



**“TULPA”**

**CRISTIAN GEOVANNY CHAVES PALACIOS  
IVÁN DARÍO CORAL ESCOBAR**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
SAN JUAN DE PASTO  
2016**

**“TULPA”**

**Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de  
Diseñador Grafico**

**CRISTIAN GEOVANNY CHAVES PALACIOS  
IVÁN DARÍO CORAL ESCOBAR**

**Esp. JAIME PINEDA ARTEAGA  
Asesor**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
SAN JUAN DE PASTO  
2016**

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

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

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de Octubre 11 1966 emanado por Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño

**NOTAS DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

---

**FIRMA JURADO**

---

**FIRMA JURADO**

---

**FIRMA JURADO**

**San Juan de Pasto, Noviembre 16 de 2016**

## **AGRADECIMIENTOS**

Queremos agradecer a la Universidad de Nariño por permitirnos desarrollar nuestro talento como diseñadores gráficos, a nuestro asesor Jaime Pineda por su colaboración e indicaciones para culminar nuestro proyecto, a las Instituciones Educativas Santo Tomas y Escuela Loma del Medio del municipio de Gualmatán y a la Institución Educativa Técnica el Espino del municipio de Sapuyes por permitirnos realizar los talleres con los estudiantes. También manifestamos agradecimientos al señor Carlos López coordinador del museo del oro en Pasto por aproximarnos en la rica cultura de los Pastos, a los señores Jesús Peña y Diana Yandar por su colaboración desinteresada en la construcción de la investigación, a Daniel Jojoa por sus consejos gráficos a Luis Estrada y Harold Tovar por sus contribuciones que aportaron al proyecto Tulpa y a los amigos que han permanecido firmes como un árbol: Camilo Botina, Diego Calpa y Rafael Bermúdez.

Gracias a Dios por haberme permitido llegar hasta este momento, a mis padres que con su apoyo hicieron posible empezar y terminar mi carrera de Diseño Gráfico, a mis abuelos por su acogedor interés para alcanzar mis metas. A mi compañero Cristian Chaves por compartir este arduo pero enriquecedor proyecto, en mi mente también están mis demás familiares y amigos que aportaron con su valiosa ayuda.

Iván Coral

A Dios por brindarme esta aventura llamada diseño, a mi madre por su esfuerzo, confianza y por estar siempre conmigo, a una gran amiga Diana Yandar por proporcionarme tantas alegrías y por estar a mi lado en buenos como malos momentos, a mi hermana por su lealtad y a Iván coral por acompañarme en esta gran aventura Tulpa.

Cristian Chaves

## **RESUMEN**

La región del Departamento de Nariño estuvo habitada por indígenas Pastos, de los cuales, aún se conservan algunos signos característicos que deben ser preservados y difundidos en la comunidad a través de medios tales como la socialización.

El juego constituye una herramienta importante que comprende la interacción como una forma lúdica de adquirir conocimiento y que puede ser aplicada para cambiar la experiencia de aprendizaje, un posible escenario en el que se pueden aplicar estos conceptos podría ser en las asignaturas de historia que en la actualidad resulta un proceso tedioso y complicado de digerir para algunos estudiantes.

De esta manera nace este proyecto denominado Tulpa, el cual tiene como propósito conseguir que el aprendizaje y la enseñanza sean una experiencia divertida, con esa idea Tulpa tendrá como concepto principal el juego y con ello aportara una solución grafica la cual invitara a promover e incentivar el interés por la memoria ancestral de la cultura de los indígenas Pastos especialmente en los niños.

## **ABSTRACT**

The region of the Department of Nariño was populated for some Indian groups in the past one of them was the Pastos Culture, which it had a lot of awesome stuff to learn from like for example: The Pastos's characteristic signs and symbols that are well preserved until these days. Because of that, all that knowledge should be shared along the community through some socialization strategies

The game factor is an important tool that includes interaction as a playful way of acquiring knowledge; this game factor could be applied to change the learning experience. One possible scenario to make use of these concepts could be in the subjects of history. Because for some students this kind of subjects are tedious and complicated.

Tulpa is a project, which aims to make learning and teaching a fun experience, with that idea in mind Tulpa will always have as its main concept the game factor and will provide a graphical solution, which will invite to promote and to encourage interest in the Ancestral Pastos Culture having the children as main target group.



## TABLA DE CONTENIDO

### INTRODUCCIÓN

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	16
1.1 TÍTULO DEL PROYECTO .....	16
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	17
2. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS.....	18
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	18
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	18
3. JUSTIFICACIÓN .....	19
4. MARCO TEÓRICO.....	20
4.1 REFERENTES GRÁFICOS.....	20
4.2 REFERENTES GRÁFICOS, TRABAJOS DE GRADO .....	22
5. MARCO CONCEPTUAL.....	24
6. MARCO HISTORICO .....	34
7. MARCO LEGAL .....	45
8. COBERTURA DEL ESTUDIO .....	46
8.1 TEMPORAL .....	47
8.2 ESPACIAL .....	47
PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO .....	47
9.1 ENFOQUE .....	47
9.2 TIPO DE ESTUDIO .....	47
9.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	48
9.4 FUENTES DE INFORMACIÓN .....	48
9.5 POBLACIÓN Y MUESTRA, TRABAJOS DE CAMPO .....	49
10. PROCESO GRÁFICO .....	53
10.1 CREACIÓN DEL CUENTO .....	53
10.2 CREACIÓN DEL JUEGO .....	55
10.3 ICONOGRAFÍA .....	56
10.4 CREACIÓN DE PERSONAJES .....	56
10.5 CREACIÓN DE LA PIEZA EDITORIAL .....	64

10.6 CREACIÓN DE AMBIENTES .....	69
10.7 CREACIÓN DE MAPA .....	71
10.8 CREACIÓN DE CARTAS .....	73
10.9 CREACIÓN DE DADOS .....	74
10.10 CREACIÓN DE MANILLAS .....	75
11. TESTEO PIEZA EDITORIAL EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LAS CUALES SE REALIZÓ LA INVESTIGACIÓN INICIAL PARA POSTERIOR CORRECCIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO.....	77
12. CONCLUSIONES.....	78
13. BIBLIOGRAFIA .....	79
14. WEBGRAFIA.....	81

## **INTRODUCCIÓN**

En la región del departamento de Nariño, durante la época prehispánica habitaron grupos indígenas que dejaron valiosos y numerosos aportes culturales que actualmente forman parte de la identidad regional.

Los pueblos Pastos se forjaron en gran parte del territorio nariñense; al igual que en la parte norte de Ecuador, en la provincia del Carchi. La Cultura Pasto se distinguía por notables manifestaciones culturales, ligada a la cosmovisión y los saberes tradicionales.

El presente trabajo muestra la importancia que tienen los orígenes y la identidad ancestral de la cultura Pasto.

Tulpa, tiene como misión dar a conocer los aportes de esta cultura, mediante las herramientas que proporciona el diseño gráfico en conjunto con la elaboración de un juego en pro del aprendizaje sobre el tema de la cultura Pasto, este proyecto está dirigido a los niños, con el fin de rescatar y mantener viva la cultura para las nuevas generaciones.

# **1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## **1.1 TÍTULO DEL PROYECTO**

“TULPA”

## **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Tras los diferentes avances tecnológicos que surgen cada día y que nos envuelven en un constante frenesí, pasa a último plano todo lo relacionado con el origen y el desarrollo de las diferentes culturas en el ser humano.

El origen y la identidad ancestral de la región, constituye una temática de gran valor y aprecio que deben ser rescatados por la comunidad.

En la actualidad se observa un sorprendente desconocimiento y una gran falta de interés por los aportes culturales, caracterizada por la ausencia de valoración, educación y difusión.

La pérdida de interés por la cultura viene de tiempo atrás, en donde, no se han aplicado las estrategias necesarias a favor de la divulgación de la misma, especialmente en los niños, quienes en representación de las nuevas generaciones, deben ser los próximos tutores del ámbito ancestral. Gran parte de la población infantil nariñense, ignora por completo las culturas ancestrales indígenas que habitan en la región. Al indagar un número representativo de estudiantes de escuelas de los municipios de Gualmatán y Sapuyes ubicados en el sur del departamento de Nariño, se encontró en su mayoría el desconcertante desconocimiento de la cultura Pasto. (Ver cuadros No. 4, 5 y 6).

La investigación sobre la Cultura Pasto es un acercamiento a una parte de nuestra propia identidad que hace parte de la memoria ancestral. Por lo tanto, la búsqueda y el desarrollo de instrumentos que conlleven a despertar y retomar el interés por el tema en cuestión son relevantes para toda la sociedad.

Por lo tanto, como respuesta a la problemática anteriormente mencionada, se desarrolla el presente trabajo, cuyo objetivo central constituye la creación de un juego en pro del aprendizaje de la cultura Pasto en los niños.

### **1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿A partir del diseño gráfico como podemos aportar al aprendizaje de la Cultura Pasto, tomando como sujeto de diseño la población infantil de 8 a 10 años de las Instituciones Educativas de los municipios de Sapuyes y Gualmatán?

## **2. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO GENERAL**

Promover el legado de la cultura Pasto diseñando un juego que motive y facilite el aprendizaje, dirigido a la población infantil de 8 a 10 años de las Instituciones Educativas de los municipios de Gualmatán y Sapuyes.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Obtener información del sujeto de diseño a través de la aplicación de fuentes primarias como talleres, encuestas y entrevistas, en las instituciones educativas de Sapuyes y Gualmatán.
- Explorar y recopilar información sobre los aspectos generales que enmarcan la Cultura Pasto a través de fuentes secundarias y terciarias como; tesis, libros, páginas web y entrevistas.
- Definir la estética y herramientas necesarias para el diseño y posterior creación del juego sobre la Cultura Pasto, teniendo en cuenta el proceso de recopilación de información.
- Crear y diseñar una pieza editorial atractiva y los diferentes elementos que contiene el juego, que genere interacción entre el docente y los alumnos facilitando el aprendizaje de la Cultura Pasto en los niños de 8 a 10 años.
- Incentivar el aprendizaje de la Cultura Pasto en los niños de forma divertida, a través del juego contribuyendo a la recuperación de la identidad cultural de la región.
- Testear el juego “Tulpa” en las instituciones educativas en las cuales se realizó la investigación inicial, para conocer las diferentes experiencias, observaciones y opiniones que permitan una posterior evaluación del juego.

### 3. JUSTIFICACIÓN

Los Pastos fueron un pueblo indígena que habitó el sur occidente colombiano y la región norte de Ecuador durante la época prehispánica, de los cuales es evidente la presencia de características culturales propias y también heredadas de los pueblos de los Andes. Una de las particularidades de los Pastos fue su cosmovisión o forma de ver el mundo. Actualmente de la Cultura Pasto, existen maravillosos legados, tales como el arte manual, el cual confiere la decoración en cerámica y tejidos, al igual que sus técnicas en orfebrería, costumbres y tradiciones orales que convergen en mitos y leyendas fantásticas, sin olvidar los enigmáticos petroglifos (figuras esculpidas en piedra).

La Cultura Pasto, es un tema investigado y abordado por expertos antropólogos, sociólogos y docentes. Son ellos quienes brindan reconocimiento a estas comunidades indígenas dentro del contexto nacional y regional. No obstante el desconocimiento de la cultura regional predomina dentro de la comunidad en general. Además son muy pocas las herramientas que hasta el momento se utilizan para promover el conocimiento cultural, especialmente en los niños.

Dentro de este contexto, el juego corresponde a un instrumento preferencial para los niños, el cual facilita y dinamiza su aprendizaje. **Según la Academia Norteamericana de Pediatría**, “el juego es fundamental para el desarrollo, ya que contribuye al bienestar cognoscitivo, físico y emocional de niños y jóvenes”<sup>1</sup>. Para tales efectos la creación de un juego referente a la Cultura Pasto, conllevaría a que las nuevas generaciones conozcan todo lo referente a sus antepasados y su origen.

Mediante el diseño gráfico se ostenta un método entretenido de enseñanza; en la que el niño se vea identificado con la estética de sus ilustraciones y su fantástica narración acorde a la edad del sujeto de comunicación, fomentando el gusto por la lectura.

El proyecto “Tulpa” es una pieza editorial que en conjunto con el juego, forma una herramienta de enseñanza sobre el tema de la Cultura Pasto para los niños, que incentiva a la búsqueda y la apropiación del legado de sus antepasados. Es importante, puesto que, permite conocer ciertos aportes relacionados con la cultura y sus características, permitiendo que los niños del departamento de Nariño se contextualicen, informen, aprecien y valoren sus raíces de forma práctica, sencilla y divertida.

---

<sup>1</sup> **JUEGO**. [en línea] 2015 [citado: 01 noviembre 2015] Disponible en internet: [http://www.fisher-price.com/es\\_US/playtime/joyoflearning/index.html](http://www.fisher-price.com/es_US/playtime/joyoflearning/index.html) A mayor juego mayor aprendizaje

## 4. MARCO TEÓRICO

“La vida es la memoria del pueblo, la conciencia colectiva de la continuidad histórica, el modo de pensar y de vivir”.  
Milan Kundera

### 4.1 REFERENTES GRÁFICOS

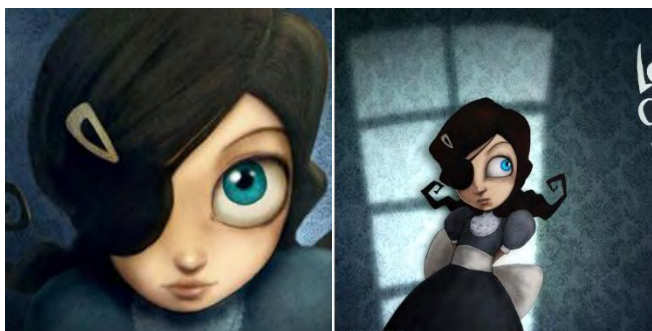
Al hablar de referentes gráficos, es preciso iniciar con el género de la Ilustración Infantil, debido a que en el ámbito internacional y en Colombia, existen muchos profesionales dedicados a este tipo de ilustración, la cual se enfoca en enriquecer la inclinación de los niños por el gusto a la lectura. En Colombia hay muchos artistas, especialistas o escritores que manejan distintos estilos y técnicas y a través de su conocimiento plasman lo mágico y fantástico encaminado a la población infantil.

A continuación se presentan algunos de los grandes artistas, como:

#### **Silvia Gonzales Guirado<sup>2</sup>**

Artista española, entre sus obras se destaca el libro los colores olvidados e inspiración dormida, en el primero refleja un estilo propio y misterioso donde sus personajes cobran vida gracias a su carácter e identidad, los colores olvidados son historias para que los niños sueñen y los adultos despierten.

