



Título: Cuetaya: “Tierra de Colores”¹

Carmen Lorena López Panesso²

Resumen: *Cuetaya: “tierra de colores” es un juego de mesa diseñado con realidad aumentada, hace parte de los resultados del proyecto de investigación: “la armonización como puente de fortalecimiento del pueblo nación nasnasa”; buscamos que los estudiantes retornen a los saberes ancestrales, para fortalecer experiencias de aprendizaje y resistencia cultural. Hemos consolidado espacios de empoderamiento de la identidad en el contexto de la educación propia. Cuetaya, facilita el aprendizaje por experiencia, y el intercambio de saberes como parte de la comunicación de las tradiciones familiares, eje fundamental para la convivencia y la relación con otras culturas, donde la tecnología se ve como una herramienta de investigación, un aprendizaje vivo que nos plantea importantes retos como educadores populares.*

Palabras claves: Realidad aumentada, educación propia, memoria, valores y tradiciones Nasa.

1 Los autores certifican que tienen los derechos patrimoniales sobre esta obra, que en el texto se respeta el Derecho de Autor y autorizan su divulgación y publicación con una licencia **Creative Commons Atribución**, tal y como se encuentra descrito en: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

2 Ingeniera de sistemas, filósofa, en curso Maestría en Educación Popular de la Universidad del Cauca, experiencia en trabajo comunitario para el desarrollo e implementación de proyectos educativos, y tecnológicos; Participante del proyecto: Maestros Creativos convenio SmartSchool-Popayan, Universidad del Cauca para la cocreación del juego Cuetaya: “tierra de Colores”, docente voluntaria Centro Educativo Rural de Mira Valle, Caldon, Cauca. Colombia. lorenapanesso@unicauca.edu.co



Introducción

Cuataya, hace evocación a la tierra de colores, Caldon, con sus montañas azules, atardeceres color maíz, ríos que descienden desde las altas cumbres refrescando la madre tierra, por los caminos se ven pasar los mayores con su kwetandera³ coloreando el recuerdo de sus antepasados donde habita la esperanza. A lo lejos se ve el arcoíris, y al compás de los cuatro truenos se escuchan las kenas y los tambores que armoniza los corazones; Caldon es la historia viva, en donde sus moradores comparten la presencia sagrada del tiempo y el espacio; tierra de colores, eco de un pueblo que ha luchado por permanecer, y continúan con voz, construyendo los surcos que dignifican día a día el legado ancestral de la memoria, maravilloso secreto de los Nasas,: “el cuidado y la defensa de la madre tierra”.

En la tierra de colores, Caldon, nace Cuataya, un juego de mesa diseñado con realidad aumentada, que hace parte de los resultados del tema de investigación: “la armonización como puente de fortalecimiento del pueblo nación Nasnasa⁴” incluido como proyecto para obtener el título en la maestría de edición popular de la Universidad del Cauca. El juego crea experiencias de aprendizaje orientadas al fortalecimiento de las tradiciones, y valores ancestrales como parte de la resistencia cultural, y de la re-constitución de los saberes que descansan en la memoria del pueblo Nasa.

³ Jigra elaborada con lana de ovejo, sus figuras representan el territorio Nasa, sus figuras geométricas de siete colores. En la base tiene un tejido de color blanco que llega hasta los triángulos que se encadenan formando un engranaje que representa el task kiwe, el mundo de abajo. En el cuerpo están los cuadros arman la figura del espirar hacia arriba y hacia abajo y simbolizan el naa kiwe, el mundo terrenal. En la base de la terminación, en la parte alta, se encuentran nuevamente triángulos de colores y el tejido sencillo, este simboliza el kwekwe kiwe, el mundo de los espíritus creadores y los espíritus guías. Esta jigra se utiliza especialmente para el "mambe", se guardan en ella la coca, las plantas medicinales, las bebidas para ofrecer a los espíritus de la naturaleza, es portada por las autoridades y los médicos tradicionales. Esta mochila representa el pensamiento y sus colores armonizan a las personas.

