ORBIS
Revista Científica Electrónica de Ciencias Humanas / Scientific e-journal of Human Sciences /
PPX200502ZU1935 / ISSN 1856-1594 / By Fundación Unamuno /
Hadechini Leidy, García Ana Simancas Sandra (2020)
MEMORIA E IDENTIDAD CULTURAL INDÍGENA ZENÚ DE JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES
www.revistaorbis.com / núm. ESPECIAL (año 16) 96-108

MEMORY AND ZENÚ INDIGENOUS CULTURAL IDENTITY OF TRADITIONAL GAMES AND ROUNDS

MEMORIA E IDENTIDAD CULTURAL INDÍGENA ZENÚ DE JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES





Hadechini, Leidy[1] García, Ana[2] Simancas, Sandra[3]

RESUMEN
El objetivo del artículo fue describir la memoria e identidad cultural indígena Zenú en los juegos y rondas tradicionales. Se sustentó en los aportes teóricos de Galeano y Giraldo (2019), Kuri (2017), Estupiñan (2014), Skeggs (2014), Miles y Ebrey (2017). El estudio fue cualitativo con aplicación del enfoque étnico racial y etnográfico. Se logró la construcción colectiva y entrega de un Plan Etnoeducativo como estrategia para la promoción de prácticas culturales ancestrales desde la Institución Educativa para la población infantil y adolescente de los cabildos.
Palabras claves: Memoria, identidad cultural indígena, juegos y rondas tradicionales.

ABSTRACT

The aim of the article was to describe the Zenú indigenous memory and cultural identity in traditional games and rounds. It was based on the theoretical contributions of Galeano and Giraldo (2019), Kuri (2017), Estupiñan (2014), Skeggs (2014), Miles and Ebrey (2017). The study was qualitative with application of the ethnic racial and ethnographic approach. The collective construction and delivery of an ethno-educational plan was achieved as a strategy for the promotion of ancestral cultural practices from the educational institution for the child and adolescent population of the councils.

Keywords: Memory, indigenous cultural identity, games and traditional rounds.
Fecha de recepción: mayo 2020
Fecha de aprobación: julio 2020
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.8404571

[1] Trabajadora Social, Esp. en Pedagogía y Docencia, Mg. en Intervención Social de las Sociedades del Conocimiento. Coordinadora Institucional de Investigaciones del Colegio Mayor de Bolívar, Investigadora en el proyecto de recuperación de memoria cultural Indígena Zenú. c.investigacion@colmayorbolivar.edu.co; https://orcid.org/0000-0003-3040-0868.
[2] Trabajadora Social, Esp. en Gestión y Desarrollo Comunitario e Investigación aplicada a la Educación. Maestrante en Desarrollo Social. Directora de Proyección Social de la Corporación Universitaria Antonio José de Sucre. a_garcia@corposucre.edu.co; https://orcid.org/0000-0001-6523-0585
[3] Docente investigadora, Grupo de Investigación GIADI del Centro de Investigación Institución Tecnológica Colegio Mayor de Bolívar. ssimanca@colmayorbolivar.edu.co ; https://orcid.org/0000-0002-4660-0728

INTRODUCCIÓN

El juego tradicional es en esencia una actividad lúdica que emana de la vivencia, el contexto social, cultural, histórico y geográfico de los pueblos en un determinado momento. Se perfila como mecanismo que logra la aprehensión de la historia, y la manifestación plena del legado ancestral. De acuerdo con Barrios, Gutiérrez, Montenegro, Pineda, Barros, Barrios, Rivera, y Olivares (2018) estos son historia viva en la actualidad de una cultura, lo anterior permite reconocer que los juegos tradicionales tienen una riqueza simbólica, pues a partir de ellos se visualiza de alguna manera las dinámicas de la sociedad.

A pesar de la pluriculturalidad que caracteriza a Colombia y la importancia otorgada al juego tradicional como escenario de trasmisión de cultura ancestral, se ha observado un desvanecimiento paulatino de los espacios de trasmisión oral y cultural que convocan a los niños, y adolescentes, por el establecimiento sin precedente, de actividades foráneas que generan un desplazamiento de la herencia social compartida entre los miembros de una misma comunidad.