El manejo del color es particular y atractivo a la vista de los lectores con tonos cálidos similares a la acuarela y en las ilustraciones donde vemos colores sobrios estos reflejan una fase de melancolía y nostalgia.



Fuente: loscoloresolvidados.com

#### **Wally Gomez<sup>3</sup>**

<sup>2</sup>GONZALES Silvia. [en línea] 2015 [citado: 04 noviembre 2015] Disponible en internet: <http://loscoloresolvidados.com>

<sup>3</sup>Wally Gomez. [en línea] 2015 [citado: 04 noviembre 2015] Disponible en internet: <https://wallygomezblogspot.com>



Fundador y director de Blasón Studio, este artista argentino está dedicado a la ilustración infantil y a la creación de personajes, en sus obras se observa una adecuada composición, mientras que en su técnica digital vemos una buena apropiación de las proporciones y del movimiento en todos sus personajes, en lo referente al color observamos un correcto manejo de la paleta cromática, diferenciando la luz y la sombra en sus obras vemos que el contorno de los personajes y escenarios no es bien marcado dándole una característica de elegancia.



Fuente: wallygomezblogspot.com

### Anita Mejía<sup>4</sup>

Joven ilustradora mexicana, con un estilo propio donde plasma un mundo lleno de color donde sus personajes son de pequeñas proporciones y de aspecto tierno por sus ojos grandes, sus dibujos tienen un alto grado de detalles y adornos que hacen una composición distinta que contiene colores vivos y brillantes.



Fuente: inspirasample.blogspot.com.co

### Fercho Yela<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> MEJIA Anita. [en línea] 2015 [citado: 04 noviembre 2015] Disponible en internet: <http://inspirasample.blogspot.com.co/2009/08/anita-mejia.html>

Sus obras se caracterizan por tener un distintivo que es reconocido en el ámbito regional y nacional, sus ilustraciones varían desde el arte manual como el grabado, dibujos con lápices de colores, así como el óleo y la pintura, mientras que en el campo de la ilustración digital más específicamente en la ilustración infantil se destacan sus dibujos expresivos generalmente con texturas y tramas llamativas con colores exaltantes también en algunos de sus dibujos se puede observar detalles de manera artesanal.



Fuente: ferchoyela.blogspot.com.co

#### 4.2 REFERENTES GRÁFICOS, TRABAJOS DE GRADO

El legado histórico ancestral de La cultura Pasto es un tema de gran importancia para el contorno regional y nacional, del cual, se referencian diferentes investigaciones, con distintos enfoques, con el fin de preservar las raíces de las actuales comunidades pastos, es oportuno guardar este legado con el paso de las generaciones, de ahí el proyecto “Tulpa” es una herramienta de preservación de la Cultura Pasto.

No se encuentran proyectos similares a “Tulpa” sin embargo se han realizado investigaciones como:

PENSAMIENTO PASTO ENSEÑANDO A LOS NIÑOS de Adriana Enríquez, Paula Torres y Fernando Valencia. Los autores consideran que es necesario fomentar tradiciones y aportes de nuestros ancestros, los indígenas pastos; dirigida a los niños mediante juegos, actividades y cuentos.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> YELA Fercho. [en línea <http://www.hireanillustrator.com>

<sup>6</sup> ENRÍQUEZ, Adriana. TOR a los niños. San Juan de Pa



| Disponible en internet:  
est/  
samiento Pasto enseñando

Fuente: Biblioteca Banco de la República.

QUIRU, JUEGOS AUTÓCTONOS de Mónica Delgado y Julián Ortiz. Este proyecto rescata los juegos que se han ido perdiendo con el paso de los años mediante la realización de piezas didácticas y el acompañamiento de un cuento el cual tiene como sus protagonistas entre algunos el trompo, las bolas y el avión.<sup>7</sup>



Fuente: Biblioteca Institución Universitaria CESMAG.

ESPANTOS EL JUEGO DE ROL de German Arturo. El investigador apoyado en la técnica de la ilustración, recrea el ámbito fantástico de los mitos y leyendas de Nariño, y mediante el juego de rol lo convierte en una actividad entretenida para el público objetivo.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> DELGADO, Mónica .ORTIZ, Julián .QUIRU Juegos Autóctonos. San Juan de Pasto. Institución Universitaria CESMAG. 2013

<sup>8</sup> ARTURO, German .Espantos el juego de rol. San Juan de Pasto. Universidad de Nariño.2005

# ESPANTOS



Fuente: Biblioteca Alberto Quijano Guerrero Universidad de Nariño

## 5. MARCO CONCEPTUAL

### EL NIÑO

“Conforme él bebe va creciendo, juega con su propio cuerpo, a medida que va progresando va interactuando con juguetes u otros objetos que le proporcionan placer y satisfacción al escuchar sus sonidos y observar sus colores, olores, los cuales todos los puede manipular”<sup>9</sup>.

Si bien nunca se termina de aprender y sumar experiencias, desde que nacemos el juego forma parte de nuestras vidas, primero nos genera curiosidad por conocer y observar el mundo, después cuando somos más grandes nos proporciona diversión y entretenimiento, poco a poco el juego nos ha permitido relacionarnos con otras personas, pero cuando somos muy pequeños no nos percatamos de su importancia, aunque pasamos largos ratos recreándonos, e imaginando, no nos damos cuenta de que inconscientemente nos está aportando para desarrollar nuestras destrezas físicas e intelectuales.

---

<sup>9</sup> HERVÁS, Esther. El juego en educación infantil. [en línea] 2015 [citado: 11 noviembre 2015] Disponible en internet: [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_6/ESTHER\\_HERVAS\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_6/ESTHER_HERVAS_1.pdf) (2008)

“El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde a su edad”.<sup>10</sup>

El juego es muy importante durante la edad infantil a través de la recreación y al mismo tiempo del aprendizaje, es diferente dependiendo la edad. Cuando se es pequeño es casi totalmente individual, porque es una experimentación, un descubrimiento que se hace día a día, luego pasa a ser una actividad más social y en la escuela el juego se convierte en una lúdica siendo asociado con el aprendizaje.

Sin duda el juego es vital para el desarrollo físico y emocional de todos los seres humanos, todas estas interacciones, ya sea entre niños o adultos o ambos, hacen que sean experiencias agradables, que son recordadas de manera divertida a lo largo de la vida.

“Conocer a profundidad el pensamiento de la mente de los niños y niñas sin lugar a dudas revolucionara la Pedagogía de la Educación Infantil”.<sup>11</sup>

La psicología es una herramienta valiosa dentro del entendimiento, del funcionamiento de la mente de los niños, por lo cual, es muy beneficioso utilizar este tipo de estudios en alternativas de enseñanza para aprovechar correctamente el desarrollo mental de los niños.

## **EL APRENDIZAJE A PARTIR DE LOS 7 AÑOS**

“El promedio de edad situado en los siete años, que coincide con el principio de la escolaridad propiamente dicha del niño, señala un giro decisivo en el desarrollo mental”.<sup>12</sup>

Según Jean Piaget, una edad ideal para promover el trabajo en grupo en niños, es a partir de los 7 años de edad en el que hay más reflexión y compromiso por parte del niño, según dichas afirmaciones, en esta etapa, es donde el ser humano está inmerso al cambio de pensamiento y por lo tanto es capaz de definir objetivos como cooperar e interpretar diferentes tipos de mensajes.

“Desde el punto de vista de las relaciones interindividual es el niño, a partir de los siete años, es capaz, efectivamente, de cooperar puesto que ya no confunde su propio punto de vista con el de los demás, sino que disocia estos últimos para coordinarlos. Esto ya es perceptible en el lenguaje entre niños”.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> *Ibíd.*

<sup>11</sup> ORTIZ, Alexander. Educación Infantil. Bogotá, Colombia: Ediciones de la u. (2014),p.27.

<sup>12</sup> JEAN, Piaget. Seis estudios de Psicología. Barcelona Editorial Labor. S. A. Aragón. 190. 0801.1. 1991. p.54.

<sup>13</sup> *Ibíd.* p.55.

Teniendo en cuenta el análisis de Jean Piaget en el que afirma que los niños a partir de los 7 años tienen un pensamiento menos egocéntrico y son más atentos a cumplir reglas, a escuchar opiniones y capaces de colectivizar puntos de vista, es más factible llevar a cabo el proyecto TULPA, que de manera singular lleva como objetivo incentivar o motivar el aprendizaje de ciertos puntos sobre la cultura pasto. El proyecto está atento a combinar una serie de elementos como la parte teórica con la dinámica que genera entretenimiento y menor monotonía en el público infantil.

## **LAS EXPERIENCIAS Y EL JUEGO COMO ALTERNATIVA DE APRENDIZAJE**

“Kahneman afirma: por distorsiones en nuestro sistema de memoria no recordamos exactamente lo mismo que experimentamos”.<sup>14</sup>

Las primeras emociones que vivimos cuando somos apenas unos niños, nos acompañan para siempre, de ahí parten nuestras vidas, por lo tanto, las primeras experiencias nos recuerdan épocas y escenarios, nuestros juguetes favoritos, nuestros primeros amigos. Entonces nos damos cuenta que en los seres humanos nuestros primeros recuerdos que fueron transmitidos mediante vivencias son invaluableles.

“El almuerzo que tuvo ayer, su primer beso y lo que hizo en el último año nuevo son experiencias autobiográficas que nadie le conto, si no que han sido vividas por usted y serán guardadas en la memoria episódica”.<sup>15</sup>

Según Tetaz, la memoria episódica está relacionada con experiencias y emociones que se guardan de manera más concreta y detallada, existen en nuestras vidas momentos que nos han marcado como por ejemplo nuestro primer día de escuela, cuando aprendimos a manejar bicicleta o cuando sufrimos algún golpe, todos estos sucesos al ser tan llamativos quedan grabados en nuestro cerebro y los llevamos guardados como anécdotas.

“Los conocimientos transmitidos o aprendidos, como los que se adquieren en la escuela o los que se obtienen de una enciclopedia, se ubican en la memoria semántica”.<sup>16</sup>

Resulta claro que mientras la memoria episódica, como su nombre lo dice son episodios o vivencias memorizadas de manera particular y un tanto más

---

<sup>14</sup> TETAZ, Martin. Psychonomics. Buenos Aires, Argentina: Editora Géminis Ltda, 2014, p.24.

<sup>15</sup> TETAZ, Martin. Óp. cit., p.37.

<sup>16</sup> Ibíd., p.54.

efectiva, la memoria semántica es la que utilizamos al leer libros, mirar la televisión o simplemente al mirar un número de dirección en la calle, en cierta manera es menos efectiva cuando se trata de memorizar.

“Estamos pasando de las letras con sangre entran a las letras con juegos entran. Está comprobado que los juegos son una manera inmejorable de aprender, muy adecuada además para los más pequeños”.<sup>17</sup>

A medida que pasa el tiempo los métodos de enseñanza cambian, de acuerdo a los resultados de investigaciones relacionadas con la pedagogía y psicología, es importante entender que la enseñanza, actualmente está ligada con el juego y con un conjunto de interacciones, ya sean tecnológicas o con formas tradicionales.

“Aquí se prepone una teoría alternativa. El acto de la enseñanza es siempre una interacción dinámica entre individuos, maestros y maestros, maestros y alumnos, alumnos y alumnos, en la cual todos los involucrados toman decisiones constantemente. Aquí se considera que la enseñanza debe ser deliberada y planeada”.<sup>18</sup>

Cuando los juegos van dirigidos a niños de temprana edad, debe haber un tutor quien dirija el desarrollo del juego, generando orden y explicando su contenido, debe estar al tanto de dudas y promoviendo el aprendizaje. Esta relación puede convertirse en una experiencia de retroalimentación, en la cual el maestro conoce a sus alumnos y en el que los alumnos atienden las indicaciones de su maestro siendo capaces de resolver y tomar decisiones por su propia cuenta.

## **LA GAMIFICACIÓN**

“Los juegos son el futuro de nuestro trabajo, de nuestra vida diaria. Tenemos la responsabilidad de hacer divertidas las tareas más habituales, las que nos resultan aburridas o pesadas, y la gamificación es el inicio de este cambio”.<sup>19</sup>

La gamificación o ludificación es un término moderno, el cual hace referencia a involucrar al juego como una herramienta de eficacia o rendimiento, donde a través de ésta se pueda impulsar las actividades rutinarias y pedagógicas,

---

<sup>17</sup> RAMÍREZ, José. Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. México D. F: Alfaomega Grupo Editor, S.A de C.V. 2014. p.110.

<sup>18</sup> ORLICH, Donald. HARDER, Richard. CALLAHAN, Richard. KAUCHAK, Donald. PENDERGRASS, R. KEOGH, Andrew. GIBSON, Harry. Técnicas de Enseñanza. México: Editorial Limusa S.A Grupo Noriega Editores. 2007. p.19.

<sup>19</sup> RAMÍREZ, José. Óp. Cit. p.27

creando una nueva forma de pensar, en la cual, el juego pueda convertirse en algo memorable para la población adulta e infantil.

“El salón de clases es un centro en el cual se da un sistema dinámico de interacciones. Cientos si no es que miles de conductas verbales y no verbales y una multiplicidad de combinaciones posibles ocurren en cada aula”.<sup>20</sup>

En las aulas de clases se adoptan roles como educadores y como alumnos todos atentos a cumplir funciones diferentes, es notable que en estos escenarios hay tipos de relaciones, la comunicación entre alumnos, no es la misma que con los maestros, pero sin duda existe un sin número de interacciones que hacen posible este ambiente escolar, en donde experimentamos la mayoría de nuestras primeras emociones, como lo son la alegría, la tristeza, el temor, los éxitos por el triunfo, nuestras primeras amistades y responsabilidades.

“Como educadores, nos aporta poder conocer mejor a los educandos que proyectan sobre el tablero una serie de actitudes. Realmente son una válvula de escape a la tensión diaria”.<sup>21</sup>

Dentro de la enseñanza, el juego, además de optimizar la relación entre alumnos y profesores, dentro del ambiente escolar se convierte en una experiencia entretenida, por medio del cual, se reduce el estrés y los problemas de comportamiento, también, representan una motivación para asistir al colegio.

## **DINÁMICAS E INTERACCIÓN GRUPAL**

“La dinámica de grupos tiene como objetivo generar el potencial grupal, creando un ambiente de comunidad, favoreciendo cuanto se refiere al crecimiento de personas y de los grupos, buscando mayor efectividad en el trabajo de equipo”.<sup>22</sup>

Las dinámicas o actividades de grupo, en conjunto con la enseñanza permiten: fomentar el aprendizaje, relacionarse con los demás, desarrollar la creatividad, favorecen la comunicación y mejoran la convivencia. Las actividades grupales conllevan a animarse, saliendo de lo cotidiano, es una manera de motivar y realizar otro tipo de ejercicio en el ámbito escolar.

