



ZUMBAMBICOS, CUSPES Y CANICAS DEL MUSEO TAMINANGO

APOYADO POR EL MINISTERIO DE CULTURA, PROGRAMA NACIONAL DE CONCERTACIÓN CULTURAL
MUSEO TAMINANGO DE ARTES Y TRADICIONES POPULARES DE NARIÑO

Dirección: Calle 13 # 27 - 67 ▪ Teléfono: 7235539 - 7223070 ▪ Correo electrónico: museotaminango@yahoo.com

Horario de atención: Lunes a Viernes de 8 a.m. a 12 m y de 2 p.m. a 6 p.m. Sábados de 9 a.m. a 1 p.m.

Índice

Introducción p.2

1. Las Tradiciones Populares de Nariño p.4
Importancia de los Juegos Tradicionales p.5

2. Propósitos del Juego Tradicional p.6

3. Juegos Tradicionales de Nariño p.7

El Cuspe p.7

El Trompo p.7

Las canicas p.8

La pirinola p.9

La pirinola del museo p.10

El balero o coca p.11

El Yo-yo p.12

El Zumbambico p.14

4. Festival de Juegos Tradicionales p.15

Bibliografía p.16



Introducción

El programa “Zumbambicos, cuspes y canicas del Museo Taminango” es una herramienta pedagógica para fomentar el juego entre los niños y niñas preescolares, sus padres y maestros, mediante la transmisión de las tradiciones populares de Nariño.

Está compuesto por cuatro fases. La primera fase consiste en visitar el Museo Taminango. Para esta etapa del programa, el Museo ha diseñado los cubos didácticos y rompecabezas hechos con fique por las artesanas de El Tambo (Nariño), los cuales son útiles para inculcar en los niños el reconocimiento y descubrimiento de las tradiciones populares de Nariño que el Museo expone en sus salas. En la visita los niños encontrarán las herramientas de varias técnicas artesanales para elaborar los objetos, incluyendo los juegos tradicionales.

La segunda fase estará a cargo de las profesoras y profesores de las instituciones educativas que atienden a la primera infancia, o de sus padres y consiste en recordar, investigar y practicar los juegos tradicionales de Nariño, tales como el trompo, el cuspe, el yoyo, el zumbambico, el balero o coca, la pirinola u otros.

La tercera fase es idear la manera más adecuada de enseñarle a los niños estos juegos y otros que surjan de la primera fase. El programa propone diseñar y elaborar junto con los niños, los juegos tradicionales con material de reciclaje.

La cuarta fase depende de las posibilidades de cada institución, y puede consistir en

desarrollar competencias entre los niños o exhibiciones con adultos expertos para emocionar a los niños y motivarlos para que desarrollen una disciplina de entrenamiento en algún juguete tradicional hasta alcanzar destreza y habilidades destacables.

La variedad de posibilidades de desarrollar proyectos relacionados con los juegos tradicionales que sean de impacto en la institución, en las familias y en la comunidad en

general, depende de la creatividad y pasión con que trabajemos esta temática con nuestros niños y niñas.

La presente cartilla es una herramienta de consulta y dirección para que las Instituciones Educativas de preescolar y de atención a primera infancia desarrollen las actividades pedagógicas encaminadas a fomentar en los niños el juego interactivo entre sus compañeritos y con sus padres y profesores.





Las Tradiciones Populares de Nariño

Visita al Museo Taminango

La Casona Taminango es una reliquia arquitectónica, construida en 1623, y declarada Monumento Nacional en 1971.

El Museo Taminango de Artes y Tradiciones Populares de Nariño, exalta el arte popular, representado en las salas de: Talla y Torno, Telares y Tejidos, Herrería, Tejidos de Sombreros, Sala del Barniz de Pasto, Pailería, Sala del Pacífico y a personajes importantes, tales como Leopoldo López Álvarez y Pastor Enríquez, quienes han hecho significativos aportes al Departamento de Nariño.

En cada sala se hace la exposición de las herramientas y elementos necesarios para la fabricación de objetos artesanales de diversos materiales.

Para que la visita sea amena durante el recorrido por el Museo, hemos diseñado materiales didácticos como cubos y rompecabezas, hechos con cartón y fique, estampados con las figuras que representan los objetos expuestos en las salas del Museo y en sus jardines.