Esta situación no es ajena a los cabildos indígenas Zenú de Escobar Arriba y Huertas Chicas, comunidades rurales jurisdicción del municipio de Sampués en el Departamento de Sucre-Colombia, dedicados al cultivo, la cría de animales domésticos y el trenzado de caña flecha. Aunque se conservan algunas costumbres frente al desarrollo de actividades domésticas de hombres y mujeres indígenas, se ha descuidado la trasmisión del legado histórico que caracteriza al pueblo Zenú hacia la población infantil y adolescente respecto a la apropiación de los juegos y rondas tradicionales como estrategia de preservación de la memoria e identidad cultural y buen uso del tiempo libre.

A esto se suma que en los últimos años algunos sabedores ancestrales por su avanzada edad han fallecido, llevándose consigo todo el conocimiento histórico-cultural que permite el desarrollo de las estrategias ancestrales para la preservación de juegos, costumbres y tradiciones propias del indio Zenú.

En ese sentido, existe la necesidad de promover estrategias que garanticen la preservación de la memoria e identidad cultural, puesto que, aunque en los archivos históricos reposa información amplia y suficiente sobre la historia, localización, demografía, territorialidad, representación y cultura del Pueblo Zenú, no se identifica fuentes o información asociada con la memoria e identidad cultural que reviste la experiencia asociada con los juegos y rondas tradicionales

que se practicaron en los antepasados y requieren una trasmisión oral, como garantía de preservación de la tradición.

Por lo anterior, los capitanes menores de los cabildos, la Junta Municipal de Cultura de Sincé y la Institución Educativa Indígena Técnica Agropecuaria de Escobar Arriba con el apoyo del Programa Nacional de Concertación Cultural del Ministerio de Cultura, desarrollaron el proyecto denominado Recuperación de la Memoria Cultural Indigena Zenú, en el Cabildo de Escobar Arriba y Huertas Chicas juegos y rondas tradicionales.

El proyecto tuvo como objetivo la adecuación de escenarios para potenciar la participación de niños y adolescentes en el rescate y promoción de la cultura ancestral mediante el uso y dominio de los juegos y rondas tradicionales, pretendiendo con ello, avanzar en el desarrollo de una estrategia participativa que facilitará la identificación y reconocimiento de los juegos tradicionales de las comunidades, la participación de sabedores en la promoción de la cultura ancestral así como de la apropiación comunitaria de los saberes de la etnia Zenú.

Por las razones descritas, se planteó la siguiente interrogante ¿cómo describir la memoria cultural indígena Zenú de juegos y rondas tradicionales en los Cabildos de Huertas Chicas y Escobar Arriba en el Departamento de Sucre? Por lo cual el objetivo de la investigación fue describir la memoria e identidad cultural indígena Zenú en los juegos y rondas tradicionales.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

MEMORIA E IDENTIDAD CULTURAL INDÍGENA

Saban (2020), especifica que la memoria cultural permite recuperar en nuevos contextos aquello que se produjo en un tiempo y lugar remotos. De este modo, se caracteriza por su independencia espacial y temporal respecto de la vida cotidiana. Como las cristalizaciones culturales carecen de inmediatez, evocan siempre in absentia experiencias pasadas y relaciones perdidas que desean recuperarse.

La memoria cultural se constituye como una esfera que condensa historia, tiempo, espacio, poder y cultura en un mismo escenario (Kuri, 2017) y se manifiesta en la construcción de una identidad legítima del territorio y de todos sus habitantes. Kuri, (2017) hace énfasis en que “la memoria es el sustrato de la identidad en sus múltiples manifestaciones sociales y políticas, y actúa como dispositivo cognitivo y axiológico que orienta prácticas y lazos en la dinámica de edificación de la realidad

social" (p.20), al constituirse en un patrimonio dotado de expresiones y creaciones materiales o inmateriales realizadas por los seres humanos que le transfieren un valor personal a cada experiencia en su contexto inmediato (Sánchez, 2016).