“La competitividad es un aspecto muy importante para la creación de un juego. El diseñador del juego debe fomentar la competencia entre los jugadores con el

---

<sup>20</sup> ORLICH, Donald. HARDER, Richard. CALLAHAN, Richard. KAUCHAK, Donald. PENDERGRASS, R. KEOGH, Andrew. GIBSON, Harry. Op. cit. p.420.

<sup>21</sup> BALLESTEROS, Severino. Juegos de Mesa del Mundo. Madrid: Editorial C.S. 2005.p.14.

<sup>22</sup> LONDOÑO, Alejandro. Como desarrollar dinámicas de grupos amenas y efectivas. Bogotá, D.C, Colombia: Ediciones Paulinas. 2013. p.9.



objetivo de que sean ellos mismos quienes se marquen determinados retos o desafíos frente a terceros”.<sup>23</sup>

Actualmente, los niños se motivan compitiendo entre sí y al mismo tiempo desarrollan sus capacidades intelectuales y motoras, en el juego se generan lazos sociales y afectivos, todas estas actitudes de convivencia permiten educar de forma tolerante, respetando las diferencias entre compañeros.

“El rol del maestro cuando usa la solución de problemas con los alumnos, usted debe jugar constantemente el papel de “la persona que hace aclaraciones” siempre ayude a los estudiantes a definir con precisión aquello que se está estudiando o resolviendo”.<sup>24</sup>

Durante la enseñanza existen deberes en las escuelas, donde, los docentes son quienes, establecen el programa a desarrollar y los alumnos atienden sus obligaciones, estableciendo su respectivo papel dentro del proceso de enseñanza. La mayoría de alumnos esperan que el maestro los elogie por sus esfuerzos y cuando no conocen el tema están sumisos a recibir una sanción.

El maestro está en la necesidad de guiar, debe convencerse que es la persona más idónea para orientar al grupo, debe explicar de manera adecuada para que los alumnos puedan tomar decisiones por su propia cuenta.

En el campo escolar el entusiasmo y la confianza mutua entre maestros y alumnos, hace que la relación sea más agradable, que exista cierto compromiso por parte de los alumnos, sin que se convierta en un estricto compromiso, por lo tanto, la conducta del maestro - alumno y viceversa lleva a una mayor fluidez para el proceso de enseñanza, una serie de combinaciones no rígidas si no más dinámicas e interactivas, hace más altas las expectativas de aprendizaje.

“La estrecha relación del docente con el conocimiento lo hace un actor cultural privilegiado, asumir con seriedad esta relación significa estar dispuesto a investigar, actualizarse, innovar y experimentar de forma permanente. Significa también hacer de la labor pedagógica un proceso de reflexión continuo y de confrontación con los pares”.<sup>25</sup>

El acto de aprendizaje debe estar al tanto de nuevos métodos de enseñanza, las tendencias y el pensamiento cultural se van renovando cada día, en la actualidad en las aulas de clases de escuelas y colegios o incluso en la educación superior se siguen utilizando métodos estándares de educación, que

---

<sup>23</sup> RAMÍREZ, José. Óp. Cit. p.33.

<sup>24</sup> ORLICH, Donald. HARDER, Richard. CALLAHAN, Richard. KAUCHAK, Donald. PENDERGRASS, R. KEOGH, Andrew. GIBSON, Harry. Óp. Cit. p.286.

<sup>25</sup> VARGAS, Martha, SPEISER, Sabine. CHULVER, Roxana. Judith, Durán. ARELLANO, Teresa. Materiales Educativos Procesos y Resultados. Bogotá D.C., Colombia. Edición del convenio Andrés Bello. 2003. p.109.

al parecer son de varias décadas atrás, esta falta de actualización hace fallar al proceso de enseñanza, debido a la ausencia de innovación.

## **EL JUEGO**

“El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de conciencia de ser “de otra forma” que en la vida cotidiana”.<sup>26</sup>

El juego constituye una actividad en la cual se experimentan diversas emociones que alejan la tensión de la vida cotidiana, éstos se desarrollan en ambientes cerrados y al aire libre, cada juego contiene ciertas normas, las cuales deben ser aceptadas por cada uno de los participantes, cada partícipe toma decisiones o contribuye al trabajo en equipo tratando de conseguir una meta.

## **HISTORIA DE LOS JUEGOS**

“La humanidad ha jugado a juegos desde el comienzo de la historia. Uno de los primeros que se conocen es un antiguo juego egipcio llamado Senet, que data, según las pruebas arqueológicas, del 3500 a. C. En Egipto, también se jugaba al Juego Real de Ur. En la década de 1920, Sir Leonard Woolley encontró dos juegos de mesa cuando investigaba en la antigüedad de Ur, que databan aproximadamente del 2600 a. c.”.<sup>27</sup>

Según las investigaciones, los juegos han acompañado a los seres humanos desde tiempos muy antiguos, en las primeras civilizaciones se tiene indicios de que los primeros hombres utilizaban juegos, algunos al aire libre y otros de mesa. En el antiguo Egipto existe registro de varios juegos que se utilizaban para pasar el tiempo o para divertirse, los juegos también acompañan a las culturas mesoamericanas donde se han encontrado evidencias de que los primeros hombres empleaban el juego en sus comunidades como los de pelota.

---

<sup>26</sup> PACMAN a la Gamification. [en línea] 2015 [citado: 26 noviembre 2015] Disponible en internet: <http://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2014/02/Homo-Videoludens-2-0-De-Pacman-a-la-gamification.pdf>

<sup>27</sup> THOMPSON, J. BARBANY, B. CUSWORTH, N. Videojuegos manual para diseñadores gráficos. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL. 2008. p.12.

“A pesar de los constantes avances tecnológicos, los juegos para los que no se necesita un ordenador (entre los que se incluyen los juegos tradicionales de mesa, cartas y de rol) son tan populares como siempre”.<sup>28</sup>

Los juegos son un fácil medio de entretenimiento, se consiguen en gran diversidad y en cualquier lugar del mundo, los hay para personas adultas y algunos diseñados especialmente para niños, también pueden ser con fines didácticos, su éxito obedece a su fácil accesibilidad porque son una manera económica y practica de diversión, hay quienes prefieren los tradicionales de mesa tipo ajedrez, parques o damas chinas, y hay quienes gustan de los juegos de cartas sin olvidar los juegos de rol tipo calabozos y dragones mascarada o warcraft.

Como una entretención que “promueve la interacción, el desempeño social, la intuición y la concentración” son calificados los juegos de rol y de estrategia por los expertos consultados por Muy Interesante; afirmación que es sustentada por varios estudios psicológicos efectuados en los últimos años para descubrir de qué manera influyen este tipo de juegos en la mente y comportamiento de quienes los practican y que según resultados contradicen el perjuicio social que ha existido desde que se crearon.<sup>29</sup>

Generalmente lo juegos que promueven la interacción grupal son los de rol, pero también, algunos de mesa y de estrategia, todos estos son de gran ayuda para adquirir conocimiento o poner a prueba el uso de las destrezas intelectuales. Los diferentes tipos de juegos tienen varias finalidades, pero además promueven el pensamiento, porque en ellos se toman decisiones grupales o individuales para solucionar conflictos; en varios juegos se fomenta el liderazgo, olvidándonos de la timidez, aumentando la creatividad y al mismo tiempo despertando la capacidad para solucionar problemas.

## TIPOS DE JUEGOS

**Juegos de Mesa:** Los juegos que utilizan un tablero específicamente diseñado abracan un gran número de temas que van desde los abstracto, como el ajedrez y el go, hasta la simulación como el Risk y el Monopoly. Los juegos de mesa suelen estar orientados a la diversión informal en familia y su duración no es excesiva. Una de las diferencias principales que presentan los juegos de mesa, sea cual sea su tema, radica en el éxito del jugador, que puede depender de la suerte o la capacidad de pensar estratégicamente.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Ibíd. p.14.

<sup>29</sup> Revista Muy Interesante, que influencia psicológica tienen los juegos de estrategia. Núm. (272). 2008. p.15

<sup>30</sup> THOMPSON, J. BARBANY, B.CUSWORTH, N. óp. Cit. p.14.

Los juegos de mesa en la actualidad, tienen gran diversidad, habitualmente son más sencillos en su mecánica de juego comparada con otro tipo de juegos, esta clase de juegos tiene un solo fin y su duración puede ser controlada, además no necesitan muchas reglas para lograr el objetivo, generalmente son lineales tienen el mismo principio y fin, en los que el éxito depende de la suerte de los dados, o en algunos de la forma como se plantea una estrategia. Muchas personas los tienen en casa para pasar un momento divertido en familia.

**Juegos de Tafl:** “En este tipo de juegos el objetivo es la eliminación de las fichas del contrario. En general, se capturan piezas saltando por encima de la ficha atacada a unas casilla posterior vacía, pero hay excepciones”.<sup>31</sup>

Este tipo de juegos simulan una batalla con un cierto número de fichas por jugador, entre estos juegos están: el ajedrez vikingo, el Hnefatafl y el Tablut que es uno de los más populares.

**Juegos de Go:** “Exponen la importancia del apresamiento de fichas contrarias y la conquista de territorios. Como su primer nombre indica el GO, capitanea esta categoría”.<sup>32</sup>

Existen diversos juegos de Go y su origen es asiático, la mayoría relacionados con la guerra ya que simulan batallas, el más popular es el Go, donde la destreza intelectual y la perspicaz ubicación de las fichas son las claves en este juego de tablero.

**Juegos de Carrera:** “Este tipo de juegos tiene, en primer lugar, la característica de una carrera sobre una pista de competición plasmada en el tablero. Como segundo indicador figura el factor suerte, que en todos los casos determina el lanzamiento de algún tipo de dado”.<sup>33</sup>

Estos juegos tienen un fácil mecanismo cuyo objetivo es llegar a un determinado lugar mediante escalones. Entre ellos está el célebre parchís o parques el juego de escalera y otras adaptaciones.

**Juegos de Cartas:** “Junto a los miles de juegos de cartas de baraja tradicional en 1983 apareció uno diferente: Magic: El Encuentro, The Wizard of the Coast. Introdujo un juego completamente nuevo: los participantes coleccionan cartas que representan criaturas mágicas, hechizos y objetos fantásticos. Cada uno asume un papel de un mago y todos se enfrentan en un duelo para ver quién es el vencedor”.<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> BALLESTEROS, Severino. Óp. Cit. p.21.

<sup>32</sup> Ibíd. p.18.

<sup>33</sup> BALLESTEROS, Severino. Óp. Cit. p.205.

<sup>34</sup> THOMPSON, J. BARBANY, B.CUSWORTH, N. óp. Cit. p.15.

Los juegos de cartas, los hay para distintas edades, generalmente “Magic” es jugado por adolescentes o personas adultas, quienes tienen la capacidad de conocer las diferentes normas y reglas del juego, en Magic existen tipos de combinaciones para utilizar monstruos y hacer enfrentamientos entre ellos, igualmente hay que estar atentos a la sumatoria de poderes y evitar la disminución de puntos de vida, la cantidad de puntos a la hora de atacar o defender los da el azar.

La mayoría de juegos de cartas dependen de la suerte, como por ejemplo: el póker cuyo fin es reunir un cierto grupo de cartas obedeciendo a la suerte y sumado también a la estrategia.

### **Juegos de Rol:**

Dragones y Mazmorras (Dungeons and Dragons, DyD) fue creado por Gary Gigax y Dave Arneson. El juego salió a la luz en 1974 como resultado del desarrollo del sistema de reglas del juego por correo Chainmail, un juego de miniaturas bélico ambientado en la Edad Media. Los escritores, influidos en gran medida por la literatura fantástica, tomaron el mundo medieval como referencia e introdujeron algunos elementos fantásticos, como la magia y los monstruos. La naturaleza del juego también era innovadora: como jugador, asumías el papel de un aventurero al igual que los demás participantes. El juego estaba organizado por un Dungeon Master (DM ‘amo del calabozo’ o ‘director de juego’) que controlaba y desarrollaba la historia que constituía la base de tu aventura. La mayor parte de la acción del juego tenía lugar en la imaginación de los jugadores, a medida que el DM les describía mundos mágicos y terribles enemigos.<sup>35</sup>

Los juegos de rol tienen un mecanismo más complejo generalmente es narrativo y la mayoría tienen extensas aventuras las cuales pueden variar dependiendo de la imaginación de los jugadores.

En este tipo de juegos se adoptan los roles o papeles de personajes, además se toman las características físicas y psicológicas del personaje a interpretar, cada jugador o aventurero está dispuesto a aceptar peligros o también obtener fascinantes victorias, el desarrollo del juego, en parte, está ligado al azar.

En los juegos de rol, hay quienes se adentran tanto en ese mundo que sienten como si se estuviesen inmersos en la aventura. Este juego exige imaginación cuando se atraviese escenarios épicos y fantasiosos, hay partidas que se realizan entre 4 a 8 jugadores y que por lo general son adultos quienes ya tienen la madurez y experiencia necesaria para este tipo de juegos.

---

<sup>35</sup> Ibíd. p.16.

Además, existe un Máster o director de la partida, quien es el encargado de orientar la aventura, de estar al tanto de datos o sucesos, su misión es conocer la historia como también las reglas del juego.

## **LA LECTURA EN LOS NIÑOS**

“En la escuela es elemental la lectura. Es considerada como la herramienta más importante del aprendizaje porque orienta y estructura el pensamiento. Leer es comprender, interpretar y relacionar un texto y es más eficaz si se lo relaciona con otros conocimientos y experiencias cercanas a los niños”.<sup>36</sup>

El hábito por la lectura es primordial si se inicia desde muy pequeños, en primera instancia acompañados de los padres y después, individualmente ya que poco a poco el niño es atraído voluntariamente ya sea por las ilustraciones o fotografías, la lectura a temprana edad tiene muchas ventajas como, optimizar capacidades en el desarrollo del lenguaje, la imaginación y la creatividad.

“Los libros predecibles, al igual que los libros “parlantes” (acompañados de una cassette) o los registros de experiencias, constituyen un material complementario para el aprendizaje de la lectura desde la educación preescolar hasta la enseñanza secundaria”.<sup>37</sup>

Según Condemarin, los libros predecibles son una gran herramienta para los niños en el comienzo del hábito por la lectura, debido a que los niños se emocionan y motivan al escuchar estas narrativas, imaginando lo que va a pasar, cabe resaltar que esta clase de libros son útiles con adolescentes que tienen dificultad en la comprensión de textos.

