

## LOS ABUELOS NOS ENSEÑAN LOS JUEGOS ANCESTRALES DE LA SELVA DEL VAUPÉS

Por: Los investigadores de los juegos del pasado  
Grado: 7.º A  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ EUSTACIO RIVERA  
Mitú-Vaupés  
*HISTORIA HOY-ONDAS*  
2010

**Responde a la pregunta n.º 168. “¿Qué clase de juegos practicarían los niños y niñas en la época de la Independencia de Colombia?”**

### INTRODUCCIÓN

Nuestro proyecto comenzó el año pasado cuando estábamos en el grado sexto. Los integrantes del curso 6-A nos organizamos en voceros, pintores y guardianes de la memoria. Ahora que estamos en séptimo, continuamos trabajando esperando ganar el concurso Construyendo Respuestas de *Historia Hoy*. El grupo del grado 7A de la Institución Educativa José Eustacio Rivera de la ciudad de Mitú-Vaupés está integrado por niñas y niños indígenas, mestizos y del interior del país entre los diez y doce años.

Nuestros nombres son : Farith Grimaldo, Yelitza Mejía, Rosalía Salazar, Maite Muñoz, Juana Muñoz, Sofía Llanos, Darwin Almeida, Doddy Sebastián Vázquez, Diego Alexander Sanabria, Brayan Andrés Galviz, Rogelio Vargas, Elain Triana, Eduar Leal, Yesica López, Cristian David Vázquez, Aldair Gutiérrez Moreno, Yuli Alvares, Jazmín Dasilva, Luz Estela Villegas, Beatriz Almeida, Leila Denise Torres, Helmer Guillermo Franco, Lizet Vanesa Rincón, Noemí Pineda, Maira Bueno, Laura Camila Almanza, Yulied Cárdenas Díaz, Caled Valencia, Yorleny Gonzales, Sergio Gutiérrez, Sandra Herrera, Pedro López, Johana Mota, William Muñoz, Federico Reyes, Helber Silva, Franklin Tirado, Tatiana Vargas, Luz Estela Villegas, Gina Fernanda Wilson, Érica Mayerly Yépes Silva, Norida Botero y Elder Vargas. Todos, junto a la docente del área de sociales Amanda Moreno, creamos el grupo de investigación histórica Los investigadores de los juegos del pasado. Esperamos que este cuento, que es un juego, les deje alguna enseñanza para que despierten su memoria.

Lo primero que hicimos fue tener ganas de investigar y de ganar el concurso nacional. Luego, empezamos a practicar los juegos que ya sabíamos. La profesora Amanda nos enseñó a trabajar en grupo y nos dio unos libros de la Colección Bicentenario<sup>1</sup> para que leyéramos y luego expusiéramos al resto del curso. Con ánimo fuimos superando el miedo y la pena de hablar en frente de todo el grupo. Mientras aprendíamos los juegos, nos

---

<sup>1</sup> En la investigación utilizamos, especialmente, los Tomo “Religiosidades y Fiestas en la Independencia” y “Castas, Mujeres y Sociedad en la Independencia” de la *Colección Bicentenario*.

contaron historias, mitos y leyendas del Vaupés, hicimos muñecos de barro, nos grabaron y algunos de los compañeros nos tomaron fotos. La profesora nos ha acompañado y guiado en el aula y por fuera de ella, para que aprendamos de manera participativa a valorar y compartir las tradiciones culturales del territorio que nos vio nacer y que nos ha acogido en su seno.

Este ensayo es el primer resultado del proceso de investigación histórica de los juegos ancestrales del Vaupés, el cual desarrollamos en la clase de sociales como estrategia pedagógica para responder la pregunta n.º 168. ¿Qué clase de juegos practicarían los niños y niñas en la época de la Independencia de Colombia? (Ministerio de Educación, 2009, p.22) La reflexión sobre nuestra historia nos llevó a reformular la pregunta de investigación. Así empezamos a pensar en ¿Cómo recuperar los juegos tradicionales del Vaupés, para que las nuevas generaciones los practiquen como un elemento de integración y defensa de los valores culturales?

A partir de allí, las preguntas derivadas fueron surgiendo de acuerdo a lo que desconocíamos y lo que fuimos investigando en nuestras propias familias. Este año seguimos con la investigación para poder mostrar los resultados al resto del país y a otros países. Igualmente, queremos recalcar que aprovechamos los cuentos y fuentes de la Colección Bicentenario. Vimos todos los videos de la colección y nos llamó especialmente la atención *El Alma del Maíz*, una idea de Gabriel García Márquez y también la serie de *Profesor Súper O Histórico*<sup>2</sup>.

Fundamentados en todo este material, nos decidimos a descubrir otras versiones de nuestra historia colombiana. Entonces escribimos y dibujamos lo que queríamos expresar desde este territorio ancestral. Todos estos registros nos sirvieron para comprender la manera como ha sido percibido el indígena colombiano hasta el día de hoy. Una visión que con nuestro ensayo queremos repensar y reivindicar. Es hora que los ojos del mundo pongan su mirada en este territorio con respeto y no con ambición. En esta investigación vamos hasta el final.

