

EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA CON LOS INDÍGENAS DE LA COMUNIDAD SIKUANI

VELÁSQUEZ Arjona, A. J. M.¹; CAMPOS Polo, F.²
UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS

RESUMEN

Inicialmente se aclaró lo referente a la metodología, materiales y métodos, el enfoque de investigación. La propuesta de complementariedad se fundamenta en la dimensión reguladora/revolucionaria, busca comprender el fenómeno cultural a partir del análisis de la realidad en el escenario donde se produce, tanto de la teoría formal y de la interpretación como de la reflexión constante de la realidad que se va mostrando. Teniendo en cuenta lo anterior, la investigación se dividió en tres etapas: preconfiguración, configuración y, reconfiguración de la realidad.

- La preconfiguración, pretendió la formulación del proyecto de investigación, la aproximación a los descriptores de la problemática desde los escenarios deductivo e inductivo, la teoría formal y la teoría sustantiva. Para lo cual se elaboró una guía de preconfiguración para el trabajo de campo, además de la aplicación de la cartografía social en el escenario inductivo, se identificaron las categorías en lo formal, en sustantivo y se proyectó un primer escenario sobre la realidad que se pretendía observar.
- La segunda etapa, conocida como de configuración, sugirió la aplicación de una guía, además profundizó en las categorías definidas y se aplicaron las técnicas e instrumentos necesarios en donde la observación participante, los grupos de discusión y las entrevistas en profundidad fueron vitales como instrumentos de recolección de información que validaron la misma.
- La tercera etapa hace referencia a la reconfiguración, con la formulación de nuevos escenarios sobre la realidad, permitió detectar situaciones sobre los ritos y tradiciones articulándolas en el contexto de la cultura Sikuani como un todo.

Por último, la triangulación como etapa final pretendió someter al análisis y a la crítica formal, las realidades sustantivas para la construcción de sentido en el informe final.

Palabras clave: enseñanza, indígenas, educación física.

OBJETIVOS

Interpretar la correlación que existía entre la enseñanza de la educación física, la motricidad y la cultura de la comunidad indígena Sikuani, destacando la tradición gestual que se evidencia a través de ritos, costumbres y creencias

¹ Lic. E.F., MSc. Educación, Esp. Salud Ocupacional. betova62@hotmail.com

² Lic. E.F., MSc. Educación Adultos, MSc. Dirección Universitaria, fecapo@latinmail.com

METODOLOGÍA

Debido al tipo de estudio, la complejidad de la temática y la relevancia de la misma, el método empleado fue de corte etnográfico, con las siguientes etapas:

- **PRIMERA ETAPA:** diagnosticó la situación de la comunidad con relación a su motricidad.
- **SEGUNDA ETAPA:** sensibilización a los equipos académicos en educación física de las instituciones educativas, instituciones deportivas, Ong's; respecto al papel protagónico en el rescate de la tradición gestual y oral de la motricidad de las comunidades indígenas.
- **TERCERA ETAPA:** planteamiento de alternativas académicas, políticas y administrativas que den cuenta del respeto por las tradiciones culturales y motrices de la comunidad Sikuni.

Los materiales y métodos que se usaron en la investigación fueron: la cartografía social, la observación participante y el registro de la práctica cotidiana de las actividades relacionadas con la locomoción y manipulación de elementos que permitieron una ubicación esquemática de la funcionalidad motriz, los grupos de discusión y la entrevista a profundidad. Las técnicas de recolección para cada una de los métodos fueron el diario de campo, la bitácora y el formato de entrevista semiestructurada, respectivamente.

CUADRO TEÓRICO

1. Antecedentes.

La transculturización en la comunidad Sikuni.

El resguardo Wayoco se reconoció hace cuarenta años, eran una tribu nómada y ahora sedentaria. Obtenían su sustento de la cacería, la recolección de vegetales y en buena medida del intercambio con grupos ribereños, enclavada a escasos metros del casco urbano del municipio de Puerto Gaitán en el Departamento del Meta, Colombia.

Desde allí se afectó la identidad de la cultura indígena Sikuni, favoreciendo procesos de perturbación y destrucción de sus tradiciones, ritos y costumbres, mezclando la tradición de los colonos. Debido a esto la tribu tomó una decisión para su futuro: hacer resistencia a su avasallamiento.

La identidad cultural de la comunidad es tocada a partir de las nuevas vivencias antepuestas a los jóvenes. El proceso de transformación de la comunidad Sikuni denominado transculturización, lleva varios años.

2. El juego en los contextos de la transculturización.

2.1 El Juego, sentido y significado de libertad y diversión.

En la etnia Sikuni, no se prohíbe jugar, ni siquiera a las mujeres. En la sociedad occidental, las mujeres tienden a ser marginadas en algunas prácticas deportivas, situación que no ocurre en la comunidad Sikuni.

