactamente en las escrituras. En Hispanoamérica y en España es costumbre realizar en esta fecha bromas de toda índole.

EMO: Es una subcultura o tribu urbana nacida a mediados de la década de 1980 en Estados Unidos, más precisamente en Washington D. C. como un género musical derivado del post-hardcore. El ícono emo suele caracterizarse por tener ropas negras combinadas con color rosa (en ocasiones también morado, rojo o blanco) y con un mechón de cabello que suele taparles uno ojo (o los dos), la mayoría de veces el izquierdo.

PUNK: Apareció en Inglaterra y luego se expandió a los Estados Unidos, principalmente Nueva York, como movimiento musical a mediados de la década de los 1970, tomando como base agrupaciones de rock duras y violentas. El origen del punk se sitúa en una sociedad anglosajona entonces saturada de clichés y convenciones estereotipadas. Su aspecto físico se basa en botas militares, cadenas, ropa oscura de estilo militar y corte de cabello que forma una cresta.

RAP: Es el término que designa a la persona aficionada y/o seguidora de los distintos géneros de la música hip hop, hardcore rap. El rapero común no tiene un estilo y vestimenta definido, ya que estos pueden variar de acuerdo a su lugar de origen y al subgénero de hip hop que guste. Por lo general está formado por ropa floja, pantalones y suéteres varias tallas más grandes de lo habitual, gorra de baseball estampados y zapatos deportivos, así como

varias joyas, anillos, piercings , los colores de su atuendo podrían estar definidos por su pertenencia a una pandilla o grupo urbano particular.

METAL: Es el término que designa a las personas aficionadas a la música metal, el movimiento cultural metalero con sus características actuales comenzó a gestarse a finales de los setenta y principios de los ochenta, con la Nueva Ola del Heavy Metal Británico (NWOBHM), cuando el movimiento punk todavía dominaba la escena musical subterránea en Gran Bretaña. A partir de entonces el metal se extendió por todo el mundo, y se diversificó tanto musical como culturalmente. La indumentaria metalera ha variado con el tiempo, y actualmente depende en buena medida del subgénero que se escuche. Originalmente los fanáticos del metal vestían pantalón de mezclilla, tenis, chaquetas de mezclilla y camiseta negra estampada con la imagen de las bandas. Sin embargo, fue la banda Judas Priest la que, fijándose en los motociclistas rebeldes, aportó las chaquetas, las botas negras, los pantalones y los accesorios de cuero negro y las tachas, todo lo cual se convirtió en la vestimenta típica de los metaleros.

RASTA: Surgió en los comienzos de los años 1930 en los barrios marginales de Kingston, Jamaica y en los sectores rurales adyacentes, siendo la visión social y cultural de Marcus Garvey que inspiró a los rastafaris, que incluso lo consideran una reencarnación de San Juan Bautista, y atribuyeron un carácter mesiánico a Selassie. Notable es el gran deseo de sus descendientes de esclavos negros (la gran mayoría de la gente en Jamaica siendo negro) de volver a Africa, de las aspiraciones sociales y culturales de la comunidad negra y de las enseñanzas del organizador nacido en Jamaica Marcus Garvey que clamaba «África para los africanos». Hoy en día el movimiento se ha extendido a lo largo de gran parte del mundo y tiene seguidores provenientes de distintas culturas, lenguas y naciones.

TRIBUS URBANAS: Es un grupo de personas que se comporta de acuerdo a las ideologías de una subcultura, que se origina y se desarrolla en el ambiente de una ciudad. Algunos críticos y analistas dicen que el fenómeno de las tribus urbanas no es nada más que la búsqueda de los jóvenes por aquella identidad tan añorada. Cuando un joven se junta a una sociedad que posee las mismas tendencias, modas y pensamientos que él, este se sentirá identificado tanto con el grupo como con sus símbolos y modas, y algunas

tribus son más intolerantes que un grupo de tendencias opuestas, lo cual podría llevar a la violencia.

PATRIMONIO DE LA HUMANIDAD: Es el título conferido por la Unesco a sitios específicos del planeta (sea bosque, montaña, lago, cueva, desierto, edificación, complejo o ciudad) que han sido nominados y confirmados para su inclusión en la lista mantenida por el Programa Patrimonio de la Humanidad, administrado por el Comité del Patrimonio de la Humanidad compuesto por 21 estados miembros que son elegidos por la Asamblea General de Estados Miembros por un período determinado. El objetivo del programa es catalogar, preservar y dar a conocer sitios de importancia cultural o natural excepcional para la herencia común de la humanidad. Bajo ciertas condiciones, los sitios mencionados pueden obtener financiación para su conservación del Fondo para la conservación del Patrimonio de la Humanidad. Fue fundado por la Convención para la cooperación internacional en la protección de la herencia cultural y natural de la humanidad, que posteriormente fue adoptado por la conferencia general de la Unesco el 16 de noviembre de 1972. Desde entonces, 187 países han ratificado la convención. Al año 2010, el catálogo consta de un total de 911 sitios, de los cuales 704 son culturales, 180 naturales y 27 mixtos, distribuidos en 151 países; Italia tiene el mayor número de sitios (47) catalogados como "Patrimonio de la Humanidad". La Unesco se refiere a cada sitio Patrimonio de la Humanidad con un número de identificación único, pero las nuevas inscripciones incluyen a menudo los sitios anteriores ahora enumerados como parte de descripciones más grandes. Consecuentemente, el sistema de numeración termina actualmente sobre 1.200, aunque realmente hay menos catalogados.

JUEGOS EN LINEA: juego digital en el que es necesaria una conexión de red activa para poder jugar. Esto incluye no sólo juegos en Internet, sino también los que se juegan en línea a través de consolas, por teléfono móvil o a través de redes de computadoras.

VIDEO JUEGO: Del inglés video game o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, un sistema arcade o una consola prediseñada para emitir un determinado juego.

BIBLIOGRAFIA

ACADEMIA Nariñense de Historia, Manual Historia de Pasto. Tomo I. San Juan de Pasto, junio 1996.

BASTIDAS URRESTY, Julián, Historia Urbana de Pasto. Bogotá Colombia 2000.

CÁMARA de Comercio de Pasto, Academia Nariñense de Historia, Pasto: "Bajo el Beso Aborigen del Sol" San Juan de Pasto: Editorial, Graficolor, julio 2007.

DIAZ DEL CASTILLO, Emiliano, San Juan de Pasto Siglo XVI. Bogotá Colombia: Editorial Nomos, Diciembre 1987.

MONTENEGRO, Armando, Una Historia en Contravía: Pasto y Colombia. Colombia: Editorial, El Mal Pensante, Diciembre 2002.

ZARAMA DE VILLOTA, María Esther. DIAGO DE SOLARTE, Ana Inés, Pasto en mi Corazón. Pasto Colombia, Edición 1990.

CORAL CHECA, Andrés, Recordando nuestros juegos tradicionales: Ipiales Nariño, Segunda Edición, Editorial, Cedigraf, junio del 2000.

ORTEGA, Miguel, Fiesta de Cembrina y Carnavales de Pasto, Pasto Nariño, Tipografía La Hormiga, Diciembre 1999.

GALVEZ María Cristina, CABRERA Jaime Hernán, Cultura y Car naval, Pasto Nariño, Editorial Graficolor, Junio del 2000.

SABINO Carlos, El Proceso de Investigación, Medellín Colombia, Editorial, Cometa de Papel, 1996.

PIAGET Jean, Seis Estudios de la Psicología, Barcelona, España, Editorial, Seix-Barral, 1964.