BOGOTÁ | SECRETARÍA DE GOBIERNO

EVIDENCIA DE REUNIÓN

DEPENDENCIA Y/O ALCALDÍA RESPONSABLE DE LA REUNIÓN: Planeación ALCB - Referente mesa local Indígena

FECHA: 18 de Julio de 2023 **Virtual:** ____ **Presencial:** X **(En caso de ser presencial):** Oficina de participación

OBJETO DE LA REUNIÓN: Recoger las tareas y compromiso que quedón como concertación

HORA DE INICIO: 11:00 a.m. **HORA DE FINALIZACIÓN:** 1:00 p.m.

ASISTENTES: Pedro Cañón Formulador proyectos y Martha Perdomo Referente Mesa Local Indígena

NOMBRE	CARGO					TIPO DE VINCULACIÓN				ENTIDAD o DEPENDENCIA	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO	FIRMA
	ASESOR	DIRECTIVO	PROFESIONAL	TÉCNICO/ TECNÓLOGO	AUXILIAR	CARRERA	PROVISIONAL	LIBRE NOMB.	CONTRATISTA				
Pedro E. Cañón G			X						X	Planeación ALCB	Pedro.canon@gobiernobogota.gov.co	3012307325	
Martha Perdomo Roman									X	ALCB Participación	marthaperdomo@gobiernobogota.gov.co	3227405300	

NOTA: **En caso de ser una reunión virtual se puede anexar el reporte de asistencia generado por las plataformas de reuniones o plataformas que generen formularios.**

CONSENTIMIENTO: El arriba firmante conforme a la Ley 1581 de 2012 y demás normas reglamentarias aplicables, declara que conoce y acepta la Política de Tratamiento y Protección de Datos Personales de la Secretaría Distrital de Gobierno, y que la información proporcionada es veraz, completa, exacta, actualizada y verificable. Reconoce y acepta que cualquier consulta o reclamación relacionada con el tratamiento de sus datos personales podrá ser elevada verbalmente o por escrito ante la Secretaría Distrital de Gobierno – Oficina de Atención al Ciudadano, como responsable del tratamiento; cuya página web es www.gobiernobogota.gov.co y su teléfono de atención es 3387000. Manifiesta que con los datos proporcionados tiene el derecho de conocer, actualizar y rectificar los datos personales, a solicitar prueba de este consentimiento, a solicitar información sobre el uso que se le ha dado a los datos personales, a presentar quejas ante la Superintendencia de Industria y Comercio por el uso indebido de los datos personales, a revocar esta autorización o solicitar la supresión de los datos personales suministrados y a acceder de forma gratuita a los mismos. De igual manera entiende que los datos aquí consignados serán usados para temas estadísticos, de caracterización poblacional y en determinados casos para el acceso a la oferta institucional de la Secretaría Distrital de Gobierno

DESARROLLO Y CONCLUSIONES DE LA REUNIÓN:

El día de hoy martes 18 del 2023, nos reunimos con la profesional referente de la mesa local indígena con el fin de recoger los pendientes de la socialización y concertación sobre el anexo técnico JUEGOS AUTOCTONOS PARA LOS PUEBLOS INDIGENAS EN LA LOCALIDAD CIUDAD BOLIVAR, que pretende beneficiar a 150 personas de las comunidades indígenas de CB; en lo referente a:

1. Cada pueblo escoja su juego autóctono para competir, pueden escoger máximo dos (2) dos juegos.
2. De igual forma para determinar las reglas y/o normas de cada juego.
3. Los implementos que se requieren para la práctica de cada juego.
4. Los sitios en donde se desarrollarán las jornadas recreo deportivas (entrenamiento y precalentamiento).
5. Y, finalmente el sitio en donde se desarrollará la muestra deportiva no competitiva de cada pueblo.

DESARROLLO:

La profesional referente entrega la información que le han enviado algunos de los delegados de los pueblos indígenas, que le han enviado hasta el momento: Para definir los juegos autóctonos por pueblo indígena, reglas y/o normas de cada juego, implementos que se requieren y los sitios donde se desarrollaran las jornadas recreo deportivas y la competencia final.