## **6. MARCO HISTORICO**

### **LOS ANTIGUOS INDIGENAS PASTOS**

---

<sup>36</sup> La importancia de la lectura en los niños en edad escolar. [en línea] 2015 [citado: 02 noviembre 2015] Disponible en internet: <http://www.lapatriaenlinea.com/?t=la-importancia-de-la-lectura-de-ninos-en-edad-escolar&nota=114555>

<sup>37</sup> LECTURA Y VIDA.[en línea] 2015 [citado: 06 noviembre 2015] Disponible en internet: [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a11n3/11\\_03\\_Condemarin.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a11n3/11_03_Condemarin.pdf)

“La PACHAMAMA es la madre y maestra, fundamenta la vida en relación con el mundo. No le pertenece solamente a una persona, ni a una familia, sino que está en función de todos nosotros”.<sup>38</sup>

La comunidad de los Pastos era una gran familia con principios de hermandad tanto con la naturaleza como con sus semejantes, por esta razón, las raíces de esta cultura tenían una conexión o vínculo con la Pachamama o madre naturaleza.

“También son comarcanos con estos otros pueblos, cuyos nombres son Ascuá, Mallama, Tuquerres, Zapuys, Iles, Gualmatán, Funes, Chapal, Males y Piales, Pupiales, Turca, Cumba”.<sup>39</sup>

Se deduce que la tierra de los Pastos era muy conocida por tener muchas riquezas y numerosos poblados en los cuales habitaban cantidad de indígenas, estas comunidades estuvieron gobernadas por grandiosos caciques que guiaban a su pueblo con gran sabiduría y obediencia, por lo tanto, estas poblaciones de la región de los Pastos, llevan el nombre de sus respectivos caciques.

“Otro de los componentes inciertos de los Pastos es su lengua. Si se exceptúa la hipótesis de que el Cuaiquer es el idioma o uno de los dialectos de los Pastos”.<sup>40</sup>

Los indígenas Pastos tenían unos vecinos muy adelantados como los Incas, aunque los Pastos no pretendieron extender su territorio ni dejarse usurpar por otra civilización, lo primordial para ellos fue vivir en tranquilidad y armonía con los suyos.

La Pacha Mama como llamaban a la madre naturaleza siempre les brindó todo lo que ellos querían y siempre cuidaron sus costumbres hasta que un día llegaron hombres blancos a caballo y fueron obligados a vivir con otras costumbres y lenguas, poco a poco se fue perdiendo uno de sus grandes tesoros: el lenguaje de los Pastos, sin embargo, hoy en día todavía existen algunos términos de origen indígena que aún podemos escuchar en el departamento de Nariño.

## **EL ORIGEN DE LOS PASTOS**

“En la comunidad de Cumbal, hay versiones que relatan cómo los primeros hombres surgieron de la confluencia, o son la confluencia del matrimonio de las

---

<sup>38</sup> ENRÍQUEZ, Adriana. TORRES, Paula. VALENCIA, Fernando. Óp., cit. p.38

<sup>39</sup> CIEZA DE LEÓN, Pedro. La crónica del Perú. Colombia: Ediciones de la Revista Ximenez de Quesada. (1971).p.166.

<sup>40</sup> GUZMÁN, DUMER. Los Pastos En El Espacio de La Danza y El Poder. Pasto, Colombia: Ediciones Unariño. (2004).p.25.

cualidades o de elementos sustanciales que constituyen el arriba y el abajo, el adentro y el afuera simétricos o asimétricos”.<sup>41</sup>

Existen relatos Pastos referentes a sus orígenes, de donde surge el primer hombre a través de sus sitios sagrados, esto, también ocurre en otras civilizaciones antiguas, donde adoraban sobresalientes geográficas como montañas, ríos y volcanes, es preciso pensar que por esta razón siempre están en contacto con la tierra y respetan estos lugares siendo para ellos sus progenitores.

“Los relatos cuentan que el pueblo Pasto se originó en el Nudo de Huaca o de los Pastos a partir de dos seres: el Chispas y el Guangas o de dos mujeres que se convirtieron en perdices una negra y otra blanca”.<sup>42</sup>

Para la Cultura Pasto su origen se basa en un equilibrio entre dos fuerzas que deben complementarse mutuamente. La historia del origen de la Cultura Pasto fue contada por los antepasados Pastos a sus hijos y ha continuado de generación en generación, por lo tanto, esta tradición oral, no puede ser olvidada.

## **VESTIMENTA Y ARMAS**

Su traje es que andan las mujeres vestidas con una manta angosta a manera de costal, en que se cubren de los pechos hasta la rodilla; y otra manta pequeña encima, que viene a caer sobre la larga, y todas las más son hechas de hierbas y cortezas de los árboles, y algunas de algodón. Los indios se cubren con una mata asimismo larga que terna tres o cuatro varas, con la cual se dan una vuelta por la cintura y otra por la garganta y echa el ramal que sobra por encima de la cabeza, y en las partes deshonestas traen maures pequeñas.<sup>43</sup>

En la zona de los Pastos existen diversidad de climas, pero la mayoría de los indígenas vivían en las zonas altas, por lo cual, aprendieron a vestirse de manera muy particular para resguardarse del frío. Respecto a los de clima cálido, acostumbraban a cubrirse con menos ropa por las abrigadas temperaturas. Los Pastos eran diestros en los tejidos, utilizaban una manta para cubrir su cintura, además algunas estaban elaboradas de algodón.

“Las armas que tienen son piedras en las manos y palos a manera de callados, y algunos tienen lanzas mal hechas y pocas; Es gente de poco ánimo”.<sup>44</sup>

---

<sup>41</sup> GUZMÁN, Dumer. Óp. Cit. p. 47

<sup>42</sup> ENRÍQUEZ, Adriana. TORRES, Paula. VALENCIA, Fernando. Óp. Cit. p.10

<sup>43</sup> CIEZA DE LEÓN, Pedro. Óp. Cit. p.167.

<sup>44</sup> CIEZA DE LEÓN, Pedro. La crónica del Perú. Colombia. Ediciones de la Revista Ximenez de Quesada. (1971). p.167.



Cieza de león, da a entender que los indígenas Pastos eran personas pacíficas, por lo tanto evitaron problemas con otras civilizaciones, sus armas eran rústicas y poco evolucionadas, debido a que dedicaron su tiempo a otros oficios, como por ejemplo: la cerámica, donde tuvieron un gran auge y todas sus obras son motivo de conservación e investigación, además existen tradiciones que se mantienen con el paso de los años como los tejidos.

## **LA VIVIENDA DE LOS PASTOS**

“Los estudios arqueológicos y los documentos de la época colonial permiten establecer que las viviendas de los antiguos Pasto eran redondas con altos techos cónicos”.<sup>45</sup>

“En El Centro es la parte más importante de la vivienda, por cuanto aquí se encuentra el fogón”.<sup>46</sup>

La Tulpa, se toma como un lugar mágico, donde se reúne la gente, alrededor de ésta a escuchar al taita o abuelo, por medio de esta tradición oral se transfiere el gran conocimiento, invaluable que se envía a las nuevas generaciones, La Tulpa la compone el fogón y las tres piedras, las cuales en la Cultura Pasto tiene un gran significado, que simboliza al padrino, la comadre y el niño recién nacido.

## **COSMOVISIÓN DE LA CULTURA PASTO**

### **Arte Rupestre**

“La profusión de obras rupestres permite deducir el estado de desarrollo cultural por el cual atravesó esta etnia. La práctica del trabajo sobre piedra a nivel rupestre antecede al desarrollo de escultura que, en este caso, se encontraba en plena evolución cuando se presentó la conquista, como atestiguan hallazgos realizados en varias poblaciones”.<sup>47</sup>

Los Pastos siempre agradecidos con la madre naturaleza por todos los regalos que cada día les obsequiaba, forjaron las piedras en las que plasmaron con destreza, sus enseñanzas o su conocimiento, además era un motivo de gratitud. Las piedras fueron un gran lienzo para los indígenas las cuales enseñaron y enseñaran a las futuras generaciones ya que nunca serán borradas y estarán firmes con el paso del tiempo.

---

<sup>45</sup> QUIJANO, Armando. El churo cósmico. San Juan de Pasto, Colombia: Graficar EyD. (2006) .p.25.

<sup>46</sup> *Ibíd.* p.28.

<sup>47</sup> GRANDA, Osvaldo. *Arte Rupestre en Colombia*. Barranquilla Colombia: Editorial Travesías. (2010). p.144.146.

Municipio de Contadero, Para llegar a este yacimiento se puede hacer por contadero, hasta la aldea la maría, Allí se desciende hasta la escuela.

Municipio de Cumbal, Se encuentra en la vereda Tasmag (Machines) en el dominio de a pie que conduce a las tolas a unos 100 metros de altura sobre la carretera entre el pueblo y la laguna de Cumbal.

Municipio de Sapuyes, ubicada en la vereda Los Monos en el límite de Ospina y Sapuyes.<sup>48</sup>

Los indígenas de la Cultura Pasto siempre encantados por el medio que los rodeaba, guardaban en su mente sus creencias y pensamientos, decidieron plasmar su ideología para que siempre estuviera con ellos y fuera recordada. El proyecto Tulpa recorre estos sitios de gran importancia cultural de Nariño y trata de dar a conocer a propios y foráneos sobre la ubicación e importancia cultural de los petroglifos tallados por los antepasados Pastos.

### **Mono**

“Entre los pastos esta mostrado de perfil pero no de manera tan geométrica como entre los quillacingas es más gordo y redondeado”.<sup>49</sup>

Los indígenas de la Cultura Pasto tenían un encanto y gran admiración por el medio que les rodeaba que quisieron plasmarlo en su arte rupestre, muchos de ellos eran animales pero exaltaron principalmente al mono porque les generaba curiosidad, ya que se asemejaba físicamente a los seres humanos y también por su carácter travieso, además en la época de siembra dejaban caer frutos o semillas y los Indígenas lo asociaron con la abundancia y la fertilidad.

### **Espiral**

“Un dato etnográfico entre los andinos de la sierra nevada recogido por Isaacs (1884) explica que la espiral para los indígenas es el sol. Entre Pastos y Quillacingas se desconoce su significación”.<sup>50</sup>

Para Tulpa, se cree que la figura la espiral es el camino que cada persona o cada ser debe recorrer durante toda su vida, cuando alguien nace empieza a laborar su espiral o su ciclo de vida, va de afuera hacia adentro, labrando su camino de acuerdo con sus costumbres y enseñanzas de sus antepasados.

Para el indígena Pasto la espiral es un recorrido con normas de convivencia y tradición entre ellas hacer el bien y seguir las leyes de su comunidad.

La figura la espiral se cree que fue tomada de formas como las conchas de los caracoles.

### **Venado**

---

<sup>48</sup> GRANDA, Osvaldo. Óp. Cit. p.121-129.

<sup>49</sup> Ibíd. p.144-146.

<sup>50</sup> Ibíd. p.144.146.

“Igualmente los Pastos tenían cierta predilección por representarlo en su decoración de copas y ocarinas de cuerpo entero y en rebaños”.<sup>51</sup>

En la tierra de los Pastos, existían muchos venados y otras especies silvestres que abundaban y decoraban el paisaje de Nariño, los indígenas Pastos tenían mucha gratitud y respeto por estos animales, por lo cual los inmortalizaron, representándolos con sus talentosas manos, por medio de cerámicas y tejidos.

### **Estrella De Ocho Puntas (Sol De Los Pastos)**

“Este motivo típico en la cerámica pasto surge desde el complejo y el estilo capulí y se mantiene hasta entrada la colonia”.<sup>52</sup>

Se considera el icono más importante para la Cultura Pasto, porque se cree que es la representación del sol, el cual, les indicaba los solsticios y equinoccios, el compañero que les informaba cuando tenían que cultivar la tierra, cuando tenían que dejarla descansar y cuando podían degustar de los frutos que el sol y la tierra les había obsequiado.

### **Serpiente**

“Indica la muerte y el renacer porque al cambiar de piel rejuvenece. Así mismo se le atribuye la inmortalidad. Es poder y conocimiento”.<sup>53</sup>

Para la Cultura Pasto el icono de la serpiente se encontraba presente en las cerámicas, petroglifos y en los mitos en estas tradiciones se lo nombra como un ser agresivo y de mucha fuerza, que debe ser dominado para ser expulsado para que los pueblos de la comunidad pasto pueda vivir tranquilos.

## **APORTES DE LA CULTURA PASTO**

### **Cerámica**

“Mediante el análisis de colecciones arqueológicas y hallazgos de Pasto, se determinaron algunos tipos cerámicos”.<sup>54</sup>

Los Pastos fueron una comunidad que siempre estuvieron buscando y desarrollando técnicas para esculpir y mejorar su arte; hoy en día, se puede diferenciar la época, en que se realizaron estos grandes trabajos, por ejemplo el color negro fue el más sobresaliente y estuvo pintado en positivo y negativo, son una obra autentica de su habilidad, además se especializaron en simplificar los símbolos como personas y animales, este tipo de arte se divide en tres épocas de los Pastos: capulí, piartal, tuza.

---

<sup>51</sup> GRANDA, Osvaldo. Óp. Cit. p.144.146

<sup>52</sup> Ibíd. p.144.146

<sup>53</sup> ENRÍQUEZ, Adriana. TORRES, Paula. VALENCIA, Fernando. Óp. Cit. p.66

<sup>54</sup> Ibíd. p.66

## **Metalurgia**

“las habilidades en la metalurgia se observan por sus métodos de fundición, soldadura, moldeo y repujado”.<sup>55</sup>

Los hombres del sur de Nariño utilizaban diferentes técnicas que fueron evolucionando a través del tiempo; gracias al descubrimiento de metales como el oro, el cobre y la plata, fueron moldeando poco a poco este tipo de materiales hasta llegar a elaborar excelentes trabajos artesanales, donde se podía observar figuras geométricas y otros diseños alusivos a los animales; existen otras piezas en las que se destacaban pectorales, narigueras, orejeras, collares y tocados, estos adornos eran utilizados principalmente por los grandes caciques de las comunidades de los Pastos.

## **Comercio**

“El comercio lo ejercían por igual hombres y mujeres y se los llamaba mindalae o mercaderes”.<sup>56</sup>

Los indígenas Pastos como una gran familia siempre estuvieron intercambiando sus productos, para ello, se encontraba el mindalae o mercader que era un indígena amigable y pacífico, el cual viajaba por todas partes, el objeto que más les gustaba intercambiar con grupos de la costa pacífica eran las conchas.