Por otra parte, nos reunimos los sábados para jugar y ser felices. Agradecemos la oportunidad que se nos ha dado de poner en práctica los juegos ancestrales del Vaupés, nuestra región. También agradecemos al abuelo sabedor: Enrique Llanos, con quien nos reunimos dos sábados de marzo de este año en el colegio. Enrique, de origen kubeo, o mejor dicho ‘Pamiva’ (traduce gente), también conocido como Tukuari, nos enseñó la importancia de los juegos ancestrales del Vaupés. Nos narró cuentos y mitos y nos explicó cómo hacer algunos juguetes artesanales con hojas de la palma de Inayá, que abunda en la zona y que conseguimos en la sede de primaria del IEJER.

---

<sup>2</sup> Para nuestra pregunta de investigación, utilizamos especialmente el capítulo 19 “Qué jugaban los adultos en la época de la Independencia”, en: Canal 13 & Ministerio (2009)

También hicimos entrevistas a sabedores tradicionales, profesores de nuestra institución educativa y a algunos habitantes de Mitú. Ellos se mostraron muy interesados en apoyar nuestra investigación. En realidad, mucha gente está pendiente de los resultados de la misma y quiere vincularse al semillero de investigación que hemos iniciado en el departamento. De manera especial, queremos agradecer el apoyo que nos brindaron nuestros familiares de origen ancestral, quienes nos apoyaron en este trabajo transmitiéndonos las enseñanzas que ellos, a su vez, recibieron de sus abuelos a través del acto de jugar y preguntar.

El objetivo principal de esta investigación histórica, como estrategia pedagógica, es sentar un precedente en la ciudad de Mitú. Se busca rescatar, revalorar y promover la identidad cultural que caracteriza al departamento del Vaupés. Este objetivo es primordial pues, lastimosamente, dicha identidad se ha olvidado a partir de la llegada de misioneros religiosos de Holanda, Estados Unidos y de Yarumal, Antioquia. En una palabra, colonos extranjeros y del interior del país, que implantaron nuevas formas de vida que fueron desplazando las tradiciones culturales propias, creando nuevas costumbres mestizas. Por eso, a través de la historia oral queremos recuperar los juegos ancestrales de nuestra región. Su práctica demostrará que es posible exaltar los valores ancestrales, propios de la unión familiar y comunitaria que ha existido y caracterizado desde hace más de doscientos años a los pueblos indígenas del Vaupés.

A manera de introducción, basta decir que los juegos ancestrales del Vaupés son muy importantes para recrear la cultura y el ambiente. Es divertido jugar con los compañeros en grupo, para poder aprender cómo compartían los ancestros de esta región. Estos juegos son para practicar con los compañeros en los días libres y deportivos, en el la playa, el río, la selva, la chagra, la casa comunal y de origen, mal llamada ‘maloka’. Además nos permiten recuperar la tradición oral, la palabra viva que brota de la memoria y va entretejiendo el pasado con el presente, perdurando durante milenios las culturas indígenas del suroeste colombiano.

Partimos de la idea que los juegos ancestrales del Vaupés, son los formadores de los líderes de nuestra región. Aquellos que se convertirán en los sabedores de la cultura y la naturaleza del territorio. Pues el juego le permiten al niño y al joven desarrollar una serie de potencialidades y habilidades físicas y mentales, que estarán presentes en su ser desde el momento de su nacimiento. Finalmente, se irán perfeccionando de una manera dinámica y articulada a lo largo de su vida. Esto nos permite afirmar, de manera inicial, que el acto de jugar es el poder de toda cultura, pues es la forma de educación más extrovertida. Éste ha sido subvalorado, especialmente en la región, en la medida en que se ha impuesto la educación formal estatal.

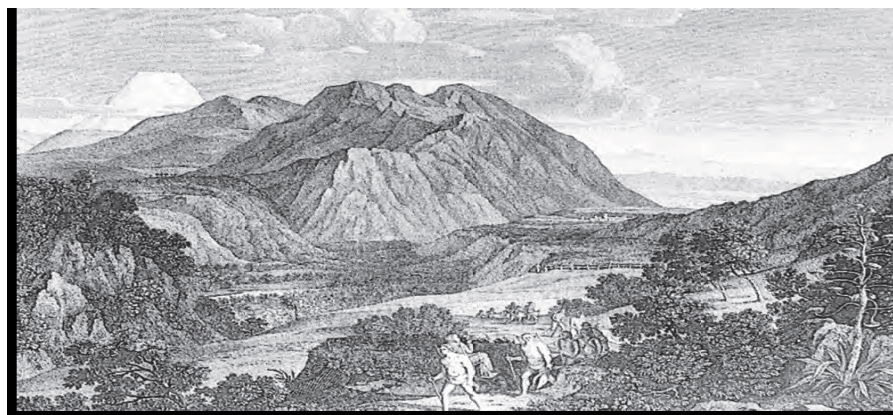
Por lo tanto, con la investigación y práctica de los juegos ancestrales de la región, queremos hacer una propuesta etnoeducativa para el Vaupés y, por qué no, para toda Colombia y el resto del mundo. El juego tiene el poder de cambiar el desequilibrio social y ambiental que vive la humanidad. En el caso del Vaupés, jugar es aprender a cuidar y respetar nuestro territorio y toda la vida que contiene, que es sagrada. Si jugamos con la naturaleza, como

nos enseñan los abuelos, ella será la amiga que nos rodea y recrea, brinda alegría, forma para la vida, entretiene y genera el poder o Ley de Origen que muchos pueblos del mundo llaman espíritu.