Estos elementos son una propuesta para hacer de la visita al Museo un momento agradable y divertido, sin embargo, existe infinidad de recursos en nuestro medio con materiales diversos de la naturaleza, los cuales son hábilmente manejados por nuestros artesanos nariñenses, como el fique, la paja toquilla, el tamo, la madera, el totumo, arcilla, etc. que pueden ser usados para diseñar material didáctico según la creatividad y genialidad que caracteriza a las personas que trabajan con los niños en los jardines infantiles e instituciones que atienden a la primera infancia.

Con los cubos los niños juegan a descubrir las herramientas y objetos representados en cada cara y luego en el aula pueden recordar y entablar diálogos con los profesores acerca de las herramientas y objetos que se ven al formar torres de cuatro, clasificando las

herramientas según su uso; pueden ser las de Talla y Torno, de la Herrería, de la sala de Barniz de Pasto, Instrumentos Musicales, Sombreros y Pailería.

Además de los objetos del Museo, los niños pueden encontrar en sus jardines, pájaros, insectos, peces, flores, hojas, plantas, que despiertan en ellos su curiosidad y propicia el interés por sus primeras experiencias investigativas.

Los cubos de diferentes tamaños están impresos con las imágenes de los seres vivos que están presentes en el Museo y que enriquecen la visita, ya que incentivan a los niños a interactuar con la naturaleza, con aves, peces, plantas, hojas y flores de los jardines.

Con estos cubos los niños pueden ordenar de mayor a menor tamaño los dibujos que representan los seres vivos y dialogar con su profesora acerca de cada uno, compararlos con los seres reales que ven y buscarlos en los jardines y emocionarse al encontrarlos.

Al jugar con estos cubos, los niños podrán describir coincidencias o similitudes entre objetos que lucen distintos, desarrollar la coordinación viso-manual, incrementar su vocabulario, estimular la creatividad, mejorar el sentido del equilibrio, y facilitar el aprendizaje de nociones de color y espacio.

Al terminar la visita, los niños pueden jugar a armar los rompecabezas, éstos están elaborados con fique, y hechos para que los niños descubran los dibujos que contienen, y entablen un diálogo con sus compañeros y profesores acerca de las imágenes representadas.

Entre los beneficios que tienen los niños al armar rompecabezas está el ejercicio de la memoria, el análisis, concentración y atención. Además de estimular la motricidad fina, ayuda a ejercitar la paciencia y tolerancia, estimula las habilidades lógicas de resolución de problemas y la inteligencia espacial.

Importancia de los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales se relacionan con dos aspectos importantes: la costumbre y la tradición.

Las costumbres son los hábitos o prácticas que identifican a una comunidad porque están arraigados en sus gentes y la tradición es la transmisión de éstas prácticas de generación en generación porque se consideran dignas de ser preservadas por su valor cultural. En este sentido, la familia se constituye en un medio fundamental para la transmisión de las tradiciones populares y de los valores que permiten vivir armoniosamente en comunidad.

Las tradiciones populares relacionadas con la diversión y el juego son un medio a través del cual el niño disfruta y crea. El juego en esta etapa es indispensable, ya que contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social y espiritual.

Los primeros juegos son intercambios entre personas, a veces muy sencillos pero fortalecen los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación. Más adelante, comienzan a representar situaciones cotidianas y esto les ayuda a desarrollar su lenguaje a través del simbolismo, y adquirir valores y formas de interacción.



2

Propósitos de los Juegos Tradicionales



Favorecen la integración



Desarrollan agilidad mental



Favorecen la comprensión y el reconocimiento de sí mismo



Desarrollan habilidades de liderazgo



Estimulan la capacidad para la solución de problemas



Desarrollan destrezas físicas



Fomentan hábitos de disciplina, compañerismo, cooperación y responsabilidad



Favorecen el intercambio de ideas y experiencias



Favorece la creatividad, imaginación y curiosidad infantil durante su desarrollo en la vida cotidiana



Exaltan la autoestima y la solidaridad



Fortalece valores como la honradez, el amor y el dominio propio, que facilitan su socialización.

3

Juegos Tradicionales de Nariño



EL CUSPE

“Es una especie de trompo que carece de punta metálica y cabeza. Elaborado en madera; para hacerlo girar se emplea un látigo de cabuya.

El juego se desarrolla en un espacio amplio, consiste en envolver el cuspe en la punta con un látigo de cabuya deshilachada en su extremo, se coloca en el suelo y se hace girar, una vez éste se encuentre en movimiento, debe permanecer girando continuamente a fuerza de perreros o latigazos.

Las competencias consisten en mantener girando el cuspe el mayor tiempo posible”¹.