⁴ La palabra NASNASA hace referencia a la concesión original de territorio, donde los indígenas nasas eran llamados ancestralmente como los Nas Nasa que significa: verdadero nasa, de ahí surgió el concepto de nación Nasnasa donde habitan los “Nas Nasas”, en la actualidad a la Nación Nasa también se le llama Naa kiwe que traduce este territorio o esta Nación.



En la aplicación tecnológica los estudiantes asumen un rol inicial, en la opción de realizar las actividades propias⁵ de los niños o niñas nasa, próximos a la etapa de madurez, para ello deberán cumplir actividades relacionadas con el rol que desenvuelven en la familia. La herramienta es utilizada por uno o dos estudiantes en compañía de un orientador, metodológicamente les guía para que apropien estos saberes.

El reconocimiento del territorio es una tarea que compete a todos como mandato mayor, a los niños y niñas desde el nacimiento, por esto en el juego recrea el territorio del resguardo las Mercedes, encontramos las montañas, los caminos, la vivienda, el tul⁶, el lugar de tejido y la piedra del duende como sitio sagrado, el estudiante interactuará con los chumbes⁷ que representan esta primera etapa de vida; para ello cuenta con distintos marcadores de realidad aumentada que gráficamente indican el estado de desarrollo de cada niño. El de juego está diseñado en ocho secciones que corresponden: al calendario nasa, el camino de la luna, el lote, la montaña, el espacio de tejido, la huerta, el trueque y la bodega, cada una de estas escala despliegan la información virtual necesaria sobre sus respectivos marcadores la imagen en español y nasa yuwe.

Para orientarse, en el tablero el jugador utiliza un marcador que al aumentarse los guía por el camino de la luna y las épocas del calendario nasa, las cuales son fundamentales para las familias en la distribución de sus labores cotidianas de sembrado y tejido; en este sentido las acciones del jugador

⁵ Las labores cotidianas de las familias NASA: el trabajo en el “tul” (Sembradío de Maíz), el compartir en las mingas, el trueque comunitario, la labores del campo y los tejidos, son involucrados en el juego de tal forma que crean habilidades en los personajes.

⁶ En este espacio de vida se siembra nuestra historia, se diversifica el pensamiento y la semilla; antes de comenzar a trabajar en el Tul, se soplan plantas frescas; se lleva avío y confiados en la protección de nuestros mayores espirituales empezamos con respeto y armonía a hacer las tareas de rozar, sembrar o cosechar. Cuando vamos a cosechar con el fin de guardar semilla, lo primero que debemos hacer es observar la luna para que recojamos en buen tiempo; y si lo hacemos así, la semilla durará mucho más; hay semillas que incluso duran hasta dos años. La ubicación del tul, en su gran mayoría está ubicada al frente de la casa y nos permite cultivar nuestros propios alimentos y plantas medicinales, para continuar con la soberanía alimentaria

⁷ En la cultura Nasa, los dones son recibidos y ejercitados desde la niñez, y se van fortaleciendo con el tiempo, también son adquiridas gracias a la naturaleza, los seres espirituales y la ritualidad en compañía de los mayores. De manera similar, en Cuetaya, los jugadores reciben dones y habilidades para el trabajo.



aprende con las ocho lunas, el territorio es afectado por once época para sembrar, rozar el terreno, cosechar el maíz⁸, tejer e intercambiar productos en la minga⁹ o el trueque.

Durante la interacción con el Juego, la mecánica principal consiste en asignar el marcador especial, el personaje de Sek (Sol) que representa la joven y Çxayu'çe (Alegría) que representa a la señorita. El estudiante al asumir uno de los roles, elige el lugar para comenzar las actividades relacionadas con la tradición de las familias Nasa. El juego rescata tres de estas tradiciones: el cultivar, el tejer las jigras, el sombrero y el construir de la casa. Cada actividad implica cierto número de esfuerzos, que invita a fortalecer varias de las estrategias, una de ellas está en aprovechar los dones que se adquieren con los símbolos del “chumbe”¹⁰ (es una pieza de tela que se usa para cubrir a los bebés).