Este sentimiento de libertad y diversión que experimentan los Sikuni, es gracias al jugar sin ninguna restricción u oposición por parte de los demás miembros del resguardo y al placer que encuentran en el juego. Según Huizinga estas dos características van de la mano: “El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello y en eso consiste precisamente su libertad.”³

2.2 El juego. Actividad socializadora.

Según, un joven de la comunidad: “*El juego es libertad, diversión, y nos sirve para compartir y perder la timidez.*” La libertad es una característica esencial de todo juego, pero en esta última definición el joven deja entrever otra de las particularidades del juego, su carácter social. Para el pionero de la teoría sociocultural, Lev Vigotsky⁴, el juego es una actividad socializadora, en la cual gracias, a la cooperación con otros niños, se adquieren roles que son complementarios al propio. Según Murcia y Jaramillo. “*como proceso estructural, el individuo es transformado, en una persona social capaz de interactuar con otros, en un proceso de aprendizaje de la cultura conformándose u adaptándose a las expectativas de los roles, los deberes y las normas de la sociedad.*”⁵

2.3 El rito y su relación con el juego.

La comunidad Sikuni, cuenta como uno de sus privilegios, el poder conservar su cosmovisión y con ella sus ritos. Estas representaciones producto de su percepción del mundo o como dirían ellos, del universo, encuentran su perfecto complemento con el juego.

Los Sikuni tienen la peculiaridad de realizar juegos competitivos como complemento de los rituales, es decir que aparte de que se juega en la representación de las acciones rituales, se juega en una competencia que tiene como fin honrar a los dioses y recibir de ellos bendición.

Se observó rituales como, “el rezo del pescado”, “el cachirre⁶ asado”, “el fuego”, “el viento”, “la naturaleza” y “la lluvia”. Gracias a que durante la primera etapa se realizó el acopio de información desde el escenario deductivo, el grupo conocía de antemano la práctica de juegos durante los rituales.

4. Los juegos autóctonos.

Los juegos involucrados en los ritos anteriormente descritos están atravesados por elementos que, en esencia, no son puros y por tanto son considerados no autóctonos.

³ HUIZINGA Johan. Homo Ludens. Editorial. Madrid. 1995.

⁴ Vigotsky y la educación: connotaciones y aplicaciones de la psicología socio-histórica en la educación. Editorial Aiqué, 1993.

⁵ MURCIA y Jaramillo. Diseño metodológico de investigación desde el principio de complementariedad. Manizales. 2000. <http://www.efdeportes.com/efd27a/etnogr.htm>

⁶ Reptil del orden de los Emidosaurios también llamado babilla, su hábitat los ríos de Colombia, tiene un hocico obtuso y membranas cortas en los pies.

Algunos de los juegos son autóctonos representan para el nativo un motivo de aprendizaje para su vida de adulto. El juego del “*arco y la flecha*”, es fundamental para aprender el arte de la cacería.

Con el juego se preserva la tradición y la comunidad organiza competencias como el *rito del cachirre* con que se promueve en los jóvenes de la comunidad la utilización del arco y la flecha. El juego contiene elementos lúdicos y competitivos, razón por la que la competencia surge como algo connatural al hombre, aquí se empieza por adiestrar al joven principiante para que afine su puntería y atine con la flecha a un blanco que representa un símbolo en lengua Sikuani.⁷ El ganador será quien quede más cerca del centro del símbolo.

En el juego de “*Romper Zaranda*”, cuyo fin es preservar y transmitir conocimientos de generación en generación por tradición oral, la comunidad enseña a los niños a hacer artesanías con los elementos que como materia prima encuentran en su medio. *Romper Zaranda* es un juego que consiste en bailar al ritmo de una tambora que tocan después de haber aprendido a fabricar el instrumento musical. Un pedazo de cuero y un tronco vacío para la percusión, son los materiales utilizados. Según un joven de la tribu: “*es un juego que utilizamos para aprender y enseñarle al niño a utilizar los recursos que nos ofrece la naturaleza para realizar artesanía*”.

Esta última explicación del juego permite comprender el carácter educativo del juego en la comunidad y su afán por preservar las tradiciones mismas que la cultura Sikuani se niega a dejar desaparecer de su comunidad y sobre todo de la práctica diaria.

RESULTADOS

Con el fin de especificar un interrogante o posible dimensión temática respecto a la realidad que se deseaba comprender, se realizó el diseño de preconfiguración, teniendo en cuenta dos escenarios: el deductivo, que implicó la búsqueda de la teoría formal de los descriptores que configuraban la temática de estudio, motricidad, juegos, ritos, historia, transculturización y el inductivo, el cual planteó el primer acercamiento o contacto con la comunidad estudiada y la aplicación de los métodos y técnicas para recolección de la información. Para evitar en lo posible juicios sesgados sobre la estructura que la realidad iba mostrando.