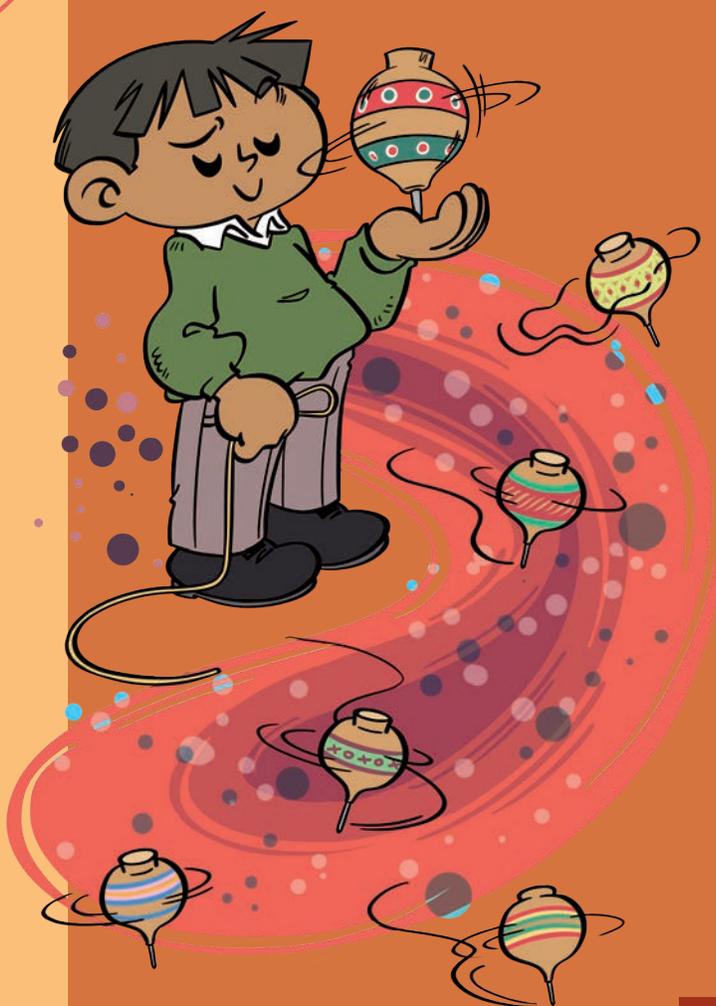
1 GUERRERO, Guillermo, Exposición Juegos Tradicionales en el Departamento de Nariño. Pasto, 12 de diciembre de 2005.

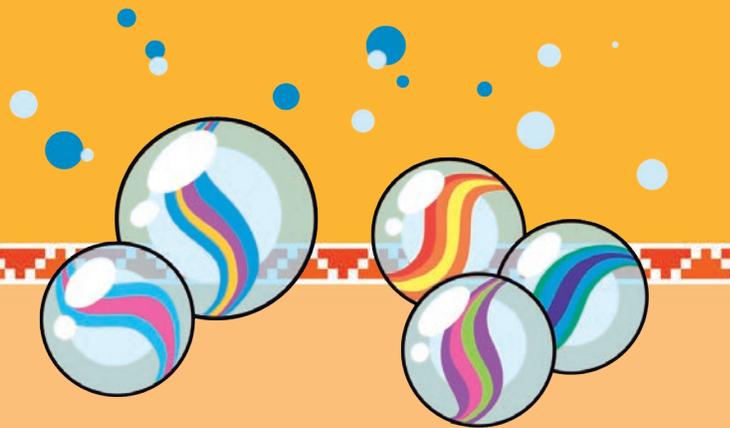
EL TROMPO

“Es un juguete de los más populares y difundido en Latinoamérica. Tanto los niños como los adultos disfrutan largas horas de alegría haciendo sus demostraciones de agilidad y pericia realizando diferentes figuras, como tomarlo del piso con la mano, cogerlo con la cuerda al vuelo, bailar en la mano, dedo o uña, etc.

Para realizar los juegos del trompo, los participantes acuerdan la forma o las reglas que deben regir en su competencia, de acuerdo con el ingenio de los jugadores y el sitio donde se practica”².

2 íbidem.





LAS CANICAS

Las canicas han sido uno de los juguetes preferidos por las personas en el transcurso de la historia. Cuentan que el faraón en Egipto jugaba con canicas hechas de mármol, vidrio o barro cocido, o también de acero, las cuales poseían un hueco de colores tornasolados y aguamarinas.