Los significados de la memoria están en correspondencia con situaciones particulares, el ambiente social y un sistema de referentes simbólicos (Re, 2016) que da paso a la construcción de una identidad o sentimiento individual de pertenencia y manifestación subjetiva como respuesta a las circunstancias históricas particulares que cada grupo humano debe enfrentar (Estupiñan, 2014).

De acuerdo con los aportes teóricos mencionados ateriormente en esta investigación se define memoria cultural como el proceso de recuperación cultural étnica mediante la ejecución de un conjunto de actividades autóctonas entre los sabedores, la población infantil y adolescente al constituirse como producto social en continua reestructuración y actualización.

Para Cepeda (2018) "la identidad cultural se trata de un sentimiento de pertenencia a un colectivo social que posee una serie de características y rasgos culturales únicos, que le hacen diferenciarse del resto y por los que también es juzgado, valorado y apreciado" (p. 254). La identidad cultural reproduce atributos, prácticas, destrezas, habilidades, costumbres, entre otros aspectos de un territorio determinado y la clave para desarrollarla y promoverla en zonas rurales indígenas está asociada con la recopilación de materiales históricos y experiencias a nivel local a través de actividades comunitarias entre todos los participantes (Estupiñan, 2014), asimismo se considera como un hecho que promueve la construcción colectiva del valor cultural desde las relaciones sociales de la comunidad y la participación cotidiana (Skeggs, 2014).

Lo anterior ratifica que gran parte del valor cultural en las formas y contextos de participación cotidianos se encuentra en la socialización, en las asociaciones y relaciones en la vida social y las dinámicas particulares de los grupos humanos que la constituyen (Miles y Ebrey, 2017). "Si cambian algunos de dichos elementos o se produce una mutación en su densidad o en su priorización a la hora de legitimar acciones o representaciones, también cambiará la memoria y el peso de la misma en la tarea de dotar de significación a los fenómenos sociales actuales" (Re, 2016, p. 98).

Con la intención de promover y preservar los elementos distintivos y el arraigo cultural de los pueblos indígenas colombianos, desde 1994 con la expedición de la Ley General de Educación, Ley 115 en el artículo 56 se estableció que la formación para grupos étnicos debía afianzar los procesos de identidad,

conocimiento, socialización, protección y uso adecuado de la naturaleza, sistemas y prácticas comunitarias de organización, uso de las lenguas vernáculas, formación docente e investigación en todos los ámbitos de la cultura.

Las instituciones educativas son parte fundamental en la construcción de los Proyectos Etnoeducativos Comunitarios considerando que no solamente forman en las distintas áreas del conocimiento para el desarrollo de competencias básicas y específicas de los estudiantes, sino que ofrecen una formación integral que incluye conocer, aprender y adoptar como forma de vida la cultura propia (Sánchez, Aguirre y Ochoa, 2015), bajo el principio de respeto por el ser humano tiene una identidad como actor, como persona y como comunidad respectivamente (Passos y Hadechini, 2019).

Tomando en cuenta lo planteado por los autores para efectos de esta investigación se define identidad cultural como el conjunto de características y atributos culturales únicos que identifican a un grupo étnico manifestados mediante el sentido de pertenencia, costumbres, manifestaciones culturales, creencias, prácticas, conocimientos, habilidades que le diferencian de otros grupos.

JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales según Azas (2014) “fueron utilizados en la comunidad primitiva de manera empírica para el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores las formas de cazar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación” (p.37). Los juegos forman parte de la riqueza cultural de la zona en donde se practican (Galeano y Giraldo, 2019).

El punto diferencial de los juegos tradicionales y los juegos de siglo XXI, que además vinculan el uso de tecnologías y dispositivos electrónicos, radica en la necesidad de generar un arraigo comunitario que garantice la sostenibilidad del juego como manifestación sociocultural entre las generaciones. Los juegos tradicionales como parte de la memoria colectiva comunitaria incorporan la mentalidad popular, son trasmitidos de generación en generación de abuelos a padres y de padres a hijos y se transforman en función de las mismas tradiciones y costumbres, soportando un alto contenido oral que en ocasiones se escapa de los productos ofrecidos en jugueterías, centros comerciales o librerías, para la recreación y esparcimiento de la familia.