Se logró la primera saturación de la información, se analizaron los descriptores a través de la comparación de los datos desde los dos escenarios y se realizó la interpretación y formulación de las primeras teorías, lo cual posibilitó contrastar la información recolectada con la concepción previa que tenían los investigadores de la motricidad, los ritos y las costumbres de la etnia Sikuani.

La segunda etapa de la investigación, la configuración, se realizó a partir de la pre-estructura encontrada, se elaboró una guía que permitió buscar la estructura propiamente dicha de la realidad investigada, mediante un proceso profundo de trabajo de campo. Aquí se persiguió verificar *in situ* lo relativo a la información recolectada a través de los primeros instrumentos de recolección de información, ampliando el esquema de interrogantes cuando fue necesario, así como el rediseño de los instrumentos, de tal suerte que la información obtenida al final del ejercicio fuese evidentemente confiable.

⁷ La Sikuani era una lengua ágrafa, pues sólo desde 1978 en adelante se empezó a escribir.

Luego se realizó la saturación de la información en los dos escenarios y se realizó la codificación y selección de las categorías “*simples, axiales y selectivas.*”⁸

La codificación se hizo para diferenciar las categorías emergentes, de la siguiente manera:

Para las categorías denominadas simples, como las categorías que denotan la transculturización, las que relacionan el juego con el sentido de libertad, las que se relacionan con diversión, con su carácter socializador por el sentido educativo y del desarrollo físico, las que implican competencia, las categorías que lo relacionan con la salud y por último las categorías que relacionan el juego y el rito con la religión.

Luego se realizó la selección de las categorías axiales a través del análisis de las categorías simples y la teoría formal buscando articular la información encontrada en los dos escenarios bajo redes de sentido, como se muestra a continuación:

- La transculturización Sikuaní expresada en la falta de interés de los jóvenes por el uso del lenguaje autóctono, la poca importancia dada a la sabiduría de sus ancestros y el contacto con la cultura de occidente.
- La misma transculturización de los juegos representada en la práctica de juegos de otras culturas y el descrédito por los propios. El fútbol en la comunidad Sikuaní, el cual es caracterizado por la capacidad de sentir libertad, placer, diversión y sentido educativo-competitivo, además de ser el juego más practicado en la comunidad.
- Fue una intensión final del proyecto de investigación dibujar estrategias que posibilitaran reducir los procesos de transculturización, de tal suerte que se garantice a la etnia un entendimiento de la realidad de esta transculturización y los efectos que esta causa a la cultura indígena para, de esta forma, proyectar intervenciones confiables que garanticen la preservación de la cultura ancestral de los indígenas.
- Se realizó un acercamiento a los conceptos universalmente reconocidos por la humanidad y, frente al significado otorgado por la comunidad Sikuaní a los mismos, se encontró que el juego es diversión y libertad.
- Para la comunidad el juego libera y divierte, el juego también es educación y desarrollo físico, para el nativo el juego sirve para aprender, conocer y desarrollar la fuerza y la habilidad. Juego socializador, expresado por la necesidad de relacionarse bien con los demás, reconocer quién es mejor. El juego expresa la competencia por saber quién es más fuerte, hábil y resistente.
- Relación rito y juego, porque en la comunidad se complementan el uno con el otro y, en algún momento se fusionan en un concepto.
- Juegos autóctonos, el arco y la flecha, romper zaranda. Por la necesidad de conservar lo más representativo que aún queda del juego Sikuaní.

Finalmente, como la realidad no se encuentra fraccionada se realiza un análisis de las categorías axiales y se relacionan, buscando categorías selectivas más amplias. A continuación se presentan las categorías selectivas emergentes en la investigación.

⁸ MURCIA y Jaramillo. La complementariedad etnográfica. Investigación cualitativa. Una guía para abordar estudios sociales. Editorial kinesis. Armenia. 2000.

- Transculturización en la comunidad Sikvani, al considerar que sus tradiciones, vestuario, dialecto y juegos, en su gran mayoría, no son propios de su cultura e idiosincrasia. Además la transculturización de los Juegos.
- Sentidos y significados del juego, manifestados en las expresiones de libertad, diversión, educación, desarrollo físico, competencia, su sentido socializador y su relación con los ritos. Los Juegos autóctonos, por considerar la necesidad conocer y preservar la cultura a través del juego.

Para la última etapa, el proceso de reconfiguración, se realizó la interpretación de los datos a través de la triangulación. De esta forma se presentan las categorías surgidas desde los relatos culturales, la interpretación subjetiva de los investigadores y desde el apoyo en las diferentes teorías, que sustentan la interpretación y comprensión de cada categoría haciéndola más comprensible.