Las comunidades precolombinas del sur, inventaron su particular juego de canicas o bolas, que eran elaboradas de barro que cocían a fuego lento. Con estas bolas se practicaba las actividades denominadas lances a una tablilla de arcilla, que poseía cinco oquedades.

Las canicas de barro llamadas también «Guamaras» fueron reemplazadas posteriormente por canicas de cristal que han sido hasta el momento objeto del juego.

El juego de las bolas o de los “ñeros” como se solía llamar al momento de jugar presentan diversas formas para ser jugadas. Entre las más comunes están: el neto, culebra, al hoyo, al pepo y cuarta, las casas, los cinco hoyos.

Para jugar con las canicas es necesario tener destreza con la puntería, fuerza en los dedos, buena velocidad, un poco de maña y mucha suerte. Tal es la buena respuesta que tiene este juego tradicional que existen varias maneras de divertirse: ya sean la bomba, el pique, los hoyos, los pepos, el neto, arrime, la culebra, el tingue y otros tantos que se inventan los jugadores de acuerdo a la región, ocasión y al número de participantes.



¿Cómo jugar?

La Bomba: Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que sea más grande (bolón) o muy especial para el aficionado.

Culebra u hoyos: Consiste en hacer un pequeño surco ondulado o serpenteado en el suelo de tierra con hoyos intercalados a cierta distancia. La línea o raya (en forma de canal) se la puede hacer con ciertas curvas o en forma de churo y a una distancia a convenir entre los concursantes. Los jugadores, de manera intercalada, tienen que tingar con el dedo pulgar para impulsar la bola y tratar de ir avanzando.

Neto: Consiste en trazar un cuadrado en el piso al que se denomina “neto” sobre las cuatro esquinas del cuadrado se coloca las bolas que cada jugador debe cazar según el número de participantes. Se traza un línea dos a tres metros distante del neto y cada jugador debe lanzar su bola hacia esta línea y el participante que logre llegar más cerca, empieza el juego y en su orden siguen los demás. Cada jugador tiene un tiro que se inicia desde la línea de partida, lanzando su bola hacia el neto con el propósito de sacar una de las bolas que allí se encuentran, de lo contrario debe dejar su bola en el sitio donde quedó, corriendo el riesgo que otro jugador le propine un pepo o que quede a una distancia de una cuarta porque lo sacan del juego. Si su bola queda dentro del neto se ahoga y sale.

Cucunuba: Consta de una hilera de agujeros dibujados hechos en el piso de tierra o arena o en una tabla que se ha perforado. Este juego consiste en lanzar bolas o canicas desde una distancia y hacerlas entrar en alguno de los agujeros que se han colocado al frente, cada uno de los cuales tiene marcado un valor que representa los puntos que se obtiene.

El agujero del centro tiene el mayor valor y disminuye hacia los lados.

Al final gana quien haya acumulado mayor cantidad de puntos.



Actividad

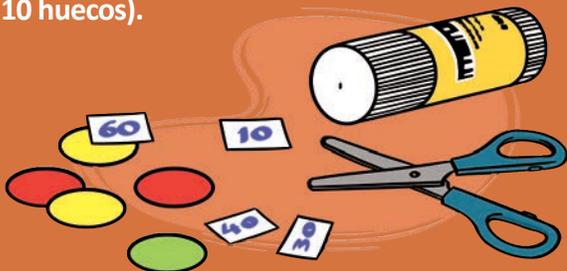
Materiales:

1. Un panel de huevos
2. Temperas de diferentes colores
3. Pinceles
4. Pegante
5. Números impresos desde el 10 hasta el 100 (de 10 en 10)
6. Tijeras
7. 3 Bolas

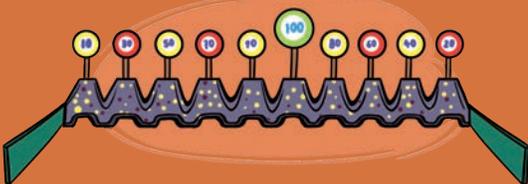


PRIMER PASO: Para el armado del cucunuba se debe tener cortado dos hileras del panel de huevos. (Este debe contener 10 huecos).