## LA HISTORIA NO ES COMO LA CUENTAN

Todo ser humano es participe consciente o inconsciente, de los hechos que a diario se gestan en una sociedad. Es curioso cómo los colombianos le hemos dado tanta importancia a uno pocos hombres criollos de origen europeo. Se ha olvidado el papel desempeñado por los grupos sociales populares, que han sido el corazón de la historia de Colombia. Por lo tanto, queremos rendir un homenaje en la conmemoración del bicentenario, a las virtudes de nuestros héroes nativos. Afrodescendientes, mujeres, niños y ancianos, que nos dejaron una historia de libertad que no los alcanzó, así ellos la hayan inspirado. Adicionalmente, el repensar nuestra historia desde este punto de vista, nos permite contextualizar históricamente la investigación que realizamos a través de la memoria y la palabra viva de nuestros abuelos sabedores.

IMAGEN 1: “El paso del Quindío sobre dibujo de Anton Kotch”.



Fuente: Duttenhoffer (1810, p. 135).

En las imágenes de la independencia vemos que los pueblos indígenas y afrodescendientes, durante la Colonia, habían sido sometidos por europeos (Le Moyne, 1835; Duttenhoffer, 1810). Tanto a indígenas como a afrodescendientes, les impusieron una cultura a latigazos y humillación. Aún así, siempre transmitieron con alegría y una gran esperanza su cultura ancestral.

IMAGEN 2: Sin título. (Acuarela)



Fuente: Le Moyne (1835, p. 110).

Entre los siglos XVII y XIX, los resguardos indígenas fueron desapareciendo al ser poblados por españoles y mestizos. En estos poblados también coexistieron indígenas y mestizos. Se puede decir que la Corona española separó a las etnias de su origen. Los españoles les quitaron sus tierras a los nativos para construir ciudades, por lo que tuvieron que ir a buscar trabajo a las haciendas de los blancos para poder sobrevivir (Dueñas, 1992, pp. 90-106). Vemos que, sin embargo, los indígenas guajiros se mantuvieron marginados de este proceso, ya que se resistieron a ser sometidos por el Estado colonial. Así estos pueblos del norte de la actual Colombia, sufrieron un proceso de aculturación que los llevó a ser pastores y ganaderos, pues antes este pueblo ancestral matriarcal era pescador y recolector. Con todo, asimilaron las nuevas costumbres sin perder la espiritualidad y cosmovisión de su propia identidad (Sourdis, 2009, pp. 72-74). Estos indígenas son un modelo a seguir pues son fuertes, trabajadores y no se rinden nunca.

Por otro lado, pudimos investigar que adorar a Dios fue la orden que recibieron los indígenas de los curas, pues los colonizadores los consideraban idolatras que debían evangelizar en la 'verdadera fe'. El catequismo en la época colonial, lo impusieron como espiritualidad y las costumbres se fueron olvidando por miedo, pues las personas que hacían rezos les decían que eran diablos. Entonces la Iglesia ocultó las culturas propias, por lo que las costumbres indígenas se fueron mezclando con las católicas (Llanos, 2007, pp. 38-45). Podemos decir que la Iglesia católica condenó su magia. De alguna manera, la idea de Dios deslumbró a los pueblos nativos y, en el caso de Bogotá, cayeron en desuso los tunjos, en especial los que tenían relación con el culto a los muertos. Los españoles impusieron a los indígenas el culto cristiano de orar por los difuntos, aprender el evangelio y adorar a las imágenes de Cristo (Cordovez, 1893, pp. 16-21, 47-52).

Pero los españoles no les pudieron quitar del todo el culto de los muertos y la magia que, en el caso del Vaupés, es la sabiduría ancestral del médico y rezandero indígena. Según

podimos dar cuenta (pp. 16-21, 47-52) en la época de la Colonia solamente se permitían los juegos en los días de fiesta y después de la misa. En este período los españoles comienzan a introducir juegos distintos a los de los indígenas, como por ejemplo: las peleas de gallos y las grandes cacerías ecuestres, entre otros.

También nos dimos cuenta que la mujer fue simbolizada con la serpiente que tentó a Eva. En la Colonia, la mujer aparece como símbolo de la prostitución, maldad y engaño, pues esta sociedad era muy machista. En este sentido la mujer indígena, aunque percibida como hermosa, fue considerada símbolo negativo de ambición y chisme. Esta percepción se contraponen con la imagen que infunden de la virgen María, a quien describen como sumisa, callada y recatada, mientras que a la mujer indígena se la representa como seductora y tentadora (Bermúdez, 2001, pp. 45-47). Esto explica por qué cuando una mujer no hacía caso, decían que era bruja, corrupta, pecaminosa, desobediente.