En ese sentido, se compila en esta acta la información enviada por los delegados de los pueblos indígenas a la profesional referente de la mesa local indígena.

FICHA TECNICA COMPONENTE JUEGOS AUTOCTONOS	
NOMBRE DEL PUEBLO	Wounaan
NOMBRE DEL JUEGO	Juego de trompos
EJECUCIÓN DEL JUEGO Y COMO SE DEFINE EL GANADOR.	El trompo Wounaan es una antigua y apreciada tradición en la cultura del pueblo Wounaan. Su elaboración es un proceso minucioso y requiere habilidad artesanal para garantizar su buen funcionamiento. Todo comienza con la selección cuidadosa de semillas secas de palma de werregue y madera chonta, que serán los materiales principales utilizados en su fabricación. Primero, la semilla es perforada de extremo a extremo, creando un agujero central por donde se insertará posteriormente el palito de madera chonta. Una vez realizado esto, se procede a pulir la semilla y la madera con lijas, logrando así un brillo característico que realza su belleza y calidad. Esta combinación de materiales es esencial para que el trompo adquiera las propiedades adecuadas y logre un óptimo rendimiento durante el juego. El juego del trompo ha sido transmitido de generación en generación dentro del pueblo Wounaan, constituyendo una práctica cultural arraigada en su identidad. El objetivo del juego es hacer que el trompo gire durante el mayor tiempo posible, demostrando destreza y habilidad en su manipulación.

	Además, hay una técnica especial que consiste en lograr que el trompo se quede parado y sereno, sin ningún movimiento. Según las creencias de los mayores, quienes alcanzan esta hazaña se les atribuye la captura de poderes especiales. En el pueblo Wounaan, se organizan competiciones donde participan diez o más grupos de jugadores. Cada grupo está compuesto por cuatro personas y se identifica con una letra específica o nombres de animales. A través de enfrentamientos y eliminatorias, se determinará el ganador final del torneo. Antes de iniciar el juego, cada grupo recibe dos platos de madera lisos para usar durante la competición. Bajo la supervisión del coordinador, los participantes comienzan a hacer girar sus trompos simultáneamente. El objetivo es claro: aquel jugador que logre hacer girar el trompo durante más tiempo y con mayor serenidad será declarado como el ganador. De esta manera, el juego del trompo Wounaan es mucho más que una simple actividad lúdica, es una manifestación cultural que celebra la destreza, la paciencia y la conexión con la tradición ancestral del pueblo Wounaan.
MATERIALES PARA EL JUEGO	30 Trompos de semilla de werregue 2 Madera estilo plato bien pulidos y lisas o al algún recipiente liso de plástico.
LUGAR DONDE SE VAN A REALIZAR	La actividad se realizará en el cabildo Wounaan Nonam de Bogota DC.

FICHA TECNICA COMPONENTE JUEGOS AUTOCTONOS	
NOMBRE DEL PUEBLO	PUEBLO UITOTO
NOMBRE DEL JUEGO	TOMA DE CAGUANA

EJECUCIÓN DEL JUEGO Y COMO SE DEFINE EL GANADOR.	TOMA DE CAGUANA: este deporte se desarrollara de la siguiente manera, Los participantes estará ubicado a 10 metros de distancia del recipiente en donde todo los participante tendrán que salir corriendo y el primer participante que logre acabar la Caguana será el ganador. LA JALADA DE BEJUCO DE BURRO "KAWIRY" Este es un bejuco muy resistente que se utiliza para construcción de viviendas y en la mayoría de las veces es fundamental para la construcción de malocas tradicionales ya que garantiza mucha resistencia en la construcción. Por lo tanto, muchas veces se competían entre dos personas o varias la idea era probar quien tenía más fuerza se colocaba una línea recta entre los participantes la persona que jalaba a la otra persona por completo hacia su territorio era el ganador. PARTICIPANTES: Todas las mujeres presentes. Todos los hombres presentes. . Este deporte se desarrolla de la siguiente manera se rayará en el suelo una recta recta en donde los dos participantes estarán de un lugar opuesto. La cuerda tendrá cuatro metros en donde cada participante tendrá dos metros en el centro de la cuerda se amarrará un pañuelo de color rojo la persona que logre arrastrar al otro participante a su territorio ganará el juego. Juego rayando yuca Este juego consiste en un tiempo de 10 minutos rayar la mayor cantidad de yuca. Arco y flecha jikuira) Consiste en disparan una flecha con un arco a un objetivo ubicado a 70 metros de distancia, tratando de que la flecha quede lo más cercana al centro del objetivo posible