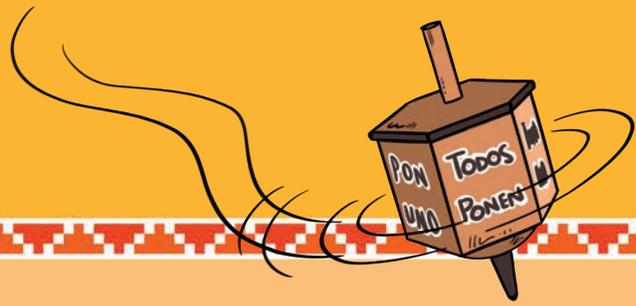
SEGUNDO PASO: Se debe decorar o pintar de manera que sea atractivo para los niños.



TERCER PASO: Se recorta los números del 10 hasta el 100 (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 y 100)



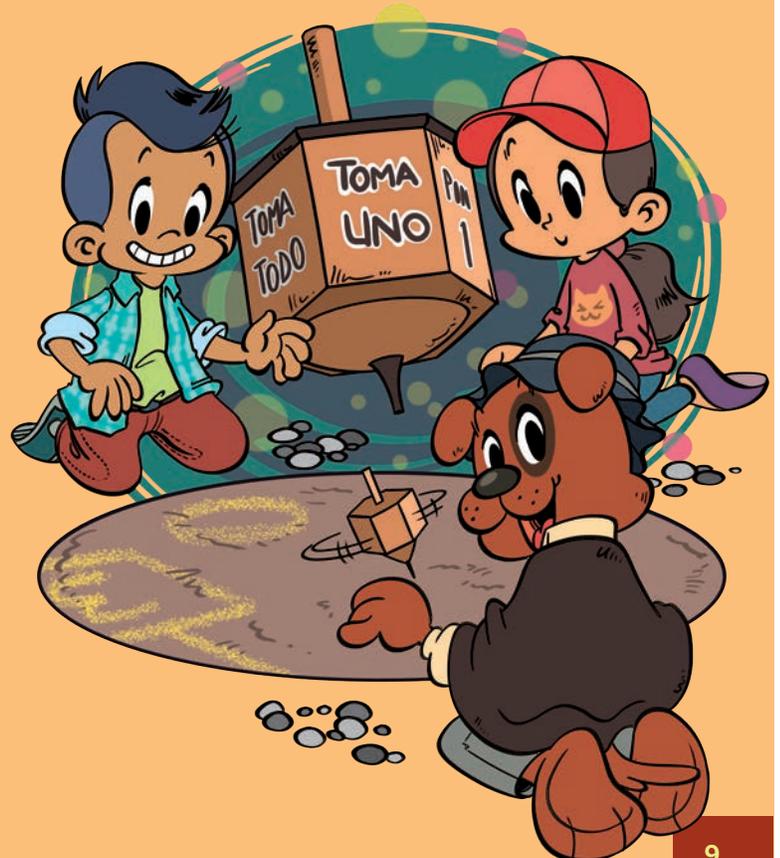
CUARTO PASO: Una vez que las tiras del panel de huevos se hayan decorado, se procede a pegar en cada hueco, los números recortados. El hueco del centro tiene el mayor valor y se distribuyen hacia los lados o según su propio criterio.



LA PIRINOLA

Se conoció este juego entre los indígenas bajo el nombre de “quechua de piriruy” y consistía en un bailador de cuatro caras, las cuales tenía los siguientes nombres. Perder todo, sacar todo, meter algo y sacar algo. Según el lado que caiga se recoge lo apostado o se coloca lo que se estaba apostando. Se le permitía a los participantes apostar: dinero, granos de maíz, frijoles, etc.

En la actualidad este juego está diseñado de la siguiente manera: pon uno, pon dos, toma uno, toma dos, todos ponen, toma todo y se realiza la misma acción de hacer bailar la pirinola y esperar que esta se detenga para mirar que acción se debe hacer en el juego.





LA PIRINOLA DEL MUSEO

La pirinola del Museo Taminango tiene seis lados, cada uno de los cuales está impreso con una imagen de algún objeto de la sala de la Marimba y los objetos del pacífico nariñense. Se propone que los niños jueguen a girar la pirinola y al pararse, observen la imagen que queda y dialoguen acerca de ese objeto o si están dentro del Museo busquen el objeto y gana puntos quien lo encuentre. Si la pirinola para en el interrogante, el niño deberá hacer una pregunta a la guía o a su profesora o encontrar algún objeto de la Sala de la Marimba que no ha sido dibujado en la pirinola.