## **Artesanías**

“Todas las mujeres sabían hilar y tejer en las pangas o telares de cintura; utilizando las olcas, las guangas y el sicse fabricaban los anacos, cobijas, capas y sayos, igualmente elaboraban con maestría las gualcas para adornar el cuello y las oshatas que después fueron remplazadas por las alpargatas en tiempo de los españoles”.<sup>57</sup>

Las mujeres sobresalían por tener la habilidad, la fuerza y el conocimiento para realizar el trabajo de cubrir a su tribu con cobijas y capas, las cuales eran hechas en lana con figuras geométricas o animales cuyo significado solo podía ser interpretado por los indígenas Pastos, además eran elaborados en guangas.

En la actualidad aún sobreviven estas tradiciones que se vienen heredando de generación en generación, las cuales pasan inadvertidas, pero a través de sus colores y símbolos todavía mantienen un contenido ancestral basado en el conocimiento de la Cultura Pasto.

---

<sup>55</sup> ENRÍQUEZ, Adriana. TORRES, Paula. VALENCIA, Fernando. Óp. Cit. p.66.

<sup>56</sup> Ibíd. p.66.

<sup>57</sup> Ibíd. p.66.

“La **guanga**, el arte del tejido toma gran relevancia en la Cultura Pasto”.<sup>58</sup>

Según Chiran y Burbano la herramienta guanga es un instrumento elaborado en madera que consta de cuatro varas, las cuales hacen referencia a los cuatro puntos cardinales, los cuatro elementos de la tierra, cuya importancia era tener un vínculo con la Pacha Mama, con la cual exponían sus conocimientos sobre los Andes.

### **Agricultura**

“La región ocupada por los pastos ofrecía una buena cantidad de recursos naturales de acuerdo a los diferentes pisos térmicos entre los 2.000 y 3500 metros”.<sup>59</sup>

Los indígenas de la Cultura Pasto fueron bendecidos por sus amigos el sol y la luna. La madre naturaleza o Pacha Mama les había regalado un diverso paisaje con imponentes cerros y llanuras que les permitían conocer toda clase de semillas sagradas, el suelo ofrecía sus frutos valiosos como lo eran el maíz, frijol, zapallo, yuca, maní, algodón, todos estos alimentos que gozaban la comunidad indígena hacían que los pueblos Pastos se deleitaran con agrado.

“Dase en aquella tierra mucha cebada y papas riquisimas, y hay muy sabrosas granadillas y otras frutas de las que atrás tengo contado”.<sup>60</sup>

Como se puede apreciar el territorio de los Pastos era muy extenso y fértil, por lo tanto, su gran variedad de frutas y verduras, gracias sus diferentes pisos térmicos, los indígenas dedicaban la mayoría de su tiempo a la agricultura y a la cría de animales domésticos que les proporcionaban alimento y otros beneficios como la lana, que la utilizaban para sus textiles, donde plasmaban su pensamiento.

“Para condimentar las comidas emplearon la sal que provenía de la región llamada Salinas en el mismo valle del chota y el ají que junto con frutas como la chirimoya, piña, aguacate, motilón, mora, cerote, etc.”.<sup>61</sup>

Los indígenas Pastos nunca se quedaron estancados en su conocimiento, de lo contrario, siempre buscaron la perfección en las rutinas diarias que desarrollaban, como en el caso de sus alimentos, que no tenían sabor, los indígenas Pastos buscaron en todo sus alrededores hasta encontrar variadas especias para su preparación, como lo fueron la sal y el ají, unos excelentes acompañantes a sus suministros.

---

<sup>58</sup> CHIRAN, Rosa. HERNÁNDEZ, Marleny. La dualidad Andina del Pueblo Pasto, Principio Filosófico Ancestral inmerso en el tejido en Guanga y la Espiritualidad. Plumilla Educativa. 2013. p.144.

<sup>59</sup> SOLARTE, Arturo. CIFUENTES, Guillermo. Delgado, Luis. La huella de los pastos. Pasto, Colombia: Graficolor.1998 .p.13

<sup>60</sup> CIEZA DE LEÓN, Pedro. Óp. Cit. p. 167.

<sup>61</sup> SOLARTE, Arturo. CIFUENTES, Guillermo. Delgado, Luis. Óp. Cit.p.13

## TRADICIONES DE LA COMUNIDAD PASTO

**Minga:** “la gente se reúne y con la ayuda de todos realizan una labor en favor de la comunidad, de una familia o persona. Participan niños, jóvenes y ancianos cada uno realizando una labor específica”.<sup>62</sup>

**Payacua:** “consiste en ir donde están cosechando, llevándole al dueño de la cosecha algo que necesite en su labor inmediata, por ejemplo alimentos preparados; se supone que si alguien lleva alimentos a los cosechadores, el dueño está en la obligación de corresponder con lo dela cosecha”.<sup>63</sup>

Tradiciones que todavía están presentes y son realizadas para el bien de la comunidad, este legado es para no olvidar y recordar que no estamos solos sino que pertenecemos a una comunidad que puede salir adelante con la ayuda de nuestros hermanos.

“Los Pastos fueron conocidos porque periódicamente tenían sus mercados donde intercambiaban productos entre ellos mismos y también con sus vecinos”.<sup>64</sup>

El intercambio de productos fue una práctica común entre estas comunidades por lo general había quienes llevaban productos de diferentes suelos climáticos intercambiando productos de clima frio con productos de climas cálidos y también con la costa.

“La Pacha mama es la madre y maestra, fundamenta la vida en relación con el mundo”.<sup>65</sup>

Para la Cultura Pasto existe un gran respeto por la Pacha Mama, debido que siempre les brindo sus regalos con el fin de que los indígenas pudieran vivir en armonía y en equilibrio.

Las fiestas que realizan los actuales o descendientes de la Cultura Pasto son para dar gracias y recordar los regalos de la madre naturaleza, es por esto que los indígenas han sido respetuosos con estos fértiles territorios. Los Pastos nos dejan sus saberes que todavía se encuentran y son significativos para la actual comunidad.

---

<sup>62</sup> ENRÍQUEZ, Adriana. TORRES, Paula. VALENCIA, Fernando. Óp. Cit. p.42.

<sup>63</sup> Ibíd. p. 42

<sup>64</sup> Calero, Luis. Pastos Quillacingas y Abades. Bogotá, Colombia: Banco Popular. 1991 .p.41.

<sup>65</sup> ENRÍQUEZ, Adriana. TORRES, Paula. VALENCIA, Fernando. Óp. Cit. p.38.

## ALGUNOS PERSONAJES PASTOS

**Cacica Sapuyana.** “Así el cacique Ipial que cuida Ipiales, el cacique Maiquer de Mallasquer, la cacica Narcisa Cuiscualpud de Aldana, el cacique Colimba de Guachucal, la cacica Sapuyana que se convirtió en el cerro Paja Blanca, la cacica María Panana quién fundó Panan, el caciquito Iscuazan de Iles, los caciques María Camues y Antonio Camues de Mallama”.<sup>66</sup>

**Cacique Cumbe.** “Levanté mis ojos y el cacique Cumbe, taita Cumbe, estaba delante de mí, todo su cuerpo brillaba, unos aretes grandes con ocho puntas de sol que tenía en las orejas, brillaban todavía más. Su cara era cobriza y fuerte, era grandíisimo su cuerpo respetoso”.<sup>67</sup>

**Cacique Guatan.** “Sobre el nombre de Gualmatán se ha tenido muchas versiones que tratan de explicar el origen de su nombre. Según escritos del padre Arístides Gutiérrez lleva este nombre en memoria de su gran cacique Guatán o Golmatán, jefe máximo de las tribus que en esta región habitaban y quien fue muerto en la conquista de Belalcázar”.<sup>68</sup>

Existen muchos relatos, como resultado de los investigadores que enaltecen la Cultura Pasto, no obstante, si se quiere conocer, sobre los antiguos caciques, los mitos y las leyendas que rodean los territorios Pastos se recomiendan visitar las distintas poblaciones nariñenses para escuchar de la voz de los taitas o los abuelos, ya que cada población tiene su propia idiosincrasia.

Elay! Verán, hay unos seres guaticos, guaticos que viven en chorreras, en las quebradas, en los ríos, ellos cuidan del agua y la naturaleza de las montañas. Hay otros que cuidan las minas, todos ellos se llaman duendes, son como niños bien bonitos, tienen el pelo amarillo, amarillo y todo ensortijado, los ojos son azules y la piel es blanquita, blanquita. Toca tener cuidado de ellos porque hay de varios, unos son duendes dormilones, otros duendes negros, otros duendes trabajadores y otros haraganes.<sup>69</sup>

Si bien los duendes tienen origen en otras regiones, en la Cultura Pasto fueron adoptados por la sincronía que tienen con la naturaleza, estos personajes algunas veces con malas o buenas intenciones, son los protectores del medio ambiente.

---

<sup>66</sup> ENRÍQUEZ, Adriana. TORRES, Paula. VALENCIA, Fernando. Óp. Cit. p.105.

<sup>67</sup> Ibíd. p.108.

<sup>68</sup> CACIQUE GUATÁN. [en línea] 2015 [citado: 11 julio 2015] Disponible en internet: [http://www.gualmatan-narino.gov.co/informacion\\_general.shtml](http://www.gualmatan-narino.gov.co/informacion_general.shtml)

<sup>69</sup> ENRÍQUEZ, Adriana. Torres, Paula. Valencia, Fernando. Óp. Cit. p.91.

## EL FIN DE LA VIDA

“Cuando los señores se mueren también les hacen la honra a ellos posible, llorándolos muchos días y metiéndolos en las sepulturas lo que de otros tengo dicho”.<sup>70</sup>

Los indígenas Pastos se cree, tenían un gran respeto por la muerte, por el ritual, el cual consistía por ejemplo en pintar la tumba de color rojo o que sus objetos cotidianos estén bien colocados en un lugar preferencial; estas costumbres son comparables con otras civilizaciones conocidas, cuyos muertos se enterraban con sus posesiones materiales más preciadas.

“No tienen creencia ni se les han visto ídolos, salvo que ellos creen que después de muertos han de tornar a vivir en otras partes alegres y muy deleitosas para ellos”.<sup>71</sup>

Como se puede apreciar los indígenas Pastos no tenían ídolos humanos ni tampoco espirituales, pero se cree que debían estar en armonía y equilibrio con la Pacha Mama o madre naturaleza, respetando los sitios sagrados, cumpliendo con las normas y tradiciones que consideraban con respeto.

Con respecto a la muerte, tenían curiosidad por ir a festejar a la otra vida, a la cual le rendían culto, por las prácticas al momento de ir a descansar eternamente.

“Por otro lado, en la zona media de los cementerios pastos se encuentran: Tumbas de sectores sociales intermedios: mercaderes (mindalaes), orfebres, tejedores chamanes, etc.”.<sup>72</sup>

Los indígenas Pastos, estaban organizados por clases sociales y de acuerdo con su jerarquía, se tenía en cuenta la profundidad de su tumba, algunas eran de poca profundidad para los sectores intermedios y otras tumbas tenían más profundidad para los indígenas de mayor rango como los caciques, a los que se les sumaba utensilios y víveres, también existieron algunos difuntos que se acompañaron de sus sirvientes.

---

<sup>70</sup> CIEZA DE LEÓN, Pedro. Óp. Cit. p.169.

<sup>71</sup> *Ibíd.* p.167.

<sup>72</sup> QUIJANO, Armando. Óp. cit. p.24.



## 7. MARCO LEGAL

### **PATRIMONIO CULTURAL**<sup>73</sup>

El Ministerio de Cultura concibe el patrimonio cultural de manera incluyente, diversa y participativa, como una suma de bienes y manifestaciones que abarca un vasto campo de la vida social y está constituida por un complejo conjunto de activos sociales de carácter cultural (material e inmaterial), que le dan a un grupo humano sentido, identidad y pertenencia. Adicionalmente, lo entiende como factor de bienestar y desarrollo y está consciente de que todos los colombianos tienen el compromiso y la responsabilidad de velar por su gestión, protección y salvaguardia

El patrimonio cultural inmaterial se refiere a la producción humana misma, a la forma en que se expresan individuos y se relacionan dentro de las sociedades, o a cómo los grupos humanos se diferencian de otros.

En realidad es un concepto muy amplio que involucra, entre muchos otros, aspectos como las tradiciones, lenguas y expresiones orales; artes del espectáculo; usos sociales, rituales y actos festivos; conocimientos y usos relacionados con la naturaleza; técnicas artesanales tradicionales; expresiones musicales, dancísticas y sonoras; expresiones rituales, escénicas, ceremoniales, juegos tradicionales; conocimientos, habilidades y técnicas asociadas a la elaboración de objetos, diseños; usos sociales, conocimientos y prácticas sobre el ser humano, la naturaleza y el universo; conocimientos, sistemas jurídicos tradicionales; conocimientos y técnicas asociadas a la gastronomía.

### **LEY GENERAL DE LA CULTURA: LEY 1185 DE 2008**<sup>74</sup>

Según la ley general de la cultura: Ley 1185 de 2008 en el artículo 6 denomina que el patrimonio arqueológico comprende aquellos vestigios producto de la actividad humana y aquellos restos orgánicos e inorgánicos que, mediante los

---

<sup>73</sup> . PATRIMONIO CULTURAL. [en línea] 2015 [citado: 25 julio 2015] Disponible en internet: <http://www.mincultura.gov.co/>

<sup>74</sup> . LEY 1185 DE 2008 [en línea] 2015 [citado: 8 julio 2015] Disponible en internet: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=29324>

métodos y técnicas propios de la arqueológica y otras ciencias afines, permiten reconstruir y dar a conocer los orígenes y las trayectorias socioculturales pasadas y garanticen su conservación y restauración.

De conformidad con los artículos 63 y 72 de la constitución política, los bienes del Patrimonio Arqueológico pertenecen a la Nación y son inalienables, Imprescriptibles e inembargables”.

Artículo 1°. Modifíquese el artículo 4° de la Ley 397 de 1997 el cual quedará, así:

Artículo 4°. Integración del patrimonio cultural de la Nación. El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición, el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico o antropológico.

## **PATRIMONIO CULTURAL- UNESCO<sup>75</sup>**

El contenido de la expresión “patrimonio cultural” ha cambiado bastante en las últimas décadas, debido en parte a los instrumentos elaborados por la UNESCO.

El patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional.

## **8. COBERTURA DEL ESTUDIO**

---

<sup>75</sup> PATRIMONIO CULTURAL. [en línea] 2015 [citado: 5 julio 2015] Disponible en internet: <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00002>

## 8.1 TEMPORAL

Desde el punto de vista retrospectivo se tomarán datos históricos comprendidos entre el año 1971 hasta el 2014. El presente estudio se llevará a cabo desde el mes de abril del año 2015 hasta el mes de junio del 2016.