Los juegos tradicionales se definen en esta investigación como las actividades

ejecutadas por los niños y adolescentes de las comunidades indígenas de Escobar Arriba y Huertas Chicas con el objetivo de divertirse o desarrollar la atención, las habilidades cognitivas, competencias o destrezas, para la preservación de la identidad cultural de su grupo étnico. En cuanto a las rondas se precisan como los juegos sociales que se enseñan y transmiten por tradición entre generaciones, pueden ser musicalizados con rimas, movimientos y gestos repetitivos que manifiestan un mensaje que describe, afirma creencias o visiones ancestrales.

MATERIALES Y MÉTODOS

El objetivo de la investigación estuvo enfocado en describir la memoria e identidad cultural indígena Zenú en los juegos y rondas tradicionales, el estudio fue de tipo cualitativo lo que permitió comprender los fenómenos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Considerando el interés por recuperar elementos de la identidad y memoria cultural indígena, se trabajó desde el enfoque diferencial étnico racial, que parte de reconocer y valorar la diferencia para ofrecer recomendaciones instrumentales en la planeación e intervención sobre asuntos sociales y culturales en los que predomina el interés por mantener la integridad cultural de los grupos étnicos (León, 2019).

Se utilizó un diseño etnográfico que buscó “describir con profundidad, analizar e interpretar los patrones de comportamiento, creencias, significados y lenguaje que desarrolla un grupo cultural o social a través del tiempo” (Creswell, 2005, p. 436).

La unidad de análisis la constituyeron niños, adolescentes y sabedores de las comunidades indígenas de Escobar Arriba y Huertas Chicas y mediante uso de muestreo no probabilístico por conveniencia (Otzen y Manterola, 2017) determinado por accesibilidad y pertenencia a los Cabildos, participaron 50 niños y adolescentes con edades comprendidas entre 8 y 17 años y 35 sabedores de la comunidad con edades entre 70 y 90 años.

Las técnicas utilizadas para la recolección de información fueron observación y entrevistas no estructuradas de conformidad con las siguientes categorías de análisis: *memoria e identidad cultural, juegos y rondas tradicionales*. Como instrumento de recolección de información se diseñó una guía de observación para captar con los aspectos más significativos en las actividades ejecutadas por

los participantes.

Así mismo, se realizaron talleres participativos bajo el liderazgo y acompañamiento de los sabedores. Esta estrategia que se desarrolló durante tres (3) meses se constituyó en el espacio de acercamiento entre sabedores, población infantil y adolescente para poner en práctica y socializar todo lo relacionado con los juegos y rondas tradicionales del indígena Zenú.

La metodología estuvo desarrollada en cuatro momentos fundamentales:

Momento 1: se realizó la socialización del proyecto ante autoridades indígenas, directivas de la Institución Educativa Indígena Técnica Agropecuaria y comunidad en general con la intención de lograr el aval comunitario para el desarrollo del estudio. En este primer momento se constituyó un espacio de concertación de las actividades a desarrollar, las necesidades de participación de los sabedores ancestrales y de la población infantil y adolescente para la trasmisión oral de la memoria cultural asociada con las rondas y juegos tradicionales del indígena Zenú.

Momento 2: se conformaron los equipos de trabajo para la construcción colectiva del cronograma de actividades, dando inicio a la recolección de la información mediante la observación participante y la realización de las entrevistas no estructuradas a sabedores. De manera paralela, se inició el proceso de preparación de los talleres a los niños y adolescentes sobre las rondas y juegos tradicionales.

Momento 3: se desarrollaron los talleres y actividades lideradas por los sabedores con la participación activa de los niños, adolescentes y equipo investigador encargado de realizar el proceso de observación, recolección de experiencias y apreciaciones sobre el proceso de recuperación cultural étnica de juegos y rondas tradicionales.

Momento 4: se inició la fase de organización, análisis y presentación de la información recolectada en el trabajo de campo, acervo documental que permitió convocar a todos participantes junto con las autoridades indígenas y la Institución Educativa para la construcción colectiva del plan etnoeducativo como estrategia para la preservación de la memoria cultural indígena recuperada de rondas y juegos tradicionales.