Otra estrategia para avanzar en el juego depende del conocimiento que se tengan de cómo combinar las épocas del año y de los caminos de la luna, así las tareas resulten de la mejor manera, y se llega de forma más rápida a la victoria en el juego. Por ejemplo si el joven elige el reto de la construcción de la casa, debe que antes de ir a construir la casa primero debe recolectar en la montaña

⁸ El Maíz nos alimenta y transmite la fuerza de la vida, es la base de nuestra comida, equilibra el cuerpo físico y espiritual, nos proporciona fuerza para el trabajo diario y el bienestar de la familia; con el maíz preparamos la chicha, las arepas, las sopas y el mote; sus variedades son siete: el maíz capio, el pintado, el blanco, el amarillo, el negro, el pequeño y el rojo; algunas de estas variedades los médicos tradicionales las utilizan para el remedio para armonizar la casa, lugares sagrados y a la comunidad.

⁹ La palabra camina y en la minga se transforma el pensamiento, en este espacio se vivencia nuestra comunitariedad, enriquece la tradición oral, la autonomía, la solidaridad y la lengua materna; compartimos saberes, cuentos, leyendas, anécdotas y chistes; en esta celebración de trabajo colectivo llamamos a la historia, realizamos rituales para equilibrar nuestras energías, trabajamos, tejemos, acompañamos con la música y danzamos en el compartir de los alimentos tradicionales como los son: el mote, la picada de la carne, chicha o el cawuaswua, el guarapo; son tres los tipos de mingas, las de los caciques, cabildo y personal; cuando la minga se hace para sembrar, se realiza el ritual del despertar de las semillas en horas de la madrugada y es muy importante tener en cuenta las fases de la luna.

¹⁰ Cinta tejida por las mujeres nasas que guardan el poder e inteligencia del pueblo Nasa, se hace en forma de cinturón de lana aproximadamente de 10 cm de ancho por 2 m de largo, en el que se encuentran representados los colores y los símbolos de las vivencias de la comunidad; el chumbe es uno de los tejidos que mejor explica la correspondencia entre el diseño y la idea del manejo territorial, en él se escribe la historia y cada figura recrea nuestra memoria. En la cosmovisión este tejido surge desde el nacimiento de Yuu' Luu'çx, dicen que la hija del agua bajó por la quebrada envuelta con una faja con figuras muy hermosas, que parecía un Chumbe, pero esta faja era el arco iris, también se dice que se cuenta que el hijo de las estrellas, Juan Tama, al salir de las aguas se sintió desnudo; los espíritus de las nueve doncellas tomaron los hilos del arco iris y con sus manos tejieron el chumbe; Las figuras que se tejen en el chumbe, proporcionan fuerzas y habilidades. Así el chumbe cumple una función social de recrear la historia al niño desde pequeño (luu'çx wawakwe).



los elementos físicos como la madera, la paja, el barro, etc., luego ha de adecuar el lote y, administrar los recursos, así como incrementar su fuerza y habilidad.

En cuetaya, el mayor Tay¹¹ es un personaje de concejo que guía a los jugadores, encarna al padre creador, simboliza el respeto y la obediencia que se deben a los personas sabias o mayores, en la herramienta pedagógica relatan los procesos de madures de los personajes, necesarios para lograr ser responsable y poder casarse, todo ello hace parte de la valoración de la cultura propia y nos motiva a seguir contribuyendo a la valoración de los pensamientos y sentires de nuestros guías.