## 8.2 ESPACIAL

El presente trabajo se llevará a cabo en los municipios de Sapuyes y Gualmatán en el departamento de Nariño, Colombia.

## PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

### 9.1 ENFOQUE

El enfoque que tiene el presente documento es de tipo Cualitativo - Observación-Entrevista - Focus Group.

### 9.2 TIPO DE ESTUDIO

Los tipos de estudio que se ajustan al presente estudio según Carlos Méndez<sup>76</sup> son los siguientes:

- ❖ **Exploratorio.** Existen diversos antecedentes de investigación sobre la Cultura Pasto en general, sin embargo no se cuenta con modelos didácticos relacionados con el aprendizaje en los niños a través del juego. Por lo tanto se puede catalogar este estudio como base para posteriores investigaciones referentes a la educación infantil.
- ❖ **Descriptivo.** se busca identificar dentro de la población infantil objeto de estudio, su grado de conocimiento referente a la Cultura Pasto, sus preferencias y gustos en cuanto a los tipos de aprendizaje, mediante técnicas de recolección de información como; talleres, trabajos de campo, dinámicas, obras teatrales y encuestas aplicadas a los docentes, con el fin de determinar los factores importantes que conlleven al desarrollo de la presente investigación.

---

<sup>76</sup> MENDEZ, Carlos. Metodología, Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación. Tercera Edición. p. 133 - 136

### 9.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Los métodos de investigación que aplican son de tipo:

**Inductivo:** se inicia el proceso de investigación con la observación de las situaciones particulares objeto de estudio, para finalizar con el establecimiento de conclusiones. De esta manera los resultados obtenidos se convierten en criterio para la posterior toma de decisiones.

**Analítico:** se analiza el todo, la Cultura Pasto en general y se la divide en partes, para profundizar y dinamizar la investigación. Finalizado el proceso, las partes serán nuevamente un todo, de esta manera se obtendrá un criterio para la realización del modelo de aprendizaje.

**Síntesis:** complementario al anterior, terminado los procesos iniciales, se culminará con la creación del Juego, elemento que constituye el producto de la presente investigación.

### 9.4 FUENTES DE INFORMACIÓN

Las fuentes de información a utilizar son:

**Primarias:** aplicación de encuestas y entrevistas a docentes y talleres, trabajos de campo, dinámicas y obras teatrales con los niños.

**Investigaciones, entrevistas y conversaciones. (Docentes y Antropólogos).** Durante la investigación se recopiló información sobre la cultura Pasto, mediante investigaciones y conversaciones con expertos en el tema, así mismo, se realizaron conversaciones con docentes, quienes dan su punto de vista sobre el conocimiento que tienen sus alumnos sobre esta cultura; además explican la manera en que se dictan las clases.

De los Pastos sobresale su vínculo con la naturaleza, sus costumbres, sus obras artísticas, como los tejidos, las cerámicas y las misteriosas piedras talladas por los indígenas llamadas petroglifos, las cuales se ubican dentro del territorio pasto, su región comprende varios municipios, entre ellos: Sapuyes, Gualmatán, el Contadero y Cumbal.

**Secundarias:** recolección de información a través de libros, revistas, tesis, estudios anteriores, investigaciones relacionadas.

**Terciarias:** recopilación de datos en direcciones electrónicas.

### **ENTREVISTAS Y CONVERSACIONES (DOCENTES Y ANTROPÓLOGOS)**

Durante la investigación se recopilara información sobre la Cultura Pasto mediante libros, documentos web y expertos sobre el tema, también se reunirá con docentes de primaria de la Institución Educativa Técnica el Espino y la Institución Educativa Santo Tomas de los municipios de Sapuyes y Gualmatán respectivamente para hablar sobre el tema de la Cultura Pasto y los diferentes métodos de enseñanza.

### **TRABAJO DE CAMPO (EMPATIZAR CON LOS NIÑOS)**

Se generará confianza y motivación en los niños de tercero y cuarto grado de primaria de una forma divertida y dinámica, mediante obras teatrales (títeres), con el fin de incentivar y obtener respuestas de los niños acerca de la Cultura Pasto, en cierto punto se preguntará si conocen o identifican algunos símbolos entre ellos, la Estrella de Los Pastos y el Mono.

Además se realizaron talleres para conocer el método más atractivo para el aprendizaje y conocer la preferencia de ilustración de los niños.

### **EL JUEGO COMO METODO DE APRENDIZAJE**

Teniendo en cuenta los resultados de la investigación realizada, se tomaran las respectivas decisiones en cuanto al mejor método de aprendizaje, en el que los niños se diviertan y aprendan, generando experiencias que a la postre van a ser recordadas con agrado y en las que el maestro promueve los valores, como el liderazgo, la imaginación y la cooperación.

## **9.5 POBLACIÓN Y MUESTRA, TRABAJOS DE CAMPO**

Se genera confianza y motivación a los niños de manera divertida y dinámica, mediante obras teatrales (títeres) todo esto para incentivar y obtener respuestas sobre la Cultura Pasto, en cierto punto se pregunta a los alumnos de la Institución Educativa Técnica El Espino y la Institución Educativa Santo Tomas del Municipio de Gualmatán, si conocen algunos símbolos entre ellos la Estrella de Los Pastos y Mono. Obteniendo como resultado el desconocimiento de estos símbolos.

En cuanto a las muestras visuales como las ilustraciones, los niños se inclinaron por el ánimo y a la hora de aprender se decidieron por las actividades lúdicas.

Resultados. Ver cuadros No. 1, 2 y 3.

### Cuadro No. 1 Resultados Trabajo de Campo Estudiantes

Preguntas para los niños de la Institución Educativa Técnica El Espino de Sapuyes				
¿Has escuchado acerca de los indígenas Pastos?	Si	No	Total	
	0	53	53	
¿Conoces o a has mirado alguna vez estos símbolos? (Petroglifo del Mono, Espiral y Estrella de los Pastos)	Si	No	Total	
	0	53	53	
¿Te gustaría saber de los Pastos?	Si	No	Total	
	49	4	53	
¿A través de que medio te gustaría saber de los Pastos?	Juegos	Animaciones	Libros	Total
	21	14	18	53

Fuente: Este estudio.

### Cuadro No. 2 Resultados Trabajo de Campo Estudiantes

Preguntas para los niños de la Escuela Loma del Medio de Gualmatán				
¿Has escuchado acerca de los indígenas Pastos?	Si	No	Total	
	2	15	17	
¿Conoces o a has mirado alguna vez estos símbolos? (Petroglifo del Mono, Espiral y Estrella de los Pastos)	Si	No	Total	
	1	16	17	
¿Te gustaría saber de los Pastos?	Si	No	Total	
	17	0	17	
¿A través de que medio te gustaría saber de los Pastos?	Juegos	Animaciones	Libros	Total
	2	1	14	17

Fuente: Este estudio.

### Cuadro No. 3 Resultados Trabajo de Campo Estudiantes

Preguntas para los niños de la Institución Educativa Santo Tomas de Gualmatán				
¿Has escuchado acerca de los indígenas Pastos?	Si	No	Total	
	3	29	32	
¿Conoces o a has mirado alguna vez estos símbolos? (Petroglifo del Mono, Espiral y Estrella de los Pastos)	Si	No	Total	
	4	28	32	
¿Te gustaría saber de los Pastos?	Si	No	Total	
	30	2	32	
¿A través de que medio te gustaría saber de los Pastos?	Juegos	Animaciones	Libros	Total
	13	10	9	32

Fuente: Este estudio.

### Cuadro No. 4 Resultados Trabajo de Campo Estudiantes

ESCUELA SANTO TÓMAS GUALMATÁN		
RESPUESTAS ESCRITAS	NIÑOS	NIÑAS
¿QUE PODER QUE QUISIERA TENER?	VOLAR GOKU GOKU GOKU VOLAR	CONTROLAR AGUA INVISIBLE VOLAR VOLAR
¿QUE TE ASUSTA?	CHUCKY CHUCKY NADA NADA NADA	NADA NADA SALIR AL TABLERO CUCO
¿CUAL ES TU CARICATURA FAVORITA?	HERMANOS GRIMM LUCHA LIBRE LOS 7 ENANOS LOS TRES CERSDITOS	LA BELLA Y LA BESTIA LA BELLA DURMIENTE LA CENICIENTA BLANCA NIEVES

Fuente: Este estudio.

**Cuadro No. 5 Resultados Trabajo de Campo Estudiantes**

CORREGIMIENTO DEL ESPINO SAPUYES		
RESPUESTAS ESCRITAS	NIÑOS	NIÑAS
¿CUAL ES TU COLOR FAVORITO?	VERDE FLUORESCENTE VERDE CLARO AZUL AZUL	AZUL MORADO VERDE
¿QUE TE ASUSTA?	OSCURIDAD OSCURIDAD BRUJA BRUJA	ENFERMEDAD PELÍCULA TERROR OSCURIDAD
¿CUAL ES TU CARICATURA FAVORITA?	RAYO MACUIN SCOOBY DOO DRAGÓN BALL Z DRAGÓN BALL Z KAI	JIM DE LA LUNA LA ROSA DE GUADALUPE PRINCESAS
¿QUE PODER QUE QUISIERA TENER?	LASER VOLAR DESAPARECER FUEGO	FUEGO VOLAR ARAÑA
¿CUAL SERIA MI DEBILIDAD?	HIELO AGUA GOLPES AGUA	AGUA HIELO DESAPARECER

Fuente: Este estudio.

**Cuadro No. 6 Resultados Trabajo de Campo Estudiantes**



ESCUELA LOMA DEL MEDIO GUALMATÁN		
RESPUESTAS ESCRITAS	NIÑOS	NIÑAS
¿CUAL ES TU COLOR FAVORITO?	AZUL AZUL ROJO VERDE	ROSADO AZUL ROSADO MORADO
¿QUE TE ASUSTA?	CHUCKY HABLAR EN PUBLICO HABLAR EN PUBLICO VIOLENCIA	BURLAS ROBOS HABLAR EN PUBLICO HABLAR EN PUBLICO
¿CUAL ES TU CARICATURA FAVORITA?	CHAPULIN GARFIELD DRAGON BALL Z DRAGON BALL Z	CAMPANITA CAPERUCITA LA BELLA Y LA BESTIA CAMPANITA
¿QUE PODER QUE QUISIERA TENER?	GOKU VOLAR VOLA CORRER RAPIDO	INVISIBLE VOLAR VOLAR VOLAR

Fuente: Este estudio

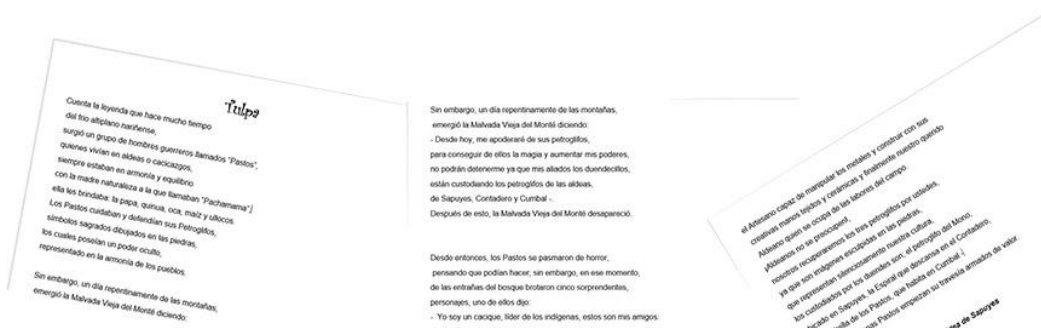
## 9. PROCESO GRÁFICO

No necesitamos aprender a respirar. No necesitamos recordarle a nuestros corazones que deben latir. Tampoco necesitamos aprender a escuchar buenos cuentos y mucho menos a contarlos nosotros mismos. El cuento es una forma de comprensión característica de los seres humanos y, como tal, prevalece por sobre toda diferencia cultural.

Jostine Gaarder

### CREACIÓN DEL CUENTO

La creación del cuento es resultado de una rigurosa investigación teórica y de trabajo de campo relacionado con la cultura de los Pastos. En cuento Tulpa se reconoce los aportes y costumbres que identifican a la Cultura Pasto. Se busca un estilo de narración apropiado para niños como para niños con textos fáciles de comprender y tipografías acordes al sujeto de diseño. Se toma el género fantástico caracterizado por crear algo sobrenatural donde los personajes en ocasiones tienen poderes generando un ambiente mágico.



En síntesis, la historia comienza con la apropiación de los petroglifos por parte de la Malvada Vieja del Monte, los petroglifos son las piedras sagradas que esculpieron los antiguos indígenas Pastos, estas comunidades indígenas están preocupadas, pero en ese instante aparecen cinco indígenas con extraordinarias habilidades que van en busca de los petroglifos que están en manos de la Malvada Vieja del Monte.

### *Fragmento de Tulpa*

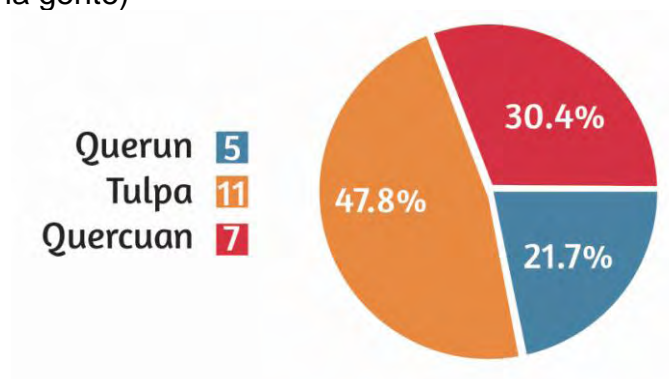
*Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo del frío altiplano nariñense, surgió un grupo de hombres guerreros llamados "Pastos", quienes vivían en aldeas o cacicazgos, siempre estaban en armonía y equilibrio con la madre naturaleza a la que llamaban "Pachamama", ella les brindaba: la papa, quinua, oca, maíz y ullocos. Los Pastos cuidaban y defendían sus Petroglifos, símbolos sagrados dibujados en las piedras, los cuales poseían un poder oculto, representado en la armonía de los pueblos.*

### **NOMBRE DEL CUENTO**

Para escoger el nombre del cuento se realiza encuestas por medios electrónicos y que son destinadas al público infantil y también para el público adulto con la siguiente pregunta:

¿La lengua de la cultura nariñense (los Pastos) desapareció, pero en la actualidad aún tenemos algunos términos de origen indígena, cual crees que fue más importante para ellos?