Durante la Colonia, y aún hoy, a las mujeres se les prohíbe desarrollar su personalidad individualmente. Encontramos que también una mujer casada era símbolo a seguir, pues representaba ascenso social (pp. 45-47). En la época del virreinato de la Nueva Granada y después de la Independencia, las mujeres han tenido que cumplir con las labores de las casas y la crianza de los hijos.

## JUGUEMOS A PREGUNTARLE A LOS ABUELOS

Una vez realizado este recorrido histórico, empezamos a indagar en el saber propio y la tradición oral que se transmite de generación en generación. La contextualización de esta búsqueda, nos permitió privilegiar las fuentes orales, la experiencia, la palabra y el juego de los abuelos sabedores y de nuestros familiares, para remontarnos doscientos años atrás y responder nuestra pregunta de investigación. Es decir, que en la tradición oral perviven elementos más allá de la edad de los abuelos, quienes son portadores del saber ancestral de nuestros pueblos. Nuestra ruta fue la siguiente: primero, nos preguntamos ¿qué es el juego? ¿Qué entendemos por juego? y respondimos colectivamente, hasta lograr una definición común. Después, en nuestro primer encuentro le preguntamos al abuelo sabedor cuál era la importancia de los juegos ancestrales del Vaupés, con lo cual llegamos a su relación con el mito y las palabras sabias que nos transmitió en historias. Tercero, preguntamos qué jugaban nuestros ancestros indígenas del Vaupés y, finalmente, preguntamos al abuelo cómo se jugaban, logrando así consignar los pasos y aprender realmente a jugarlos.

### 1. El juego: nuestras definiciones (Bitácora, s.f.).

Profesora Amanda: Bueno, niños. ¿Cuál sería su mejor definición del acto de ‘jugar’?

Grupo Los investigadores de los juegos del pasado:

—El juego es el principio de toda educación, pues es el gozo espiritual y tranquilidad que se relaciona con la necesidad básica del ser humano de recrearse.

—El juego es la forma más placentera que tienen las culturas para transmitir la memoria local de generación en generación. El juego permite activar la memoria ancestral oral de un pueblo. En el juego se reconoce el pasado, se vive el presente y se visualiza el futuro.

—La importancia radica en que los juegos cumplen un papel de formación en las actitudes y potencialidades de los niños, niñas y jóvenes dentro de su vida cultural.

—Todos los conocimientos que se adquieren a través del juego, se obtienen a través de la observación y acompañamiento de los familiares. Jugando se conocen nuevas personas y se desarrollan habilidades sociales. También es algo que mejora la relación con nuestros familiares, amigos y comunidades. El juego nos forma para ser mejores personas. Nos enseña a ganar y a perder.

—Es una forma de estructurar nuestra mente y ejercitar el cuerpo, para poder relacionarnos con la naturaleza y la sociedad de la que somos parte.

—El juego es la clave de la amistad y la convivencia. Es la forma como la niñez actúa en la sociedad.

## 2. Importancia de los juegos ancestrales: el Camino al y desde el mito<sup>3</sup>.

Grupo Los investigadores de los juegos del pasado.— ¿Por qué es importante recuperar los juegos ancestrales del Vaupés?

Abuelo Enrique.— Porque son importantes para guiarnos en nuestra historia. Para saber el camino de la vida. Los juegos ancestrales del Vaupés son cultura, son tradición. Son el camino para descubrir a los antepasados. Son para compartir entre amigos. Éstos nos enseñan a amar la naturaleza. Mediante el juego se aprenden las tradiciones, de una manera recreativa para emplearlas en la vida cotidiana. Los juegos servían mucho porque enseñaban a practicar lo que algún día harían cuando fueran adultos. Los abuelos daban enseñanzas sobre la vida (“Entrevista al abuelo Enrique”, 2010).

Grupo Los investigadores de los juegos del pasado.— ¿De qué manera podemos saber qué relación tienen los juegos con los mitos ancestrales de la región?

Abuelo Enrique.— Los mitos de un pueblo sólo existen en la práctica de juegos y rituales. Éstos se enseñan y se aprenden de acuerdo al interés y la curiosidad de cada quien de conocer el mundo que nos rodea. La memoria ancestral del territorio del Vaupés, siempre se ha recreado por medio el juego, porque con él se dan los espacios de comunicación de la sabiduría ancestral que entretiene a las familias. Contaban mis abuelos que antes, para que la gente no fuera perezosa debía jugar. Pero también los abuelos dicen que antes las personas eran perezosas y que no sabían hacer nada. El que jugaba era una buena persona, como un payé rezador. Para que no fueran perezosos inventaron sus propios juegos y así aprendieron a hacer bien las cosas. Así fueron creando juegos como la abeja, tábano, piña, yuca, araña y chicharra. A medida que las personas jugaban se iban volviendo más inteligentes y aprendieron a pensar, a ser creativos. Después de jugar y hacer cosas, tuvieron hijos y la gente fue poblando el territorio. Las mujeres cocinaban y los hombres iban a pescar. Mientras que los niños jugaban y querían ser alguien, los padres y madres decían que los hijos eran su futuro por lo que estaban orgullosos.