La dinámica de esta herramienta tecnológica aprovecha los medios de comunicación e información, para el ejercicio de enseñanza en la educación propia, este es un aporte muy importante, ya que nuestros mayores tienen puesta la esperanza en “kwe’sx yuwe ûus weçe nawsa” (la lengua propia) porque saben en la lengua descansa la esencia del pensamiento y la vida misma, como parte de la cotidianidad y de lo sagrado. Únicamente con el nasa “yuwecxa wewna”, se logra una conexión e interacción con el ksxa’wyakh putxwewnxi, espuriamente dona lazos para que los indígenas en comunidad continúen su tarea de resistir y pervivir; la lengua y la ritualidad reconfiguran el territorio.

Descripción del Problema:

La sede educativa Miravalle está ubicada en el resguardo de las Mercedes municipio de Caldono departamento del Cauca, actualmente participan de la formación básica primaria 56 niños de la etnia indígena Nasa.

Las nuevas generaciones se han visto afectadas por las realidades globalizantes altamente complejas, costumbres occidentales que por su inadecuado uso des-configuran el sentido de su ser indígena afectando sus relaciones con la madre tierra; nuestros estudiantes no son ajenos a estas

¹¹ Los primeros creadores espirituales son Uma, madre mayora, que significa hacer, construir, y Tay padre mayor, sabio, sol, el que trabaja. Ellos son los padres cósmicos. NeJ Tay, es el constructor de la vida nasa, del agua, las plantas, las piedras, los animales, el viento y el fuego. Simboliza el origen del mundo nasa, es el abuelo que coordina acciones con la abuela para orientar y proteger a los nietos que habitamos en la tierra. Nos enseña conocimientos que nos ayuda a administrar el territorio.



problemáticas, la homogenización ha venido apartándolos poco a poco de la memoria viva de sus raíces; las tradiciones familiares se han tornado distantes e incluso innecesarias. Los niños pierden de vista su origen y cuestionan su identidad al confrontarse con las contradicciones entre su vida indígena y la vida no indígena.

Los recursos tecnológicos hacen parte de la sociedad moderna y nuestros estudiantes nacen en ambientes donde el uso de herramientas tecnológicas se hace cada vez más frecuente, debido al flujo de información y los estrategias mercantiles que son promovidos por el márketing de las grandes multinacionales, sus propuestas de desarrollo son impuestas y llegan a las comunidades, por medio de la internet, la televisión, la radio, los periódicos, y las empresas de comunicación, en este sentido, la sociedad industrializada ofrecen a las comunidades indígenas toda clase de propuesta que los alejan de sus tradiciones invadiendo el contexto escolar.

Ante estas problemáticas, acudimos al diálogo comunitario e intercultural, para analizar ¿cómo podemos retornar a los saberes ancestrales, con el fin de: a crear, fortalecer experiencias de aprendizaje y resistencia cultural, utilizando la tecnología?, interrogante que nos llevó como docentes a investigar y buscar alternativas, para ello empezamos evidenciando los impactos generados por dicha problemática en la identidad de nuestros estudiantes, nos dimos cuenta que le niño y la niña nasa muy pocas veces se siente parte de la cultura Nasa, sintiendo vergüenza y negando su origen, acudimos a los mayores, para nos aconsejarán y aportarán a este proyecto; se conforma entonces un equipo de investigación tecnológica e histórica.

El equipo de docentes y mayores propuso un objetivo de aprendizaje que nos permitiera retomar y recrear algunas de las tradiciones de la familia Nasa en el quehacer educativo diario, para ello fue preciso primero indagar y pensar en nuestra tarea como orientadores, llegamos a la conclusión que lo que queremos, en palabras Freire (1986): “*no sólo enseñar los contenidos, sino también enseñar a pensar.*” Pensarse y enseñar a pensar es tarea de cada ser humano, reconocer quienes somos es más que teorizar, es saber de lo esencial, es amar la sabiduría que alberga todo lo que es y decanta la



memoria que cada época libera, que aparece y nuevamente se re-vela., con este reto construimos una idea y unos objetivos.