Actividad

Materiales:

1. 2 CD's
2. Hojas impresas de con las palabras: toma 1, toma 2, pon 1, pon 2, toma todo, todos ponen; para colocar en el CD o se puede variar y colocar en el lugar de las palabras figuras que expresen una acción que debe realizar el jugador, según el tema de clase.
3. Una tapa de gaseosa
4. Silicona de barra
5. Pistola de silicona



PRIMER PASO: Se unen los dos CD con cinta de enmascarar, colocándola alrededor de los CD para unirlos.



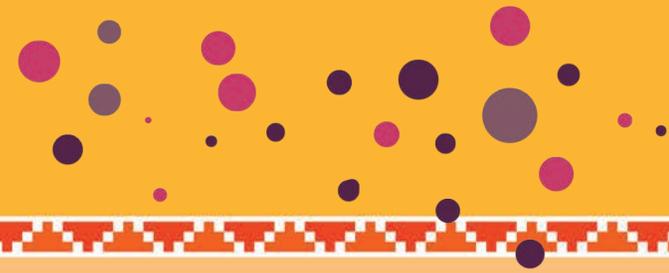
SEGUNDO PASO: Se decora de acuerdo a la creatividad de cada uno.



TERCER PASO: Se pegan los papeles marcados impresos.



CUARTO PASO: Se pega la bola con silicona en los huecos centrales que tiene el CD, luego del otro lado se pega la tapa de gaseosa plástica, que servirá para hacer rodar nuestra pirinola. Ahora, ya puede ser utilizada para divertirse.



EL BALERO O COCA

El balero es un objeto compuesto por dos partes, unidas con una cuerda, una bola de madera y un tallo alargado, la bola tiene un vaciado del tamaño del tallo para incrustarse o embocarse en él. Recibe varios nombres según la región, como por ejemplo, boliche, emboque, pirinola o caperucho. Este es un juego que se practica de manera individual o con varias personas, el ganador será quien realice más emboques acertados o bien quien logre más puntos en un tiempo establecido.



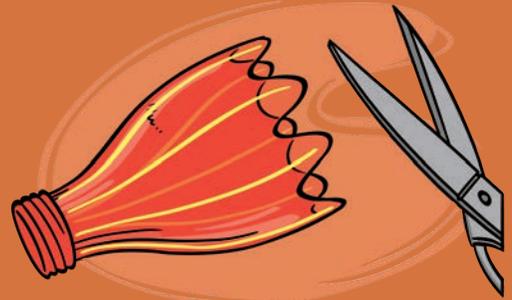
Actividad

Materiales:

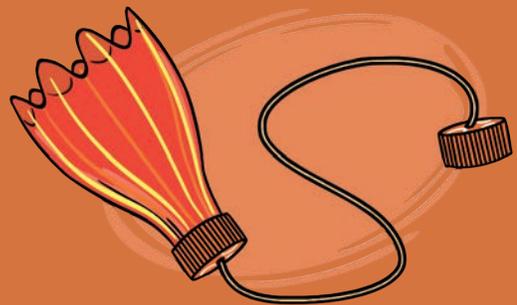
1. Una botella de gaseosa o agua desechable.
2. 25 centímetros de piola
3. Dos tapas de gaseosa



PRIMER PASO: Se recorta la botella por la mitad, solo se utilizará la parte que contiene la tapa:



SEGUNDO PASO: En la superficie ancha se le hace un corte y decorado muy creativo.



TERCER PASO: Una vez terminada la decoración se abre un pequeño agujero a las dos tapas, por donde se introduce la piola, una de la tapas debe ir en el pico de la botella y la otra quedara colgando, lista para jugar.

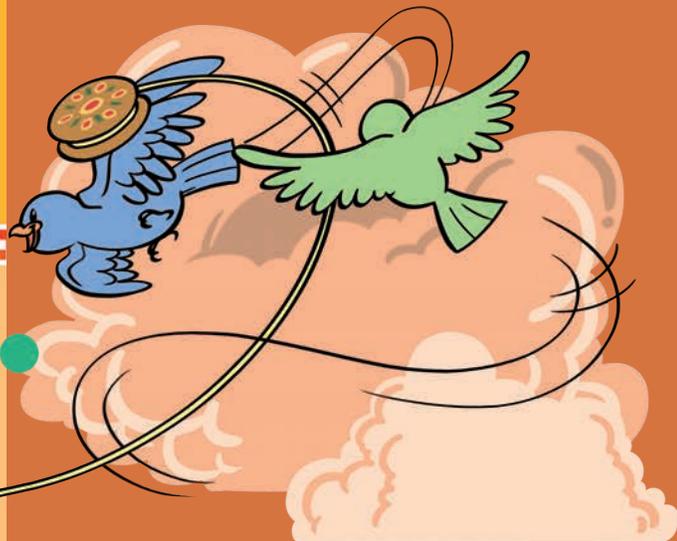


El Yoyó

“Es un juguete que sirve para el entretenimiento tanto de adultos como de niños. Con su práctica se realizan diferentes figuras mientras éste sube y baja.