MATERIALES PARA EL JUEGO	TOMA DE CAGUANA. 3 piñas 8 libra de almidón de yuca 3 libra panela 10 vasijas de 2 litros.
LUGAR DONDE SE VAN A REALIZAR	Parque el ensueño

	PRODUCTO	**CANTIDAD**
JUEGO DE BANDEREROS PUEBLO INGA	Palos de Bambu	18
	Telas de colores diferentes medidas 1 cm x metro cuadrado	18
	chinches	10 cajas
	conos para colocarlos como estaciones	9

JUEGO DE BANDEREROS	**METODOLOGÍA** 1. Se lleva a cabo en un perímetro de una cancha de microfútbol, u un lugar con bastante espacio en la cual los participantes llevan en el hombro una bandera de diferente color en la cual hace representatividad al arco iris. 2. Grupos, niños, jóvenes y adultos. (5 participantes) por cada uno mixto tiene un punto de salida y uno de llegada el cual el ganador es cuando el grupo en su totalidad lleguen a la meta, es el ganadores o ganadoras.  **3.** Uno de los juegos que hace parte del pueblo inga para conservar los usos y las costumbres en el marco de la participación por la vivencia y permanencia en contexto de ciudad en el **TIEMPO Y EL ESPACIO DEL PUEBLO INGA.**
Categorías por edades grupos de dos	Niños y Niñas Jóvenes Adultos

Luz Marina Chasoy Cuantindioy Ingrid Agreda Chasoy
Delega Pueblo Inga
CEL: 3214552947 - 3219315099

<table>
<tr><td rowspan="4">JUEGO DESGRANAR LA MAZORCA</td><td>PRODUCTO</td><td>CANTIDAD</td></tr>
<tr><td>Mazorcas con hojas</td><td>50</td></tr>
<tr><td>Totumas</td><td>12</td></tr>
<tr><td>Ausua (chicha)</td><td>18 litros</td></tr>
<tr><td>JUEGO DESGRADA DE MAZORCA</td><td colspan="2">METODOLOGIA

1. Consiste, que cada participante desgrana una cantidad de mazorca en un tiempo estipulado el ganador será el primero que termine.



2. Otro de los juegos que nos recuerda la vivencia de nuestros antepasados para transmitirlo de generación en generación del pueblo inga para conservar los usos y las costumbres en el marco de la participación por la vivencia y permanencia en contexto de ciudad en el TIEMPO Y EL ESPACIO DEL PUEBLO INGA.</td></tr>
<tr><td>Categorías por edades grupos de dos</td><td colspan="2">Niños y Niñas
Jóvenes
Adultos</td></tr>
</table>

JUEGOS AUTOCTONOS PUEBLO PIJAO

Compañeros delegados y coordinadora excelente día. Los delegados del pueblo Pijao postulan los siguientes tres juegos autóctonos de nuestra cultura:

1. Carrera de guaracas.
2. Competencia de encostalados.
3. Concurso de tomadores de chicha. Muchas gracias.

PROPUESTA JUEGOS AUTÓCTONOS CABILDO TUBU HUMMURIMASSA CIUDAD BOLIVAR 2O23

OBJETIVO GENERAL:	Fortalecer la unidad del Cabildo Tubu Hummurimassa con Juegos Autóctonos desdelas disciplinas Ancestral.		**RECURSOS**
	Mabako	El Mabako es un elemento de fácil elaboracióny es un medio en el cual los niños, adolescentes y jóvenes exploran las habilidades artísticas, para el pueblo Tubu Humurimassa el juego esta visto como un complemento a la supervivencia de la vida. La competencia es esencial para la supervivencia,y es uno de los objetivos de este juego, en donde la comunidad deberá dividirse en dos.	IMPLEMENTOS: - Palo de bambú o Guarumo.-Binilo:amarillo, azul, rojo, blanco y negro-pincel.- collares.

lumajes y los collares, qu	Cerbatanas	La cacería dejo de ser una actividad rutinaria apasar a ser una actividad recreativa para no perder la tradición de aprender cómo fue en los primeros tiempos, por lo que esta cacería tiene el objetivo de la confianza; así pues, es cacería de la puntería, donde la comunidad se dividirá en grupos, donde el tirador, con los ojos vendados soplara el dardo, de acuerdo a las indicaciones de su grupo.	IMPLEMENTOS: Cerbatanas, dardos, vendas, plumas, collares.
	ZUASE (Tejer)	La Esencia de tejer es una característica que se adquiere a través de lo cotidiano y lo divertido,donde se enfatiza el juego Zuase como un el nace la unión de la comunidad.	IMPLEMENTOS: Fibra, Bejuco, mimbre. Terlenka
	Biihaa	Genio de Tubu, es un reto tradicional donde las personas de la comunidad debe competir porquien puede comer más ají.	IMPLEMENTOS: Ají tradicional

JUEGOS AUTOCTONOS PUEBLO INDIGENA LOS PASTOS

EL CUSPE

Es un juego propio del pueblo Pastos el cual consta de una especie de trompo que los mismos comuneros elaboraran artesanalmente de la madera de cerote extraída de su territorio. Este trompo rudimentario tiene diferentes tamaños de acuerdo con el grosor de la madera labrado en punta. Para jugar se hace necesario un fuete con el cual se azota al cuspe para que baile. entre más latigazos se le da más perdura su baile.

OLLAS ENCANTADAS

Son la representación de los hallazgos antiguos de los ancestros pastos que fueron enterrados en sus riquezas, las chavas eran encontradas con ollas o vasijas de barro elaboradas por artesanos dónde depositaban objetos valiosos para los ancestros, está práctica sé recrea en el juego ancestral de las ollas encantadas dónde las personas deberán encontrar la olla encantada con los regalos valiosos, estilo piñata.

EL JUEGO AUCTOTONO DEL PUEBLO ZENU.

Bey Bol con bola de caucho. Equipo de seis (6) personas. Batean seis. El que meta más carreras gana su premio y se fortalece. Propone una muestra cultural como pueblo Zenú.

FICHA TECNICA COMPONENTE JUEGOS AUTOCTONOS	
NOMBRE DEL PUEBLO	Yanacona
NOMBRE DE JUEGOS	**1**/La cuarta **2**/La arracacha **3**/Palillo

EJECUCIÓN DEL JUEGO Y COMO SE DEFINE EL GANADOR.	**1/**Para realizar el juego se necesita de 5 participantes máximo. Puede ser mixto y de niños. El ganador será el que obtenga mas puntos obtenga. Es decir los jugadores cada uno en un orden lanzará una moneda que rebote ya sea sobre una pared. Los que más sumen puntos ganará. Tiran la moneda y el que más hacerte en una medida de una cuarta de la mano. **2**/ la arracachá consiste en formar 2 equipos de 5 personas, ambos grupos se ubicarán en un lugar donde se puedan sostener fuerte,abrazar con brazos y piernas,sentados.Este puede ser un árbol. Ambos equipos sentados en fila se agarran de la cintura y empiezan a jalar, asta que el equipo más resista, ganara. **3**/los Jugadores se ubicarán en una distancia mínima de 2 metros. Los jugadores lanzan una moneda o argollas metálicas. Estás deben caer a una distancia cercana a un palo pequeño, sí tumba el palo será el ganador.2 equipos de 5 personas.
MATERIALES PARA EL JUEGO	**1**/Monedas y edintifivacion de jugadores. Opción: camisetas gorras, pañueletas con logotipo de el pueblo Yanacona. **2**/ Identificación. Dé jugadores: Gorras,camisetas,con logotipo del.puebl9 Yanacona. **3 /** se requiere Palos de 60 centímetros de pino. 10,Argollas metálicas pequeñas,Identificación de participantes.
LUGAR DONDE SE VAN A REALIZAR	**1**/ Piso. No césped. **2**/ Espacio abierto parque césped,arboles **3**/ parque en césped.