Grupo Los investigadores de los juegos del pasado.— ¿Cuál es la explicación más aproximada para la idea: ‘selva viva’?

Abuelo Enrique.— La selva viva, precisamente, es el mundo que nos rodea, donde los animales, plantas y demás seres de la naturaleza nos hablan de la maravillosa aventura que recubre la virtualidad humana. La cual se expresa a través de la tradición oral depositada en los abuelos sabedores, que enseñan a las nuevas generaciones a fortalecer su cuerpo, mente y espíritu para la subsistencia en la selva. Desde tiempos antiguos los habitantes de la selva han rendido culto a la naturaleza, a la que siguen dando el dulce nombre de madre. Y es que además de ser una manifestación espléndida y solemne del poder de Dios, la criatura

---

<sup>3</sup> El siguiente apartado es el resultado del primer encuentro entre el Grupo y el Abuelo Sabedor Enrique Llanos el 13 de marzo de 2010.

humana, como todos los seres orgánicos, se desenvuelve y vive en el seno de la naturaleza. Se halla sujeta a las mismas leyes que rigen la naturaleza y de ella recibe beneficios.

La naturaleza nos proporciona, en efecto, los medios necesarios para satisfacer el hambre, la sed y otros, sin los cuales sería imposible e insoportable la vida. Sus varias formas y abundantes productos contribuyen a enriquecer nuestras inteligencias y a elevar nuestras almas. Esto contribuye, en gran parte, al amor que los seres humanos de todos los tiempos y lugares han profesado a la naturaleza, a la que todo niño bien nacido debe rendir amoroso culto. Lo que sí debemos advertirles, es que ese amor necesita estar secundado con obras.

Para ello, lo primero es conocerla, lo que se consigue atendiendo a sus fenómenos, estudiando las escenas que presenta y contemplándola con el corazón y con los ojos de la inteligencia. Al efecto, deben siempre que puedan ir a pasear y jugar al campo, subir a las montañas, visitar las orillas de los ríos y las costas del mar, bajar a los valles, penetrar en los bosques. En una palabra, buscar los lugares en los que más bella, más majestuosa se presenta la naturaleza y donde los horizontes son más dilatados y hay más luz, más aire, más agua, más árboles, más pájaros y se siente más alegría. Por todo esto hay que respetar, ya que no es fecunda y bella donde se le han arrancado sus flores, desgarrado sus árboles, maltratado y asesinado a sus animales sin razón alguna. En cuanto a las plantas no olviden que son el alimento, el perfume, el adorno en jardines, patios y parques públicos y son la medicina de los seres que vivimos en la tierra. Los árboles son ante todo sumamente beneficiosos para los campos, mediante ellos se superan las sequías en el verano. A los árboles le deben los seres humanos y otros animales, su subsistencia, pues no sólo purifican el aire y dan frutos para alimento, sino que también su madera sirve para calentarnos, para edificar nuestras casas y para construir muebles, instrumentos y otras muchas cosas.

Les contaré una historia:

Hace mucho tiempo un señor salía por el monte. No muy lejos de su casa se encontró con una manada de tigres y no supo cómo escapar de ellos. En pocos minutos se lo comieron y sólo le quedó la cabeza y los huesos. Entonces con los huesos más largos hacían dos huecos, con la cabeza jugaban como si fuera un balón. Como en la época antigua todos los animales hablaban, decían que así habría de jugar el ser humano más adelante. Cuando llegaron los colonizadores con motores y mercancías los indígenas dejaron de jugar sus propios juegos.

Grupo Los investigadores de los juegos del pasado.— ¿Por qué es importante que nosotros conozcamos los juegos ancestrales de nuestra región y cómo aportan éstos a nuestra educación? ¿Será que todavía podemos seguir trasmitiéndolos?

Abuelo Enrique.— Les contaré un cuento que seguramente les dejará más preguntas al respecto:

*La maloka inundada y el güio*

Había una vez en una maloka harta gente. Un día un señor fue a dejar un cacurí para coger peces, en ese cacurí entraron muchas clases de peces que el señor compartió con toda su comunidad. Hasta que un día otro señor subió por el río muy temprano y escuchó llorar a un niño, entonces se acercó al cacurí y se dio cuenta que había atrapado a un pez muy grande. Entonces fue a avisarle al dueño del cacurí y él no le creyó, entonces le dijo a la familia que no comieran esos pescados porque lo que había escuchado era una mala señal. Cuando volvió a subir por el río escuchó un ruido extraño en el monte, entonces subió y vio a un morroco que estaba sacando muchos bejucos; el morroco le dijo que tenían que marcharse de la maloka porque iba a ser inundada, pues se habían comido al hijo del güio. Cuando el señor regresó a su maloka le contó a su mujer lo sucedido, cuando salieron de la maloka, ésta comenzó a hundirse y toda la gente se murió. Hoy en día dicen que no se puede vivir allí pues es un lugar encantado.