Querun (pueblo antiguo o milenario) Tulpa (3 piedras del fogón) Quercuan (pueblo de buena gente)



Resultados votación de nombre

Tulpa 47.8%

Querun 21.7%

Quercuan 30.4%

## CREACIÓN DEL JUEGO

Se crea un juego con el fin de salir de la monotonía de las clases comunes y corrientes en donde la interacción y la atención puesta sobre la narración es premiada, participa el profesor quien es el monitor y organizador de la partida, los alumnos son los jugadores quienes escuchan, leen y compiten entre sí.

El juego sobre la cultura Pasto dispone de piezas como el libro Tulpa, el mapa, las cartas, las manillas y los dos dados; el uno de personajes y el otro de numeración.



El juego sobre la cultura Pasto dispone de piezas como el libro Tulpa, el mapa, las cartas, las manillas y los dos dados; el uno de personajes y el otro de numeración

El libro y el mapa van de la mano pues hay momentos donde se cuenta la narración y hay que dirigirse al mapa en donde puede haber casillas en donde se pregunte sobre la lectura luego hay que volver al libro para seguir con la narración estos cambios están ubicados en avisos.

**El objetivo del juego** consiste en interpretar a 5 indígenas para rescatar los sagrados petroglifos de las manos de la Malvada vieja del monte los petroglifos son las misteriosas piedras esculpidas por los antiguos indígenas Pastos.

## ICONOGRAFÍA

Entre los numerosos iconos Pastos que recorren el sur nariñense, cabe destacar tres de ellos que están esculpidos en las piedras (petroglifos).

En la narración se destaca La estrella de los Pastos ubicada en Cumbal, El Espiral ubicado en El Contadero y la Piedra del Mono ubicada en Sapuyes.

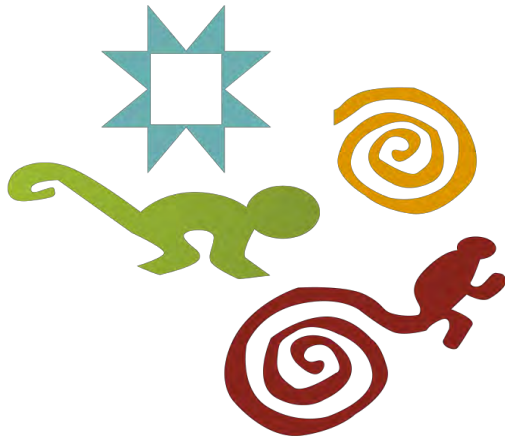
Mediante investigaciones y trabajos de campo se evidencia que la iconografía está dispersa en objetos de uso cotidiano como platos, vasijas y también en los tejidos.

La primera fase consistió en investigar en libros sobre la iconografía y en algunos casos viajar a estos sitios para obtener imágenes.



## RESULTADOS

La segunda fase y ya con las imágenes en nuestra disposición se lleva a cabo el proceso de simplicación de estas figuras obteniendo resultados como estos:



## CREACIÓN DE PERSONAJES

Se describe con una ficha técnica las características físicas y sociológicas del personaje.

FICHA DE PERSONAJE	
DATOS PERSONALES	CARACTERÍSTICAS
<b>NOMBRE:</b> Cacique <b>SEXO:</b> Masculino <b>ESTATURA:</b> 1.50 <b>EDAD:</b> 11	<b>Jefe y líder de la tribu</b>
DESCRIPCION FISICA	DESCRIPCIÓN PSICOLOGICA
<b>Indígena Joven, alto, de contextura delgada y pelo azul un poco largo</b>	<b>Es algo serio, es el que siempre toma la iniciativa, cooperador e inteligente, aunque en momentos de presión requiere la ayuda de su consejero el sabio chamán.</b>
HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS QUE TIENE DE ESPECIAL	
<b>Gracias a su descendencia y al ser elegido por los dioses</b>	

<b>sagrados posee una inteligencia y extraordinaria fuerza.</b>	
<b>BIOGRAFÍA</b>	
El Cacique es un jefe indígena cuyo cargo fue dejado por sus antepasados caciques, desde muy pequeño se le fue inculcado la idea de liderazgo en la aldea, está en la cima del orden social de los Pastos, tiene el apoyo de los dioses para recibir los petroglifos sagrados y además es respetado por tribus de otras regiones, a veces suele consultar acerca de las situaciones a su viejo amigo el chamán.	
<b>RELACIONES ENTRE PERSONAJES</b>	<b>FAMILIA</b>
	Hermanos
<b>HOGAR</b>	<b>EQUIPO/OBJETOS</b>
Choza Central	Adornos de oro en la cabeza, porta pulseras de oro en manos y piernas, se cubre la cintura y pecho con una manta, anda descalzo y porta una vara con una piedra sagrada en la punta.
<b>OBSERVACIONES</b>	
Personaje central en los pueblos Pastos	

La proporción del cuerpo viene por número de cabezas de largo, se aumentan dimensiones para personajes adultos y se disminuyen para personajes jóvenes o en algunos casos cómicos.

Se adoptan características del anime por la empatía que siente el sujeto de diseño con este estilo de personajes.



Los personajes (Héroes) tienen diferenciación con los indígenas del común los cuales se basan en las descripciones del historiador Cieza de León.





## Personajes Protagonistas





## Personajes Antagonistas



## TÉCNICA

En la exploración nos encontramos con diferentes estilos sencillos pero interesantes los cuales nos favorecieron para buscar el adecuado, que represente los valores gráficos a la imagen cada personaje requiere de atributos individuales que se los relacione con la cultura Pasto, pero en conjunto todos los personajes son una familia.



En la exploración nos encontramos con diferentes estilos sencillos pero interesantes los cuales nos favorecieron para buscar el adecuado, que represente los valores gráficos a la imagen. Cada personaje requiere de atributos individuales que se los relacione con la cultura Pasto pero en conjunto todos los personajes son una familia.



La importancia de los colores en el diseño provoca emociones, la paleta cromática que utilizamos en el proyecto Tulpa, son los adecuados porque el receptor siente agrado.

la importancia de los colores en el diseño provoca emociones, la paleta cromática que utilizamos en el proyecto tulpa, son los adecuados porque el receptor siente agrado.

Se digitaliza los personajes con el programa Illustrator CS6 el objetivo de este paso es hacer que los personajes queden en colores planos y con un contorno parejo.

Después de haber utilizado el programa Illustrator CS6 se les da a los personajes un aspecto realista con Photoshop CS6 incluyéndole sombras y luces.

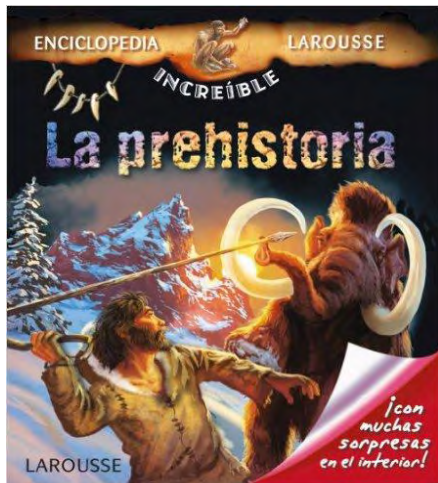
## **DIAGRAMACIÓN**

La diagramación e ilustración se llevó acabo pensando en el público objetivo que eran los niños, pero también se quiso generar un vínculo con los adultos para que se sintieran identificados con la obra.

Algunos referentes de diagramación

### **Enciclopedia Larousse de la Prehistoria**

En el diverso campo de libros infantiles, cabe nombrar la Enciclopedia Larousse de la Prehistoria, en esta obra se muestra una diagramación dinámica ya que experimenta con varias fuentes tipográficas tanto serriadas como manuscritas además esta obra ofrece la información mediante notas cortas, avisos y flechas que salen de lo tradicional cabe resaltar que en el libro se encuentra un cierto número de piezas pop up, pestañas y tarjetas con las cuales los pequeños lectores pueden interactuar y descubrir de manera divertida este fascinante tema de la prehistoria.



## Alicia en el País de las Delicias

Alicia en el país de las delicias es un libro (recetario), adaptada de la obra literaria Alicia en el país de las maravillas. Esta pieza literaria contiene un cuento y materiales como tarjetas en donde se encuentran pequeñas dinámicas y recetas de cocina que pueden realizar los pequeños lectores, sus ilustradoras María Villegas y Jennie Kent plasman personajes con rasgos y características propios de un mundo mágico y colorido, sus páginas y recetas están llenas de texturas y adornos propios que salen de la monotonía de los textos convencionales.



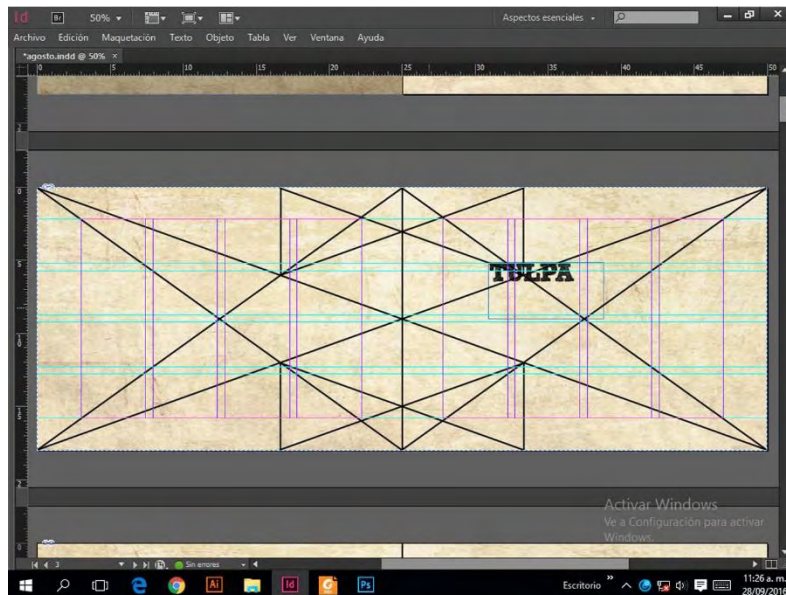
## DIAGRAMACIÓN DE LA PIEZA EDITORIAL TULPA

Para la diagramación se utiliza el programa Adobe Indesign CC



### Proporción Aurea

El formato del libro es producto de la teoría de algunas creaciones estéticas que utilizan algunos pintores para la construcción de sus obras y es la sección aurea la cual busca una proporción adecuada en el libro.



La retícula es de tipo modular porque los módulos proporcionan mayor flexibilidad y precisión en los textos.

## **Tipografía de Textos**

### **Sasson Primary Regular**

Según expertos existen fuentes que son apropiadas para la lectura en los niños, entre ellas está la fuente Sasson Primary que por su forma sutil es de fácil legibilidad para un público amplio, además se recomienda para los niños que las fuentes tipografías deben ser circulares y no manuscritas ni serifadas.

### **Tipografía de Titulares**

Amaranth Bold Es una fuente moderna amigable sin serifas, similar a la Sasson Primary sus proporciones hacen que se diferencien los títulos y además tiene la ventaja de poseer varias familias (Italic, Italic Bold, Regular).

Amaranth Italic Esta derivada es de fácil agrado y esta para generar una diferenciación entre textos.

Sketch Block Es una fuente estilo boceto que hace que algunos textos tomen mayor dinamismo, pero sobre todo hace que el texto no sea monótono ya que este cambio le da un toque descomplicado, pero amable.