Construimos así varios objetivos que nos permitieran recrear algunos de los conocimientos familiares que los niños heredan, aportando así, a la conservación de las leyes naturales, humanas y comunitarias como parte de la armonía, eje fundamental para la convivencia y la relación con otras culturas.

Objetivos

Objetivo General

Retornar a los saberes ancestrales por medio del empoderamiento de las tecnologías, para crear, fortalecer experiencias de aprendizaje y resistencia cultural

Objetivos específicos

- Crear experiencias de aprendizaje orientadas al fortalecimiento las tradiciones, y valores ancestrales como parte de la resistencia cultural del pueblo Nasa.
- Fortalecer habilidades tecnológicas y comunicativas a través de las distintas manifestaciones o expresiones étnicas, enfocadas en un contexto intercultural en donde estas habilidades de los niños y niñas se fortalezcan.
- Reconfigurar el currículo estudiantil de tal forma que los ejes temáticos en torno a la enseñanza de los saberes ancestrales se enriquezca con el uso de los nuevos conocimientos tecnológicos (realidad aumentada).
- Propiciar en los estudiantes la reflexión crítica frente a las relaciones entre la tecnología y la sociedad.
- Retornar a la importancia de la lengua Nasa Yuwe, para que el pueblo Nasa perviva.



- Fortalecer los estímulos de aprendizaje: el asombro, la curiosidad, la creatividad y el dialogo en el diario compartir de los estudiantes y los docentes.

Metodología

Nos adherimos al proyecto del Ingeniero Hendry Fabián Tobar Muñoz adscrito al Grupo de I+D “Communications and Distributed Systems” de la Universidad de Girona pionero de la propuesta del método para el Co-Diseño de experiencias de aprendizaje ARGBL (Aprendizaje Basado en Juegos con Realidad Aumentada), quien vio con interés nuestra propuesta y nos incluye para participar como diseñadores de del juego educativo. El desarrollo e implementación de Cuetaya, se materializa, a través del trabajo de los estudiantes Diego Pinto Muñoz¹², Juan José Mosquera Melenje¹³, y Daniel Pérez, estudiantes en trabajo de grado de los Programas de Diseño gráfico e Ingeniería de Sistemas de la Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones de la Universidad del Cauca.

En la etapa de pre-diseño, diseño y evaluación se hizo pertinente convocar a la comunidad educativa entorno al diálogo comunitario e intercultural, mayores, mayoras, autoridades representantes del cabildo indígena de las Mercedes en Caldon, Cauca, a partir de la necesidad ya identificada, realizamos un primer diagnóstico con el fin de retomar y analizar cómo se vienen apropiando las tecnologías emergentes en la institución educativa, y cuáles han sido los impactos generados en el contexto de la educación propia.

En el desarrollo se utilizó Unity 3D en su versión 5.3.1f1 como ambiente de desarrollo, por sus características de gratuidad, documentación existente, versatilidad en el empaquetado multiplataforma del producto y gran soporte para la búsqueda de soluciones. Unity 3D permite desarrollar el ambiente,

¹² Ingeniero de la Universidad del Cauca, Grupo de Investigación en Inteligencia Computacional, sector tulcán, Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones, Popayán, Colombia. dapinto@unicauca.edu.co

¹³ Ingeniero de la Universidad del Cauca, Grupo de Investigación en Inteligencia Computacional, sector tulcán, Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones, Popayán, Colombia. jjmosquera@unicauca.edu.co



diagramación, animaciones, efectos, sonido, etc. Para la incorporación de Realidad Aumentada se utilizó el SDK Vuforia en su versión 5.0.10. Ambos software son gratuitos para desarrollos con fines no comerciales.