3. ¿Qué jugaban nuestros ancestros?<sup>4</sup>

4.

Grupo Los investigadores de los juegos del pasado.— ¿Qué jugaban los abuelos ancestrales del Vaupés cuando eran jóvenes? ¿Si jugamos muchos más juegos podemos llegar a conocer cómo eran nuestros antepasados cuando niños? ¿Cómo enseñaban los abuelos a los niños? ¿En qué lugares jugaban los niños?

Abuelo Enrique.— Los juegos ancestrales los jugábamos en el patio por la noche, alrededor del fuego. Los juegos ancestrales del Vaupés se aprenden interactuando con el entorno selvático, lo cual se ha transmitido de generación en generación. Hoy en día esos juegos se han dejado de practicar. A través de los juegos ancestrales aprendemos a cuidar la naturaleza y respetar a los animales y las plantas. Recuerdo que mis abuelos me contaron que sus abuelos enseñaban a los niños a entrar a los sitios sagrados en el día y en la noche jugando. Jugaban en lugares sagrados como el bosque, las playas y cerca a lagunas donde se escuchara soplar el viento. Esa era la señal. Jugaban con los juguetes que se pudieran encontrar en la naturaleza. También nadaban y se zambullían en el río; jugaban a construir elementos de pesca con varas e hilos de cumare, conseguir carnadas, traer leña, prender fuego y la transformación de la yuca.

Los juguetes los fabricaban con fibras de palmas, bejucos y cortezas que aprovechaban, pero que tomaban con mucho cuidado de no agotar los recursos de la selva. El aporte educativo está en el hecho que, a través de los juegos ancestrales, los niños y los jóvenes del Vaupés puedan conocer más de su cultura, pues actualmente para muchos es desconocida debido a los procesos de colonización que no han cesado. Los niños jugaban imitando las labores de sus padres: cultivar la chagra, cazar animales y pescar. Durante los primeros años de vida el indígena manipula objetos y adquiere las primeras experiencias del mundo que lo rodea a partir de la interacción con su madre, que lo lleva a la chagra y el río, donde ella le permite realizar las actividades que desee. Así el niño o la niña ganan

---

<sup>4</sup> El siguiente apartado es el resultado del segundo encuentro entre el Grupo y el Abuelo Sabedor Enrique Llanos el 27 de marzo de 2010.

autonomía y adquieren confianza en sí mismos, para que puedan enfrentar situaciones difíciles cuando estén solos en la selva o el río.

Grupo Los investigadores de los juegos del pasado.— Y, ¿cómo diferenciaban el tiempo de trabajo y de recreo?

Abuelo Enrique.— Los sabedores indígenas del Vaupés, antiguamente dividían la jornada de la vida cotidiana en ciclos de diez días. Los primeros diez días la población indígena se dedicaba a elaborar canoas, a cazar animales, a la pesca y elaboración de artesanías. Los últimos diez días, hombres y mujeres compartían la vida y podían participar en actividades de recreación. Es decir, el tiempo de trabajar juntos era el tiempo de la recreación y de compartir.

5. ¿Cómo jugaban nuestros ancestros? Pasos de los juegos tradicionales del Vaupés.  
Grupo Los investigadores de los juegos del pasado.— Abuela, enséñanos los pasos de algunos juegos ancestrales de nuestra región.

Abuela.— Eran muchos pero les contaré sólo algunos.

- 1) Juego del churuco: este juego consiste en que los participantes forman dos grupos de igual número. Cada participante tiene que nombrar un animal. El que dirige este juego debe ir haciendo preguntas sobre las características (sonidos, alimento, hábitat, etc.) de los animales. En este juego aprendemos a diferenciar los sonidos y nombre de animales. Nos enseña a ubicar donde viven animales que sirven para la alimentación.
- 2) Juego del venado: primero se cogen tres astillas de un dedo de largo, las cuales se doblan por la mitad respectivamente. Luego, se enlazan creando una figura triangular. Finalmente, se doblan las tres puntas hacia afuera y así queda listo el venadito. Se pone el venado de pie, lo presiona con el dedo hacia abajo y lo suelta de inmediato haciendo que el venado salte hasta una altura determinada.
- 3) Juego de aruñá: El niño aprende a identificar la hora y a reconocer las épocas de invierno y verano.
- 4) Juego de la aruñá o chicharra: participan mínimo cinco personas. Se pellizcan en la parte superior de la mano de cada uno. Se canta en lengua el nombre del juego: *berauñai*.
- 5) Carrizo: se eligen ocho participantes, se selecciona un ritmo del instrumento y los niños comienzan a bailar. Las mujeres se entregan a la danza lentamente.
- 6) Cabeza de venado: se consigue una cabeza de venado, los participantes hacen una fila apoyándose en los hombros del compañero. El primero de la fila es el que toca la cabeza de venado, los acompañantes alzan los pies de un lado al otro, retroceden y siguen hasta terminar. Nos enseña a diferenciar los sonidos de los animales de la

selva que imitan los danzantes, que utilizan trajes fabricados con materiales de la selva. La expresión de cada animal se logra con pinturas corporales.