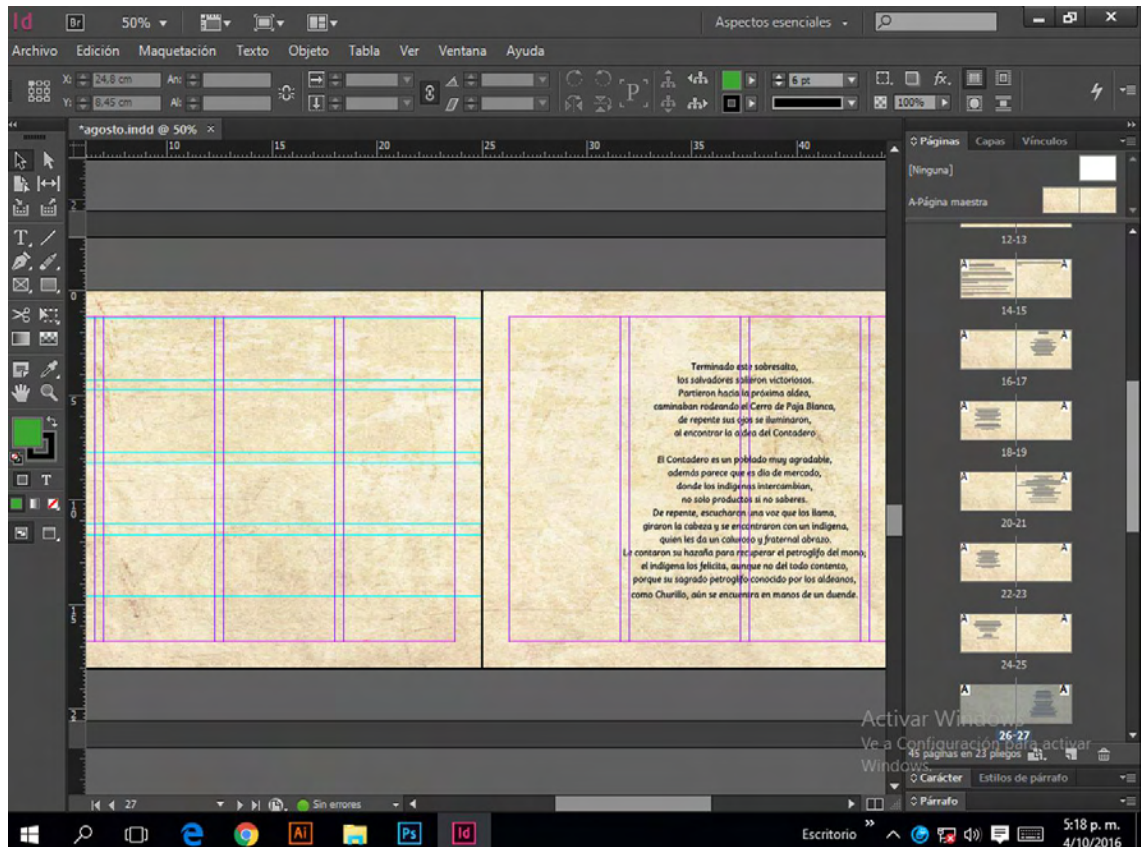


## Tipografía de Textos

Sasson Primary Regular  
*Amaranth italic*

Tipografía de  
Titulares  
**Amaranth Bold**

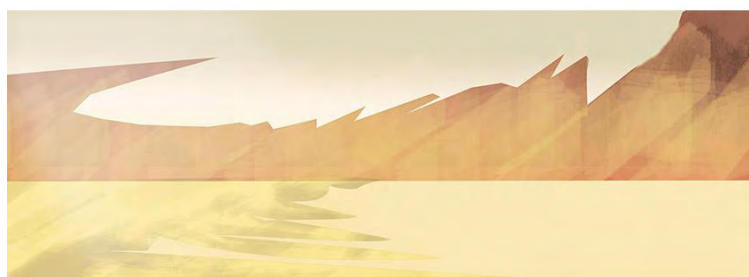
Tipografía  
de Avisos  
Instrucciones



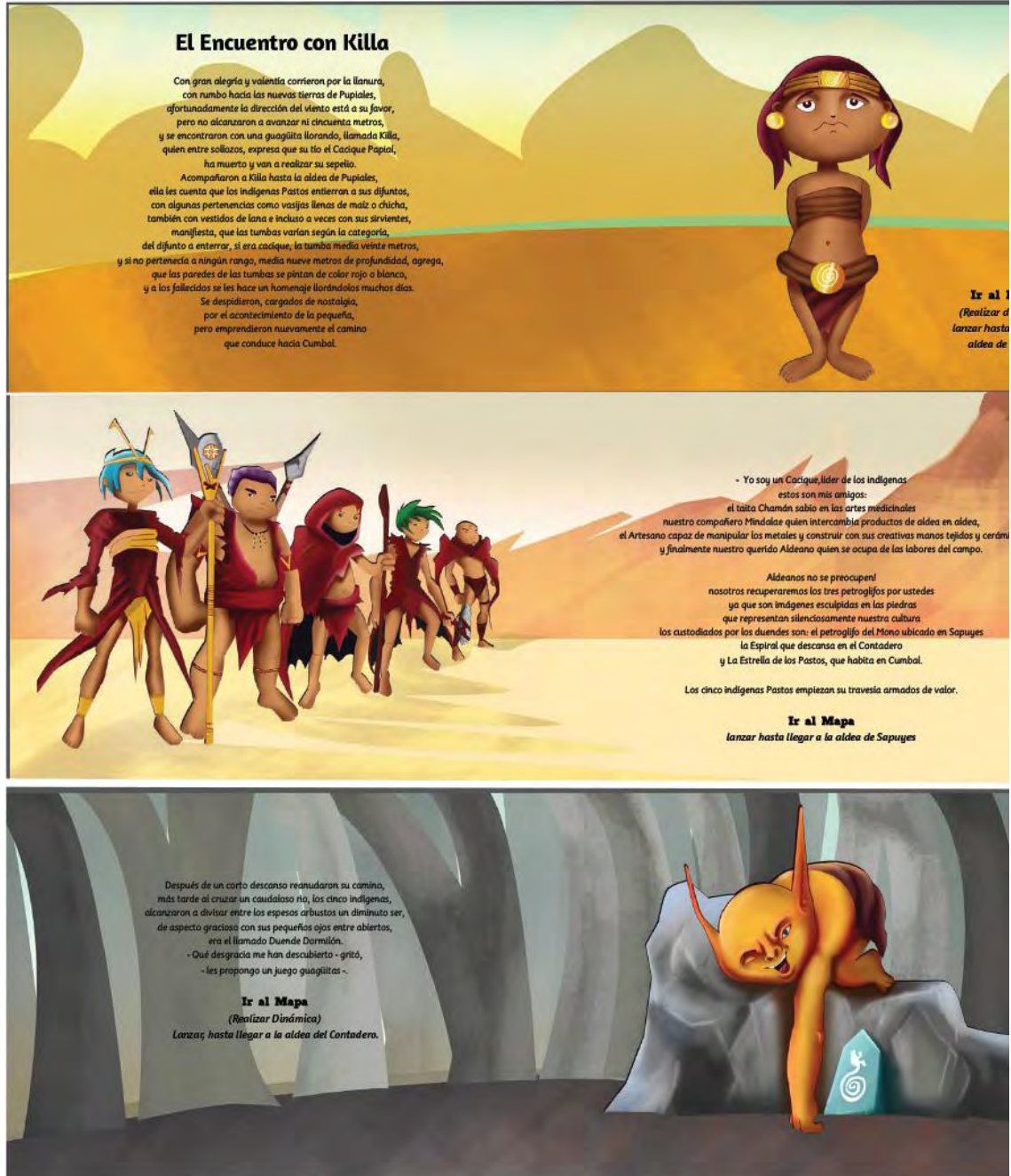
## Creación de Ambientes

Los Ambientes se realizaron según fotografías de los paisajes de los municipios de Sapuyes y Gualmatán.

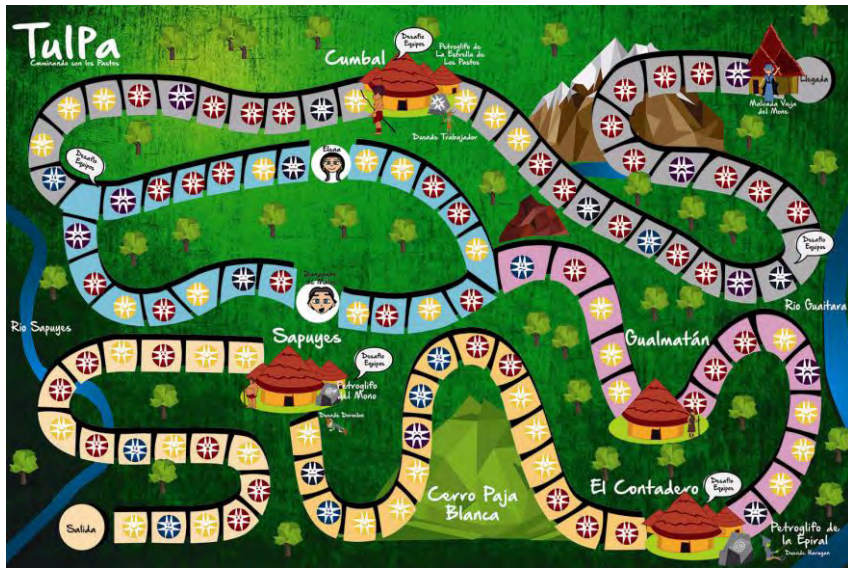
El siguiente paso fue digitalizarlos con el programa Photoshop cs6 con colores planos, más adelante se decide aplicar colores cálidos o frío según la escena a representar.



## RESULTADOS DEL LIBRO







RESULTADO FINAL



## Creación de Cartas

Las cartas son una pieza importante dentro del juego las cartas de conocimiento son ayudas, las cartas de pregunta son importantes a la hora de responder pues se debe poner atención en el cuento, las cartas de dinámicas son desafíos entre equipos y las cartas de petroglifo son valiosas ya que tienen un gran precio.



## RESULTADOS FINALES



## CREACIÓN DE DADOS

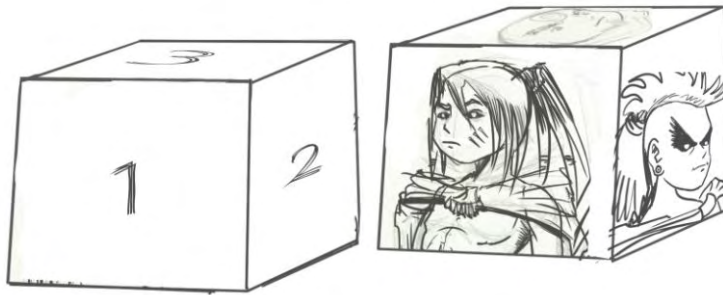
La creación de los dados en primera instancia se los realiza pequeños, pero para generar más diversión luego se dispone hacerlos más grandes.

### Dado de Personajes

La función del dado de personajes es decidir al azar que integrante del grupo va actuar, Cacique, Mindalae, Chaman, Artesano, y Aldeano.

### Dado de Numeración

La función del dado de numeración es avanzar entre las casillas del mapa.



## RESULTADOS FINALES



**CREACIÓN DE MANILLAS** se crea las manillas en un estilo sencillo pero que aborda el concepto de la ideología Pasto con texturas y simbolismos relacionados con las cerámicas y los enigmáticos petroglifos.

El objetivo de las manillas es que cada jugador asuma un rol específico dentro del juego. Además, las manillas ayudan a identificar los equipos al ser de colores diferentes. (5 rojas, 5 azules, 5 amarillas, 5 verdes, 5 naranjas).





## 10. TESTEO PIEZA EDITORIAL EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LAS CUALES SE REALIZÓ LA INVESTIGACIÓN INICIAL PARA POSTERIOR CORRECCIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO.

Como resultado de diversos ensayos con prototipos y posteriormente con la pieza final, se deduce que el juego es un mecanismo diferente de aprendizaje en donde se observa resultados positivos no solo para el tema de este proyecto si no para cualquier campo.



## 12. CONCLUSIONES

El proyecto Tulpa fue una investigación ardua pero enriquecedora ya que al involucrarnos en lo relacionado a la cultura Pasto, despertó en nosotros aún más el interés por estas comunidades, por consiguiente, descubrimos experiencias y conocimientos valiosos sobre los antiguos y actuales Pastos, es grato recordar a quienes aportaron para este proyecto.

La educación va de la mano con el juego y este mecanismo está causando una evolución evidente en el aprendizaje, La psicología nos ofrece herramientas útiles que benefician las estrategias para sumar el potencial de los alumnos.

Desarrollar el proyecto Tulpa, nos permitió implementar todos los conocimientos adquiridos durante la carrera, desde un proceso de retroalimentación constante, en donde el diseño gráfico corresponde a un instrumento capaz de aportar en pro del aprendizaje, despertando interés por la lectura y por ende el conocimiento en los niños.

Nuestro compromiso como ciudadanos y profesionales, corresponde a realizar proyectos encaminados a la preservación de nuestra identidad cultural; a través del diseño gráfico, el proyecto Tulpa, busca que las nuevas generaciones se reencuentren con su patrimonio cultural, mediante un ambiente de aprendizaje atractivo y divertido.

El campo del diseño editorial converge una gran responsabilidad ya que una obra debe ser una experiencia agradable para el público, en donde el objetivo final, constituye sentir empatía con el libro.

Proyectos como éste, permitirán mejorar los métodos de enseñanza dentro del ámbito cultural para los docentes, dentro del departamento de Nariño, logrando que los niños se motiven e interesen en conocer las culturas propias de la región y de esta manera se preserve la identidad cultural en el departamento.

### 13.BIBLIOGRAFIA

ORTIZ, Alexander. *Educación Infantil. Bogotá, Colombia: Ediciones de la u. (2014).*

PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. Barcelona Editorial Labor. S. A.. Aragó. .Í90. 0801.1 . (1991).

TETAZ, Martin. *Psychonomics. Buenos Aires, Argentina: Editora Géminis Ltda, (2014).*

RAMÍREZ, José. Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. México D. F: Alfaomega Grupo Editor, S.A de C.V. (2014).

ORLICH, Donald. HARDER, Richard. CALLAHAN, Richard. KAUCHAK, Donald. PENDERGRASS, R. KEOGH, Andrew. GIBSON, Harry. Técnicas de Enseñanza. México ;Editorial Limusa S.A Grupo Noriega Editores. (2007).

LONDOÑO, Alejandro. Como desarrollar dinámicas de grupos amenas y efectivas. Bogotá, D.C, Colombia: Ediciones Paulinas.(2013).

BALLESTEROS, Severino. Juegos de Mesa del Mundo. Madrid: Editorial C.S. (2005).

VARGAS, Martha, SPEISER, Sabine. CHULVER, Roxana. Judith, Durán. ARELLANO, Teresa. *Materiales Educativos Procesos y Resultados. Bogotá D.C., Colombia. Edición del convenio Andrés Bello. (2003).*

THOMPSON, Jim. BARBANY, Berbank. CUSWORTH, Nic. Videojuegos manual para diseñadores gráficos. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL. (2008).

ENRIQUEZ, Adriana. TORRES, Paula. VALENCIA, Fernando. Pensamiento pasto enseñando a los niños. San Juan de Pasto, Colombia: Primera Edición. (2011).

GUZMÁN, Dumer. *Los Pastos en el espacio de la danza y el poder. Pasto, Colombia: Ediciones Unariño, (2004).*

CIEZA DE LEÓN, Pedro. La crónica del Perú. Colombia. Ediciones de la Revista Ximenez de Quesada. pág. (1971).

GRANDA, Osvaldo. *Arte Rupestre en Quillacinga y Pasto. Pasto Colombia: Ediciones Sindamanoy, (1983).*

GRANDA, Osvaldo. *Arte Rupestre en Colombia. Barranquilla Colombia: Editorial Travesías, (2010).*

QUIJANO, Armando. El churo cósmico. San Juan de Pasto, Colombia: Graficar EyD. (2006).

SOLARTE, Arturo. CIFUENTES, Guillermo. Delgado, Luis. La huella de los pastos. Pasto, Colombia: Graficolor.(1998).

MENDEZ, Carlos. Metodología, Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación. Tercera Edición. p. 133 – 136

## 14. WEBGRAFIA

[http://www.fisher-price.com/es\\_us/playtime/joyoflearning/index.htm](http://www.fisher-price.com/es_us/playtime/joyoflearning/index.htm)

<http://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2014/02/homo-videoludens-2-0-de-pacman-a-la-gamification.pdf>

[http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/247/109\\_chiran\\_caipe\\_rosa\\_alba\\_2013.pdf?sequence=1](http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/247/109_chiran_caipe_rosa_alba_2013.pdf?sequence=1)

[http://www.gualmatan-narino.gov.co/informacion\\_general.shtml](http://www.gualmatan-narino.gov.co/informacion_general.shtml)

<http://www.mincultura.gov.co/>

<http://www.mineducacion.gov.co/observatorio/1722/article-257640.html>

<http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00002>

<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/norma1.jsp?i=29324>

<https://wallygomezblogspot.com>

---

<http://libro.loscoloresolvidados.com/>

<http://inspirasample.blogspot.com/2009/08/anita-mejia.html>

<http://ferchoyela.blogspot.com/>

<http://dinamicasgrupales.blogspot.com/>

<http://www.gamificacion.com/que-es-la-gamificacion>

[http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a11n3/11\\_03\\_Condemarin.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a11n3/11_03_Condemarin.pdf)

[http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta\\_archivos/numero\\_10\\_archivos/m\\_a\\_dominguez.pdf](http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_10_archivos/m_a_dominguez.pdf)

[http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_6/ESTHER\\_HERVAS\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_6/ESTHER_HERVAS_1.pdf) (2008)