CONCLUSIONES

- La transculturización es un proceso que lleva varios años reproduciendo estructuras de significados, infiltrados a través de la cultura del mercado y el proceso generado principalmente por la violencia contra las etnias indígenas por parte de grupos insurgentes y, algunas veces por el mismo Estado, quien a partir de la pobreza y los desplazamientos de las etnias de sus territorios con el pretexto de generar empleo, permite la explotación de la tierra y su apropiación indiscriminada por parte de agentes privados.
- Los juegos y su representación nos permiten comprender la transculturización en la comunidad. Juegos como el fútbol, el Futsal, y el voleibol se presentan con gran intensidad y práctica en la etnia. La razón es la pérdida de interés por lo tradicional y la infiltración de las prácticas motrices de la cultura homogenizadora.
- El fútbol y la práctica de otros juegos expresan las diferentes formas de ser y sentir de los Sikvani con relación al juego. Expresiones de libertad, diversión, educación, socialización y competencia, permiten la comprensión del fenómeno del juego desde su sentido y significados. En esta parte, nuevamente se pueden apreciar algunas definiciones con carácter técnico instrumental como la necesidad de reconocimiento de las capacidades físicas del indígena durante los juegos de competencia.
- Con relación al juego y su relación con el rito se logra la comprensión e interpretación del elemento ritual a través de los relatos culturales, definiendo con la ayuda de la teoría y el punto de vista de los investigadores, el ritual como una categoría del juego, con una peculiaridad en la comunidad. Aparte del juego de representación en ritual, los Sikvani realizan juegos de competencia con el fin de honrar a los dioses y ganar favores como, sabiduría, salud y buenas capacidades físicas en los hombres de la tribu. Estos comportamientos se deben en gran parte a la cosmovisión propia de la comunidad y la creciente preocupación del grupo por conservar y transmitir sus tradiciones culturales.
- Una última conclusión está relacionada con el señalamiento que los colonos y las autoridades regionales hacen a los indígenas en el sentido de estigmatizarlos con adjetivos como: “flojos” para el trabajo, “desaseados y demasiado cómodos” en tanto que los tildan de pretender siempre que el Estado les regale “cosas” por el hecho de ser indígenas. Los anteriores señalamientos han afectado la imagen de los indígenas y la mayoría de ellos son consientes de este fenómeno.

RECOMENDACIONES

- El sistema escolar debe esforzarse por garantizar una etnoeducación que dé importancia a los juegos autóctonos procurando que los indígenas, desde la primera infancia, encuentren en estas prácticas estrategias socializadoras y recreadoras de cultura que favorezcan la adquisición y conservación de prácticas socioculturales y educativas propias de su etnia.
- Generar estrategias desde los organismos estatales, privados y desde la academia, para concebir procesos de concientización y formación de docentes indígenas para afrontar el reto de la educación intercultural desde las distintas áreas del conocimiento.
- Continuar con la investigación en lo pertinente con la motricidad, sus prácticas de juego, rituales del indígena en las comunidades del departamento del Meta, que según un artículo de la revista virtual *Etnias de Colombia*, suman un total de diecisiete.
- Se debe identificar las realidades socioculturales y rescatar los juegos autóctonos con su correspondiente interpretación y comprensión. Solo conociendo la tradición cultural de estos pueblos se tendrá la base para proyectarse hacia una “*educación intercultural en el ámbito de una educación para el desarrollo humano*”⁹

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- HUIZINGA Johan. Homo Ludens. Editorial. Madrid. 1995.
- MURCIA y Jaramillo. La complementariedad etnográfica. Investigación cualitativa. Una guía para abordar estudios sociales. Editorial kinesis. Armenia. 2000.
- _____ Seis experiencias en investigación cualitativa. Editorial kinesis. Manizales. 2001.
- VIGOTSKY L. El papel del juego en el desarrollo del niño, en “El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores”, Ed. Crítica, Barcelona, 1991

CIBERGRAFÍA

- BIBLIOTECA virtual. Luis Ángel Arango. Geografía humana de Colombia. Tomo 3 volumen 1. 1984.
<http://www.lablaa.org/blaavirtual/geografia/geocol/guahib3.htm>.
- DUQUE Enver. La libertad desde la satisfacción de las necesidades. Documento de Funlibre. Bogotá. 2006.
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso9/HDuque.html>
- PINTO Juan Luis. Apuntes para una teoría: los "medios", la "realidad" y la alternativa local. Revista latina de comunicación. España.2000.
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000kjl/u36di/05pintos.htm>
- MURCIA y Jaramillo. Diseño metodológico de investigación desde el principio de complementariedad. Manizales. 2000.
<http://www.efdeportes.com/efd27a/etnogr.htm>

⁹ MURCIA y Jaramillo. La complementariedad etnografica. Investigacion cualitativa. Una guia para abordar estudios sociales. Editorial kinesis. Armenia. 2000.