RESULTADOS

Se presentan los resultados del estudio de acuerdo con el objetivo y metodología propuesta indicando que la descripción de la cultura ancestral, costumbres, mecanismos de integración-recreación, la participación de los sabedores en el proceso de apropiación comunitaria así como la construcción de un plan etnoeducativo para prácticas culturales de juegos y rondas tradicionales fueron los resultados más significativos de todo el proceso etnográfico generado en las comunidades indígenas de Escobar Arriba y Huertas Chicas.

En Colombia se tiene una amplia información sobre los grupos étnicos alimentada desde los antecedentes históricos, indicadores de bienestar, territorialidad, patrimonio natural, organización social de los pueblos, procesos regionales, culturales, educativos, organizacionales, entre otros, sin embargo, no se identifica en el acervo documental, investigaciones o documentos oficiales que respalden los juegos como actividades que involucran a todos los habitantes de un territorio y reproducen valores sociales dentro de la riqueza cultural que caracteriza el grupo étnico.

En el proceso se logró el reconocimiento de tres tipologías de juegos llamados según los sabedores “rondas”, “juegos con uso de objetos” y “juegos sin uso de objeto”:

Las rondas se consideran estrategias de socialización e interacción entre 2 o más participantes, que implican la realización de movimientos de manera circular mientras se entonan cánticos o se recitan rimas propias de la tradición oral de los cabildos indígenas Zenú. Entre los juegos en ronda se identificaron los siguientes: La rondera, la pobre coja, la luna y el sol, los bollos de mi cazuela, la marisola, el vaso de agua, naranja dulce, las aves, Emiliano.

Los juegos con uso de objetos, según los sabedores indígenas, son espacios de integración que vinculan elementos propios de la comunidad y del medio circundante como mecanismo para lograr la interacción entre dos o más participantes. Los objetos tomados en los Cabildos Escobar Arriba y Huertas Chicas para este tipo de juegos son: cuerdas o lazos, aros, bolas de cristal, pelotas de caucho o trapo, fichas, cometas, trompos, sacos, zancos. También se recurre a frutos de semillas, palos, corozos y piedras, que con ingenio se convierten en creativos juguetes.

Entre los juegos con uso de objetivos se identificaron los siguientes: El florón, el tuso, la bolita uñita, la pepa, la vuelta a Colombia, la cuarta, el barrilete, la cauchera, el caballito de palo, el trompo, el run run, la rueda o rin, las carreras en saco, los zancos, el bolero, los cocinaos, el chic chac, el yoyo, caliente o frio, las

muñecas, los columpios, el corral, el quemao, la candelita, la sortijita, el rey manda, el avión, la gallina ciega, la vara de premio.

Los juegos sin uso de objetos son espacios de competencia que regularmente se realizan en colectivo e implica un número mínimo de cuatro participantes que se ocupan de establecer acuerdos previos a la conformación de equipos, bandas o grupos a fin de enfrentarse, correr, acuclillarse, esconderse, saltar, perseguirse, agarrarse, entre otros. Esta tipología de juego tiene como resultados equipos "ganadores", "perdedores", "castigados".

Entre los juegos sin uso e objeto se encontraron los siguientes: La yuca, la bacinilla, el lobo, la gallina y el gavilán, ladrones y policías, la libe, el chivichivi, el botellón, la carretilla, el escondío, el avispero, jugar a la mano, la yaga o la lleva, el gato y el ratón, la mama rrucha, los perritos en el agua, el tudero.

Desde la mirada de los sabedores, los juegos tradicionales son practicados en diferentes etapas del ciclo vital personal o familiar y se usan para la celebración de la vida y la muerte. Los juegos se practican en diversos espacios, dependiendo del motivo de su realización, propician la convivencia y permiten la integración de vecinos y familiares. En los Cabildos Escobar Arriba y Huertas Chicas, los juegos se tipifican de conformidad con el género considerando el respeto por la adquisición de identidades sexuales y roles asociados a niños y adolescentes en el plano de un desarrollo integral mediado por las garantías de acceso y goce efectivo de los derechos como población indígena.