FICHA TECNICA COMPONENTE JUEGOS AUTOCTONOS	
NOMBRE DEL PUEBLO	**PUEBLO NASA**
NOMBRE DEL JUEGO	TROMPO CON CUERDA DE FIQUE, BOROQUERA, LA CAUCHERA

EJECUCIÓN DEL JUEGO Y COMO SE DEFINE EL GANADOR.	**EL TROMPO** CADA JUGADOR ENROLLA LA PITA AL TROMPO QUE ES ELABORADO ARTESANALMENTE CON UN PESO DE 300 GRAMOS ENRROLLA PARA TIRAR Y BUSCAR QUE GIRE 50 SEGUNDOS CADA JUGADOR DEBE TIRAR DE EL. EL GANADOR SE DEFINE AL QUE DURE MAS DE 50 SEGUNDOS EL ESPACIO DEBE DEBERA SER DE UN CIRCULO DE 4 ME TROS APROXIMADAMENTE RONDA DE 4 JUAGADORES 2 INTENTOS POR JUGADOR **BOROQUERA** CADA JUGADOR DEBE APUNTAR AL BLANCO Y EL QUE MAS SE ACREQUE AL BALNCO SERA EL GANADOR EL ESPACIO DEL BLANCO AL PUNTO DE PARTIDA SERA DE 10 M EL GANADOR SERA EL QUE PEGUE AL BLANCO QUE ESTE DESIGNADO 4 JUAGORES POR RONDA DOS INTENTOS POR PERSONA **LA CAHUCHERA** SE DEBE COLOCAR UN BLANCO A 10 METROS LOS JUGADORES DEBERAN APUNTAR HACIA EL. EL QUE LE DE AL BLANCO SERA EL GANADOR SERAN RONDAS DE 4 PERSONAS CON DOS INTENTOS CADA UNO
MATERIALES PARA EL JUEGO	4 TROMPOS ARTESANALES Y PITAS DE FIQUE 4 BOROQUERAS Y ARCILLA 4 CAUCHERAS ARTESANALES CON CAUCHO ARCILLA
LUGAR DONDE SE VAN A REALIZAR	CAMPO ABIERTO

Juegos tradicionales pueblo Kamëntŝá Biya.
Descripción de tres juegos tradicionales pueblo KAMËNTŜÁ BIYA
Desgrada de maíz: Consiste es sentarse en un butaco de madera y nuestros mayores contaban un numero de maíz en caspa y luego procedían a desgranar dejaban tarea quien acaba de primero y haya desgranado todo el número de

caspas de maíz se le daba un premio por ser ágil. Esto con el de tener maíz desgranado para las gallinas para la chicha o para arepas.

Juntar pepas de calabaza: Consiste en abrir la cabaza y en el medio de ella buscar las pepas que sirva para semillas para tener estas semillas para sembrar cuando sea luna creciente y para agilizar la búsqueda de pepas.

Juego del cuspe: Se trata de hacer bailar un trompo grande con un juete el tiempo mayor de duración del baile del trompo, gana; y al ganador se le daba una taza de chicha.

NOTA: Concertación de los sitios en donde se van a desarrollar las jornadas recreo deportivas y la competencia. El documento técnico de soporte indica que se deben aprovechar los espacios deportivos de la localidad. En tal sentido se solicita información de los sitios deportivos en los cuales se puedan desarrollar estas actividades.

Elaboró: Pedro Cañon