- 7) Ave María: el juego consiste en que una persona se sienta en la mitad y los demás la rodean y cantan ‘ave, ave María, ¿qué está haciendo tukano?’. Si la persona adivina qué está haciendo no cuenta y si no adivina qué está haciendo la persona que está en la ronda, cuenta hasta cien. Se tienen tres oportunidades para adivinar.
- 8) Los pescados y la malla: consiste en que una persona es la malla y los demás los pescados. La malla empieza a corretear a los pescados y ellos no se dejan coger. Si cogen a uno éste se coge de la mano de la malla hasta que atrapan a todos los pescados. Este juego enseña que el que jale más la malla va ser un buen pescador y buen esposo.
- 9) El tigre: este juego tiene mucho que ver con la naturaleza y los juegos antiguos. Se trata de un tigre que tiene que atrapar a sus presas en un cuadro. El cuadro puede ser del tamaño que quepan los jugadores. Éste se puede hacer con lo que se quiera. El primero que cogen será el nuevo tigre, cuando el éste termine de atrapar a sus presas. Este juego nos enseña a ser ágiles y estratégicos para ubicar la presa y elaborar trampas para cazar animales.
- 10) La paloma (*hureko*): es elaborado con una pepa de ukuki que se abre en el lomo y se le saca toda la carne. Se amarra una cuerda en la mitad de la pepa y luego ella gira sola y produce el sonido de una paloma cuando se arrulla. Se juega individual y en tiempo libre.
- 11) El indicador mentiroso (*huki*): sobre una misma membrana se trenzan dos hojas. Se dobla la punta y se introduce entre las rejillas que van quedando, armando como un gusano. Después se jala la cola y se pregunta: ¿Dónde está el que robó mis lombrices? Y a quien indique el gusano será burlado.
- 12) El tábano (*nurambo*): se dobla una de las puntas de una hoja y se añade de tal forma que quede unida en sus extremos a una piolita. Pero después de abrirle un hueco a la hoja, a la punta de una vara, al girar fuertemente suena como un zumbido de tábano.
- 13) El sapo (*bibiko*): este juego es elaborado con barro y luego es cocido a fuego alto. Se elabora con dos tubos de barro y coco por dentro. Después se sopla y produce el sonido de un sapo al atardecer.
- 14) Taituru Teniyajuino: todos los niños mueven los pies al lado derecho y al lado izquierdo remedando al tente. Este animal es de la familia de la gallina, pero se encuentra en el monte. Es de color azul oscuro. La parte de las alas es blanca. Los niños imitan a este animal diciendo: *tuim juun jien jien*. Entonces cuando se le tira la ceniza al primero, el resto se quedan quietos. Pero en cambio cuando se le tira

ceniza al de la mitad o al último, los niños corren y se vuelven a unir después así como andan estos animales en el monte.

- 15) Al juego del baño de diablos: antiguamente, cuando la gente se iba a las chagras a trabajar y dejaban solos a los niños en la maloka, con su hermano mayor, se presentaba los diablos. Antiguamente existían muchos diablos. Eso era antes que existiera el diluvio, según los viejos. Desde entonces los padres de familia llevan a los niños al puerto para enseñarles a bañarse. Entonces había unos niños que se hacían pasar por los dueños del río, mal llamados diablos, que se hundían en el agua y salen tocándose la cabeza. Salen con las manos en los hombros o con las manos atrás porque así se bañaban los diablos. Se cree que antiguamente los pequeñitos no se aburrían porque los diablos tenían su forma de distraerlos.
- 16) *Iji oteino*: este juego consiste en organizar a todos los niños en hilera. Se les indica tomar aire y empiezan a caminar agachados, sin respirar. Van abriendo huecos en el suelo, como sembrando piña. Gana el niño que más aguante. Después van al puerto a practicar lo que hicieron en el monte. Se zambullen los niños que saben nadar. Los pequeñitos los miran como botando burbujas en hilera. Las burbujas que botan los niños son matas de piña que se están sembrando. En este juego se demuestra la cualidad de cada uno, eso se repite varias veces, cinco o diez y así termina este juego de siembra de piña. Este juego nos enseña que no tenemos que llorar y debemos hacer caso cuando estamos en el agua. Esto nos da confianza al nadar.

## LO QUE APRENDIMOS

Para nosotros haber podido jugar como lo hacían nuestros ancestros, es algo que no olvidaremos. Lo que más nos gusta de la hermosa ciudad de Mitú es su cultura, su gente, sus esplendorosas cachiveras, selvas frondosas de espectaculares árboles y fauna. Definitivamente los juegos nos enseñan a ser mejores personas en la sociedad, ser ejemplo de personas luchadoras dispuestas a amar, a saber vivir, existir y vivir la vida y sobretodo, ser felices. Jugar es divertirse, entretenerse, expresarse libremente y amar.