Todas las actividades se desarrollan en el marco del proyecto SmartSchool al interior del programa Maestros Creativos, el cual tiene como objetivo, soportar procesos de co-creación de recursos educativos abiertos soportados en tecnología, para ser usados en diferentes contextos de aula, generando evidencia a la comunidad científica de los resultados obtenidos en términos de competencias adquiridas, apropiación de aprendizajes, usabilidad, motivación, entre otros. Con el fin de garantizar el desarrollo del proyecto, SmartSchool puso a disposición su infraestructura física, tecnológica y recurso humano.

El juego creado está integrado por un recurso físico (tablero, piezas) y un recurso digital (software). El juego se constituyó como recurso Educativo Abierto con licencia Creative Commons ---Atribución-No comercial –Compartir Igual-, licencia que permitirá a otros distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del juego desarrollado de modo no comercial, siempre y cuando se de crédito a los autores y donde las nuevas creaciones se licencien bajo las mismas condiciones.

La dinámica de compartir y convivir con los demás es el rescate e implementación del trueque de saberes, la interculturalidad asoma como una posibilidad para que desde nuestra riqueza cultural aportemos a las demás culturas. Es así que en cuatro mes (noviembre de 2015 hasta febrero de 2016), solidificamos la idea,; poco a poco nos fuimos introduciendo en una etapa de diseño, actualmente estamos en la etapa de evaluación del primer prototipo.

Cuetaya se complementa con contenidos de multimedia y con la utilización de la lúdica como medio alternativo para una mejor garantía en el logro de los objetivos de aprendizaje, el estudiante al iniciar el juego, se encuentra con un video sobre la Creación del universo y el origen de la primera familia Nasa. Una vez terminado el video, se empieza con un Tutorial, donde Tay (Padre creador del Universo) le explica “Como jugar”. A nivel tecnológico se realizó un análisis del desempeño con la



herramienta con la que estudiantes y profesores interactuaron, realimentaron el diseño colaborativo tan importante en este tipo de experiencias tecnológicas novedosas, como lo es la realidad aumentada en contextos educativos.

Resultados

- Inicialmente se realizaron sesiones de socialización y apropiación a los docentes en el uso de realidad aumentada y el aprendizaje basado en juegos, mostrando los beneficios y ventajas de este tipo de herramientas en el ambiente educativo; durante este proceso, el equipo de diseño estuvo a cargo de validar que la iniciativa y la fundamentación de la idea sobre el fortalecimiento de la identidad de los indígenas Nasas. Se construyeron los documentos de análisis y de diseño de juego, que sirvieron para que cada integrante reconozca las características del recurso a diseñar; mediante esta experiencia los orientadores hemos comenzado y estamos en estos momentos en una etapa de evaluación iniciamos en julio pensamos finalizar en el mes de octubre de 2016, en clases, en asamblea, y dialogado de manera tradicional: dialogo de saberes con los mayores y mayores al calor de la Tulpa¹⁴ hemos escuchado a nuestros mayores y mayores, sobre el tema de valores y tradiciones de identidad en la familia.
- Han sido varios los acercamiento la comunidad educativa con Cuetaya, están pendientes dos conversatorios más, y la aplicación de los materiales de evaluación que estamos diseñando para ello. En esta primera fase valoración con estas nuevas estrategias les encaminado en la apropiación de los saberes, pues para los estudiantes incluso para los orientadores el vivir la

¹⁴ Fogata conformada por tres piedras que representan la familia, los tres espacios o mundos y los tres elementos de la tierra, el espacio que ofrece la tulpa a la familia es muy importante ya que permite la unión y fortalece el proceso compartir conocimientos, historia y memoria, de ahí que se ubican en el centro de la casa, a su alrededor se sientan los miembros de la familia y vecinos a compartir experiencias y alimentos. En una casa nunca se debe apagar la tulpa: siempre debe haber brasa, de lo contrario se enfría el hogar y llegan la desarmonía. La candela evita que el mal sobrevenga. Para que no surjan problemas familiares, se hace un ritual: se recoge toda la ceniza que abunda en el fogón y se echa al lado izquierdo de la casa.



experiencia les ha incrementado la curiosidad por conocer e investigar sobre su cultura.

