PROCESO DE

INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN COMUNITARIA

DE LOS 5 PROTOTIPOS DE JUEGOS CORRESPONDIENTES A LA

MOCHILA PEDAGÓGICA



CONSEJO REGIONAL INDÍGENA DEL CAUCA

CRIC

UNIDAD TIERRA CULTURA Y AUTONOMÍA

PEBI

La construcción de los 5 prototipos de juegos sobre el cuidado y la defensa de la vida en el territorio y de los seres de la Madre Tierra, correspondientes a la *Mochila pedagógica* pactada en el Plan de acción 2024 del Convenio 1811, se realizó siguiendo el camino de la investigación propia. En este sentido, respondió a un proceso de reflexión y creación colectiva.



Camino investigativo y creativo

Para iniciar este camino se convocó a compañeros y compañeras de los diferentes territorios que han venido investigando de la mano de los mayores y mayoras, niños, niñas, jóvenes y comunidad el sentido propio del jugar, de los juegos ancestrales y tradicionales, y de otros juegos didácticos provenientes de otros entornos, no necesariamente indígenas, usados para apoyar las dinámicas educativas.

Así pues, en este **primer encuentro** con sabedores de los territorios se definieron los criterios que orientarían la construcción de los juegos y la ruta metodológica de este camino.







Criterios

1. Juegos inspirados en el cuidado de la Madre Tierra.
2. Juegos que no sean réplicas.
3. Juegos que dinamicen las lenguas propias (de acuerdo a la naturaleza de cada juego).
4. Al menos uno de los juegos debe estar destinado a semillas con capacidades diversas.
5. Al menos uno de los juegos debe incentivar la integración de la familia.
6. Que no sean juegos digitales/tics.
7. Que las semillas o jugadores participen en la construcción.
8. Que sean expresión del mundo propio de los jugadores.
9. Que sean para estar contentos y para mejorar el ser.
10. Que despierten la curiosidad.
11. Que potencien las energías de las semillas y comunidad en general desde el sentir, pensar y actuar de cada pueblo para el buen vivir.
12. Que profundicen valores y conocimientos comunitarios.
13. Que permitan la vivencia comunitaria.
14. Que sean de fácil orientación.



La **ruta metodológica** concertada planteó un camino investigativo y creativo para adelantar en los territorios de forma permanente y desde la autonomía de los equipos zonales y locales de educación, que sería retroalimentado a lo largo de **5 encuentros con los procesos/sabedores y dinamizadores,** invitados: **3 talleres regionales de investigación- creación, 1 encuentro de pilotaje, 1 encuentro final de socialización y retroalimentación.** Adicionalmente, en diferentes etapas de la elaboración de los prototipos, se hicieron pequeños pilotajes con niños y adultos de diferentes comunidades para determinar la comprensión del juego y su apropiación.

De acuerdo a lo anterior, los siguientes **tres encuentros talleres de investigación-creación**, que se realizaron los días 11 y 12 de julio, 2 y 3 de septiembre, y 1 de octubre, tuvieron el propósito de: 1) vivenciar y explorar distintas formas de jugar; 2) proponer y definir el sentido y el camino creativo de cada uno de los 5 juegos; y 3) construir los 5 prototipos de forma artesanal y colectiva (diseño del juego objeto y construcción de instrucciones y narrativas) sobre la base de los procesos investigativos y creativos comunitarios adelantados en los territorios.







Este camino de investigación territorial permitió fundamentar las narrativas y las formas de jugar; definir los 5 prototipos; profundizar el análisis sobre nuestros saberes y raíces culturales; y ampliar los conocimientos sobre la casa grande de los pueblos del CRIC.

Teniendo en cuenta la naturaleza de cada juego, la investigación contempló lo siguiente:

1. Juego TRAVESÍA POR EL TERRITORIO DE LOS ESPÍRITUS MAYORES PE-BI-CRIC: imaginarios de territorio de cada uno de los pueblos, concepción propia de "lugares sagrados", lugares sagrados representativos de cada pueblo, concepción de la espiritualidad desde cada uno de los territorios, memoria organizativa sobre la defensa de la vida y el territorio.

2. Juego TEJIENDO EL TERRITORIO CON LA GUARDIA INDÍGENA: el significado del tejido en la cosmovisión indígena, su relación con la madre naturaleza y los momentos de vida cultural, así como también las desarmonías territoriales y fuentes de sabiduría ancestral.

3. Juego ¡A LLENAR EL CANASTO!: territorialidades y geografías propias de cada pueblo, productos representativos de cada territorialidad, animales y plantas, entre otros.

4. Juego KAMPA WAM PƟTƟKATAN LASRPICHIPIK (Espiral del Kampa Wam): cosmovisión del pueblo Misak y sus saberes. Concepción del territorio desde la espiritualidad y el sentir Misak, simbología Misak. Espacios culturales y caminos propios del ser Misak.

5. Juego EL VIAJE DE JULIA Y LOS GUARDIANES DEL TERRITORIO: se investigaron sentidos y materiales que pudieran estimular a las semillas con capacidades diversas, narrativas culturales, categorías de armonía y revitalización, referencias de fauna y flora de cada territorio.



Para el **encuentro de pilotaje**, realizado los días 28 y 29 de octubre con 60 niños y niñas de los pueblos Nasa, Misak y Totoroez, y de los procesos de formación cultural de la Educación Propia, Kiwe Nas Luucx y Kiwe Uma, se construyeron colectivamente los siguientes criterios de valoración:

1. Que sea divertido. Fijarse en si los niños se divierten o no y en qué partes del juego los emociona más. Evidenciar si hay momentos en los que el juego se traba o baja el ritmo.
2. Materialidad. Evidenciar que tan cómodos se sienten los niños con la materialidad del juego y si se conectan con la parte gráfica, qué tanta curiosidad les genera.
3. Comprensión del manual y/o las orientaciones.
4. Nivel de dificultad que puede representar el juego para ciertas edades y momentos de formación de los niños.
5. Nivel de comprensión general. Si los niños no son lectores, cómo funciona el papel de los padrinos o madrinas.
6. Revisar si los juegos incentivan la participación.
7. En qué medida y cómo el juego los conecta con el cuidado de la vida y el territorio.
8. En qué medida el juego aborda los contenidos y lenguajes propios de los pueblos y comunidades para nombrar y comprender su territorio.



A partir de la vivencia de los juegos y de la observación analítica del pilotaje teniendo en cuenta los criterios anteriores, tanto las semillas de vida como los dinamizadores de los distintos equipos zonales y regionales de educación que acompañaron el proceso de construcción sugirieron algunos ajustes relacionados con la materialidad de los juegos y con la claridad de sus instrucciones y reglas.

Estos ajustes de los 5 prototipos estuvieron a cargo del nivel regional del PEBI, y las versiones finales fueron presentadas a los equipos locales y zonales de educación y a los demás compañeros que acompañaron con su palabra, pensamiento y saber este camino de construcción colectiva, en el último encuentro de socialización y retroalimentación, llevado a cabo el 3 de diciembre de 2024.

Durante este encuentro se recibió el visto bueno comunitario para cada uno de los prototipos. Con esto, se concluyó el proceso de construcción de los juegos y se proyectó incluir en las planeaciones zonales un camino pedagógico definido por los territorios y en el marco de la Educación Propia, para la socialización y dinamización de la *Mochila pedagógica* en los diferentes pueblos del CRIC.