Los juegos ancestrales del Vaupés nos han enseñado todo lo que se hace y se vive con ellos. En nuestra investigación aprendimos que el juego es una actividad de transmisión de costumbres ancestrales, de preparación para la vida adulta. Por eso debemos conmemorar el bicentenario, desde la memoria y la tradición de nuestros pueblos, rescatando la esencia que tiene el juego y el disfrute para el ser humano. Éste es un compromiso de los colombianos. Así empezaremos a mejorar las relaciones humanas interculturales en nuestro país. Nuestros niños y jóvenes serán más expresivos, tranquilos y espontáneos.

Este proyecto hizo que los niños y niñas del grupo escribieran sobre su experiencia investigativa. Se quiere aprender una visión multicultural de la historia de Colombia, que esté fundamentada en los escritos de los estudiantes. Hombres y mujeres de diferentes orígenes étnicos nacen con las mismas capacidades, pero su historia cultural, económica, política, ambiental es el producto de cientos de fuerzas invisibles que terminan educando al niño. Por eso, los estudiantes y los maestros del Vaupés estamos llamados a recopilar estos juegos ancestrales, para que esta práctica no se vea desplazada por los medios de comunicación masivos, los deportes occidentales y la educación de aula. Sí, porque para que no se pierda la cultura debemos enseñarlos: es importante que aprendamos estos juegos ancestrales para comunicarnos con la naturaleza de nuestro territorio y saber qué nos cuenta. Estemos atentos para entender los mitos de seres protectores de la selva, animales feroces como el tigre y las abejas.

El gran legado del indígena del Vaupés, consiste en la manera como comprendió y manejó estas tierras. La historia nos muestra los fracasos y los éxitos, los errores y los logros de aquellas personas que con sus manos y mentes supieron adaptarse a una naturaleza bravía. Personas que al mismo tiempo, crearon sus culturas, sin que en el proceso sufrieran las selvas y las sabanas, como sufren hoy en día. Los ancestros de estas tierras enseñaron a sus hijos en la selva, el río, la chagra, la casa. Poniendo en práctica este conocimiento aprenderemos cómo cuidar y amar nuestro territorio.

## BIBLIOGRAFÍA

### Documentos

Bitácora del Grupo “Los Investigadores de los juegos del Pasado” (s.f.). Programa *Historia Hoy*- Ondas.

### Fuentes orales

Encuentro - Juego y Entrevista con el Abuelo Sabedor Enrique Llanos. (comunicación personal, 2010, marzo 13 y 27).

### Fuentes audiovisuales

Canal 13 & Ministerio de Educación Nacional. (Producción). (2009). *Súper O-Histórico*. [Serie de televisión]. Colombia: Canal 13. En: *Colección Bicentenario*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

### Publicaciones

Bermúdez, Isabel Cristina. (2001). *Imágenes y representaciones de la mujer en la gobernación de Popayán*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. En: *Colección Bicentenario*. (Tomo Castas, Mujeres y Sociedad en la Independencia, pp. 45-47). Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Cordovez Moure, José María. (1893). “Reminiscencias de Santafé. Tomos I y II”. En: *Colección Bicentenario*. (Tomo Religiosidades y fiestas en la Independencia, pp. 16-21, 47-52). Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Dueñas Vargas, Giomar. (1992). “Algunas hipótesis para el estudio de la resistencia campesina en la región central de Colombia”. En *Anuario de Historia Social y de la Cultura*. (n.º 20), pp. 90-106. En: *Colección Bicentenario* (Tomo Castas, Mujeres y Sociedad en la Independencia, pp. 65-66) Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Duttenhoffer, Christian. (1810). “El paso del Quindío sobre dibujo de Anton Kotch”. [Pintura]. En: *Colección Bicentenario*. (Tomo Viajeros en la Independencia, p. 135) Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Gonzales Pérez, Amilcar. (s.f.). *Recreando*. Mitú: Alcaldía Municipal - IMDER.

Le Moyne, Auguste. (1835). “Sin título”. [Acuarela]. En: *Colección Bicentenario*. (Tomo Castas, Mujeres y Sociedad en la Independencia, p. 110) Bogotá: Biblioteca Nacional - Ministerio de Educación Nacional.

Llanos Vargas, Héctor. (2007). “El nombre del Padre, Hijo y Espíritu Santo: adoctrinamiento de indígenas y religiosidades populares en el Nuevo Reino de Granada (siglos XVI-XVIII)”. En: *Colección Bicentenario*. (Tomo Religiosidades y fiestas en la Independencia, pp. 38-45) Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2009) *Cartilla 200 años, 200 preguntas*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Sourdis Nájera, Adelaida. (2009). “Guajiros inconquistables”. En: *El Heraldo* (suplemento), pp. 3-4. En: *Colección Bicentenario*. (Tomo Castas, Mujeres y Sociedad en la Independencia, pp. 72-74) Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.