En su construcción se emplea dos pequeños platos o ruedas de madera, tapas de gaseosa o botones unidos en el centro por un eje, al cual se le enrolla una cuerda fina que se sujeta en el dedo, con el impulso de la mano éste gira realizando diferentes figuras de acuerdo a la destreza del jugador”³.

³ Ibidem.



¿Cómo jugar?

Algunos de las formas avanzadas de jugar con el yoyó y más conocidas en el mundo son:

Dormilón: Flexiona y recoge el brazo. Lanza hacia abajo y mantén quieta la mano. Cuando esté a punto de pararse, vuelve la mano y da un tirón hacia arriba.

El Perrito: Lanza rápidamente con un golpe de muñeca. Balancéalo ligeramente hacia delante y apóyalo en el suelo. Déjalo caminar una distancia corta. Recógelo.

Vuelta al Mundo: Lanza el yoyó hacia el frente y arriba con el codo flexionado. Deja el yoyó dormido mientras realizas un giro completo y por último lo recoges.

El columpio: Haz el dormilón, luego, extiende la mano izquierda a la mitad del cordón y con la mano derecha envuelve el hilo por encima de la mano izquierda. esto formará un triángulo cuando se agarra el cordón a 10 centímetros del yoyó. Columpia dentro del triángulo una o dos veces. Deja que el yoyó regrese a su posición normal soltando la mano izquierda y dejándolo caer al mismo tiempo.



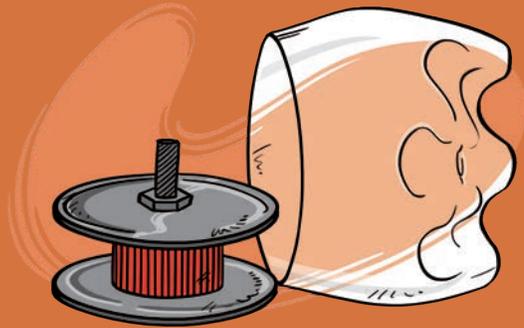
Actividad

Materiales:

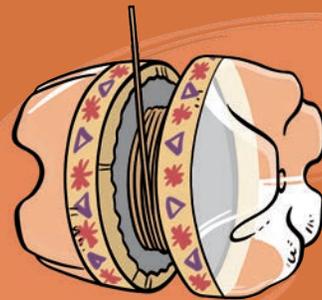
1. Dos latas de gaseosa
2. Dos tapas de gaseosa
3. Dos botellas desechables de plástico
4. Un tornillo con su tuerca
5. Piola
6. Temperas
7. Pinceles
8. Silicona de barra
9. Soporte de bomba o varilla plástica



PRIMER PASO: Se debe cortar las botellas desechables en la base, igual con la latas de gaseosa, estas serán la base para armar el yoyo.



SEGUNDO PASO: Se une cada lata de gaseosa con una tapa de gaseosa, con el fin de darle más peso; se une todo con un tornillo y se aprieta con la tuerca, una vez se tiene la base se procede a pegar con silicona las bases de las botellas a las bases de la latas de gaseosa.



TERCER PASO: Se amarra la piola al yoyo y queda listo para divertirse.





Actividad

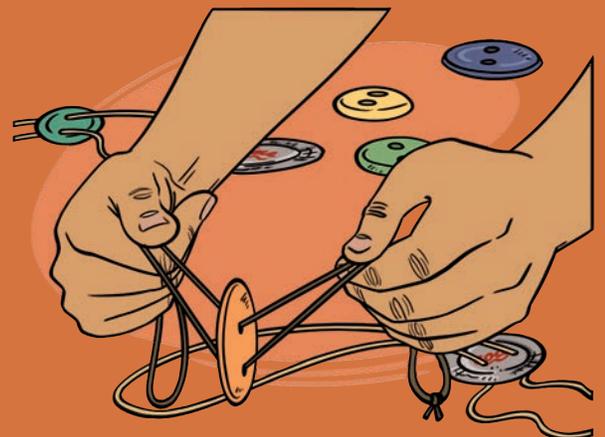
Materiales:

1. Una tapa de gaseosa metálica o un botón grande con dos orificios.
2. Un metro de piola.

PRIMER PASO: Si se usa la tapa de gaseosa, se aplasta con un martillo para darle forma de disco, se perfora con un clavo y un martillo dos huecos en el centro.