- “Cuetaya” aporta a la orientación de los estudiantes en respeto por la naturaleza, la familia y la vida comunitaria como parte del reencuentro con sus tradiciones, la armonización del territorio y el Kwe’sx Êese Fxizewa’ (pervivencia en el tiempo).
- Los retos que plantea “Cuetaya” permiten a los jugadores tomar decisiones frente a “conflictos cognitivos” que pueden aparecer frente a la búsqueda de estrategias para cumplir con los objetivos, sin descuidar el aprendizaje de las tradiciones; en este proceso de enseñanza los estudiantes descubren los vínculos que les son conocidos, de tal manera que cada interpretación de significados representan un conocimiento.
- La realidad aumentada nos brinda estrategia de enseñanza aprendizaje de forma bidireccional, generando espacios de reencuentro entre las cuatro áreas del currículo propio¹⁵ para retomar los principios de las tradiciones de las familias nasa, la lengua materna nasa yuwe.
- El juego de roles es indispensable para que los niños adopten la identidad nasa, y con ella accedan al reconocimiento de las tradiciones familiares.
- Cuetaya fortalece en los estudiantes la pronunciación y la escritura en los idiomas: nasa yuwe y el español, cada símbolo representado en el tablero cuentan con la opción de escuchar su pronunciación, el profesor también lo utiliza como una estrategia para la enseñanza y práctica de los modos de las expresiones lingüísticas.
- La herramienta educativa que aporta a las políticas educativas del ejercicio del pensamiento propio, la autonomía, y el camino del conocimiento que se viene tejiendo en la escuela de Miravalle, permite cuestionarnos en nuestro quehacer docente, nos ha llevado a revisar nuestros currículos, en pro de buscar alternativas de aprendizaje que forme las subjetividades políticas en los niños, cultiven el pensamiento crítico y de construcción comunitaria, compartiendo en este sentido con los principios de la educación popular, que

¹⁵ Sistema educativo indígena propio, primer documento de trabajo (2011): “dentro de los desarrollos curriculares para los espacios escolarizados hemos definido cuatro áreas integrales: Territorio y sociedad, comunidad y naturaleza, comunicación y lenguaje, matemáticas y producción;” p 66



son un aporte indispensable de continuar resistiendo al opresor para liberar nuestro pensamiento, y continuar trabajando para que algún día, se materialice en nuestras comunidades la conquista total, de ese bello propósito al que nos convoca Paulo Freire, el de ver, sentir y pensar la educación como práctica para la libertad.

Conclusiones

- El juego ofrece posibilidades para que la tecnología genere un vínculo de aprendizaje al mundo de la vida tradicional Nasa.
- En la praxis educativa se evidencia un ambiente didáctico y de creatividad, ya que Cuetaya ha acercado a los estudiantes a las tradiciones Nasas, incentivando la reflexión sobre el ser indígena y su papel en la cultura.
- Se ha identificado la necesidad de continuar fomentando procesos educativos ricos en investigación, tecnología y ciencia aplicados al fortalecimiento de valores de la cultura nasa, integrando otros espacios de aprendizaje.
- Este ejercicio nos hemos trazado caminos de investigación que nos llevan a la reivindicación de la dignidad humana.
- Mediante esta experiencia los profesores han podido evaluar nuevas estrategias descolarizadas que permiten al estudiante vivir la experiencia con mayor libertad, investigar y reconocer las tradiciones; en este sentido este trabajo de investigación nos plantea un reto como parte de la re-significación de la memoria política que han liderado los nasas y que sido parte del trabajo de la educación propia, como resistencia en el largo puente de la historia del pueblo Nación Nasas.
- La armonía se une al crecimiento de la vida, por eso es muy importante para la comunidad educativa que los niños se rencuentren cotidianamente con la naturaleza en todos los espacios de aprendizaje.
- Para los indígenas pensar en el proceso de resistencia y autonomía, que si bienes más que un asunto de recuperación de tierras, va más allá y se trata de la liberación de la madre tierra, y



para liberarla totalmente, primero debemos pensar en nuestra relación con ella y con todos los seres, saber que la liberación también nos compromete a buscar la forma de conocernos, liberar nuestros pensamientos, para generar cambios que nos lleven a buscar en la educación propia y comunitaria esos espacios para el fortalecimiento de la identidad

- Cuetaya aporta el fortalecimiento de las herramientas que como la tulpa, el tul, la minga, el trueque, los rituales subyacen en la educación propia, y que son ejes centrales de la resistencia por la que lucharon nuestros ancestros, dejándonos así esta bella tarea de orientar a nuestros niños y niñas, para la consolidación del pueblo nación Nasas, es decir para la unión de nuestra comunidad donde se respete la autonomía y nuestro derecho a ser distintos.
- El punto de partida es el reencuentro con la familia alrededor del tul, escuchar y compartir sus tradiciones, para que en cada acción nuestros pasos retorne a la memoria, ese hilo que aun resplandece y se comparte con solidaridad y amor, la memoria vuelve y se instala en cada la luchas, muchas veces se pensó débil, pero al tratar de seguir el rastro da ese tejido tan milenario, nos damos cuenta que no es así, que la memoria siempre ha estado viva y seguirá estándolo, que cada palabra y pensamiento de nuestros mayores se abren como una flor para que las generaciones se alimenten de este néctar; en este sentido la minga, el tul, los rituales y los conversatorios son lugares que permiten el reconocimiento, es en la palabra donde se expresa la integralidad, la hondura de lo que significa la evocación y conservación de los recuerdos tan necesarios para la vida del indígena Nasa; acudir a la memoria es la oportunidad del presente para un futuro distinto, la utopía bella de saber que se continúan reviviendo el legado histórico de los herederos de Juan Tama: “Somos Nasas, somos Indios, somos libres, somos la Nación Nasas”¹⁶
- La pertinencia social de compartir con otros resguardos está fundamentado en la reconstrucción y fortalecimiento del “ser Nasa” en nuestros niños y niñas.
- Los nasas pronuncia el nosotros, para que permanezca y trascienda a todos los otros pueblos en comunión con el respeto, y la convivencia, ya se ha sembrado la semilla y estamos trabajando para que todas esas preguntas que tenemos y esas ganas de potencializar la

¹⁶ Palabras de líder indígena Feliciano Valencia, minga 2008



experiencia de los orientadores en la educación propia, nos lleve a un espacio y tiempo de reflexión que nos permita una conexión más clara con lo que es y representa el empoderamiento de tecnologías, en aras de poder llegar al transformación, empoderamiento, y practica como sujetos de saber, nos urge la creación de conocimientos que como un faro guíen nuestras generaciones, en el camino de la memoria ancestral, el carácter de un pueblo en el tiempo.

Bibliografía

- Navia, J. (2015). La fuerza del ombligo - Crónicas del conflicto en el territorio. Popayán: Universidad del Cauca.
- Ferro, J. (2007). Caminando la palabra: el proceso emancipatorio del movimiento nasa del norte del Cauca, Colombia. México D.F: Tesis de Doctorado en Estudios Latinoamericanos, Unam.
- Galeano, M. (2006). Resistencia indígena en el Cauca: labrando otro mundo. Cali: Feriva.
- Tobar, S. Baldiris, and R. Fabregat. (2016). Method for the Co Design of Augmented Reality - Game-Based Learning Games with Teachers,”: CAVA 2016.
- Freire, P. (1986). Pedagogía de la Autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa. México: Editores Siglo Veintiuno.
- CRIC, (2011). Sistema educativo indígena propio, primer documento de trabajo, Cauca: Consejo regional indígena del Cauca.