SEGUNDO PASO: Se inserta uno de los filamentos de la piola por uno de los huecos de la lata, luego por el otro hueco, y se unen las dos puntas con un nudo, la lata debe quedar en el centro de la piola, para poder iniciar tu juego.



EL ZUMBAMBICO



En la elaboración de este juguete se emplea por lo general tapas de gaseosa aplanada o botones grandes, que eran extraídos de los abrigos de los abuelos, éstos eran preferidos porque tenían dos orificios en la parte central.

Si se hace con tapas aplanadas, se les hace dos pequeños huecos, con el propósito de introducir un hilo, el cual se sujeta de los extremos con los dedos y se hacen girar el botón o tapa; luego, se mueven las manos acercándose y alejándose para templar la piola que está girando, lo que ocasiona que el juguete produzca un movimiento de vibración que produce un sonido o zumbido, lo que determina su nombre.

4

Festival de Juegos Tradicionales



Esta etapa es la más divertida, y la variedad de metodologías y estrategias para organizar eventos que convoquen a los niños, sus padres y en general, a toda la comunidad educativa, alrededor de los juegos tradicionales, depende de los recursos físicos y humanos, y sobre todo de la creatividad de las profesoras y profesores de las instituciones educativas.

En el desarrollo del programa “Zumbambicos, cuspes y canicas del Museo Taminango”, y gracias al acompañamiento y asesoría de la IUCESMAG, con estudiantes de los programas de Educación Preescolar y Educación Física, proponemos organizar un desfile interinstitucional y posteriormente las competencias de juegos tradicionales, en las cuales pueden participar personas de todas las edades, siendo protagonistas los niños preescolares.



Bibliografía

BANTULÁ, J. Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: Europa-Juegos infantiles-año1989" En X. Pujadas; A. Fraile; V. Gambau; X. Medina; J. Bantulá (Comps.) Culturas deportivas y valores sociales Madrid: Librerías deportivas Esteban Sanz, S.L. 2006. 587 .p

CAMPO, Gladis. Juegos pedagógicos y tradicionales. Armenia: Kinesis, 1992. 178 p.

DEACOVE, J. Juegos cooperativos de canicas. Madrid: Ed. Los libros de la Catarata, colección Edupaz, 2006 356p

GONZÁLEZ OROZCO, m.a., MORÓN GARCÍA, M.C., SARRATO HERRAIZ, ROMERO CASTELLANO, F. (2000). Juego de las canicas. Cuenca.

GUERRERO, Guillermo. Exposición Juegos Tradicionales en el Departamento de Nariño. Museo Taminango, Pasto: 12 de diciembre de 2005.

MÉNDEZ, Eduardo. Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela. Buenos Aires: en cuadernos del Instituto Nacional de Antropología, 1963. 270 p.

MORALES, Octavio. Las rondas y los juegos infantiles. Bogotá: Gente Nueva. 1998. 320 p.

OFELE, María. Los juegos tradicionales en la escuela. Primera parte: en revista educacional inicial N° 120. 1998. 32 p.

ÓRGANO DE DIFUSIÓN DE LA FUNDACIÓN HISPANO AMERICANA SANTIAGO DE CALI. Revista hispano americana. En: Consejo Editorial. Cali. N° 8, 1989. 98 p.

PLAT, Oreste. Origen y folclore de los juegos en Chile. Santiago de Chile: Grijalbo, 1998. 198 p.

TORRES, Oscar. El juego en la escuela. Armenia: Kinesis, 2000. 267 p.

Proyecto apoyado por el Ministerio de Cultura
Programa Nacional de Concertación Cultural



MINCULTURA



Pablo Andrés Guerrero Pérez
Representante Legal Museo Taminango

Luis Fernando Rosero Benavides
Jefe de Proyección Institucional IUCESMAG

Mag. Eunice del Rocío Meneses Gómez
Mag. Sandra Ivania Guerrero
Lic. Giovanni Alberto Caicedo
Talleristas

Sonia Lorena Patiño Cuacés
Coordinación del Proyecto

Iván Andrés Benavides Carmona
Diseño, diagramación e ilustraciones
ivanquio@gmail.com

Impresionarte y más S.A.S.
Impresión