A pesar de la importancia que respalda los juegos tradicionales en los Cabildos Escobar Arriba y Huertas Chicas y la participación activa de toda la comunidad en el proceso de recuperación cultural, los sabedores reconocieron no realizar aportes personales para el acercamiento de los niños y jóvenes a estos escenarios con miras a lograr una verdadera recuperación de usos, costumbres y mecanismos de integración-recreación.

Al respecto, se reconoció que uno de los factores que ocasionó la ruptura de la tradición radica en la necesidad de adoptar estilos de vida y ocupaciones distintas a las establecidas en la etnia Zenú como alternativa de supervivencia y solvencia económica de la familia, hecho que trajo como consecuencia el advenimiento de otros mecanismos o estrategias de recreación que involucran la televisión, el celular y la internet como centros de diversión, ocupados de acercar a los niños adolescentes con otras formas de diversión mediadas por las nuevas tecnologías.

Los juegos tradicionales desde la mirada de los niños, y adolescentes de las comunidades indígenas de Escobar Arriba y Huertas Chicas ofrecen pocas posibilidades de entretenimiento y se relacionan con la primera experiencia de socialización familiar y escolar, hecho que reitere la condición de invisibilidad en que se encuentran algunas prácticas ancestrales, así como las pocas estrategias de transferencia cultural entre padres e hijos.

DISCUSIÓN

Estos resultados conectan las repercusiones de la no trasmisión oral de escenarios de recreación propios de la cultura Zenú de abuelos a padres y padres a hijos, la falta de empoderamiento comunitario sobre la importancia de la preservación de usos y costumbres, y la baja apropiación de la escuela sobre los principios y fines de la educación a grupos étnicos establecidos a nivel nacional. Este hallazgo refleja la necesidad de fortalecer los compromisos frente a la preservación de la cultura ancestral, aunque la Ley General de Educación (1995) y el Decreto No. 804 son muy claros frente a la atención educativa de los grupos étnicos se observa con preocupación las pocas acciones o actividades adelantadas para la promoción y preservación de los juegos tradicionales en los Cabildos indígenas.

La carencia de planes sectoriales municipales y regionales para la construcción de planes integrales etnoeducativos y la ausencia de una política de protección y estímulo para la preservación de juegos y rondas tradicionales generó el escenario para proponer un plan etnoeducativo del patrimonio como estrategia para el establecimiento de acciones claras que involucrara a la comunidad en general, la autoridad indígena y la escuela como garantes de la socialización y enseñanza a la nuevas generaciones de las tradiciones del indígena Zenú.

El plan etnoeducativo como acuerdo de gestión entre todos sus involucrados, estableció el conjunto de acciones a corto, mediano y largo plazo que debe desarrollar la comunidad a fin de proteger y salvaguardar el patrimonio inmaterial de esta y las futuras generaciones para los juegos y rondas.

El proyecto dejó una capacidad instalada y estableció una expectativa comunitaria para la promoción de la cultura a nivel general y el desarrollo de otras iniciativas que permitan el empoderamiento de algunas costumbres, ritos y tradiciones que están en riesgo por falta de desarrollo y puesta en marcha. Así mismo, reafirmó la necesidad de generar procesos de etnoeducación permanente con participación directa de la comunidad académica y de los residentes de los cabildos indígenas

considerando que el rescate de la memoria cultural parte de la instrucción colectiva de memorias individuales que conjuntamente evocan hábitos y prácticas cotidianas propias de un territorio común.

CONCLUSIONES

El juego como escenario de interacción comunitaria ofrece una amplia posibilidad de apropiación y empoderamiento al intentar conectar la herencia social común de un mismo territorio reflejado en la historia, costumbres y estilos de vida propio, entre todos sus habitantes.

El juego en los Cabildos indígenas Escobar Arriba y Huertas responde además a una necesidad de promoción educativa que conecta los participantes con el afianzamiento de su identidad, el reconocimiento de sus tradiciones y la organización de prácticas comunitarias.

En síntesis, se logró la descripción de los juegos y rondas con la participación directa de los sabedores en el proceso de transferencia y apropiación de la memoria cultural para la población infantil y adolescente de los Cabildos. Así mismo, se entrega a las autoridades indígenas y la Institución Educativa Indígena Técnica Agropecuaria un plan etnoeducativo para ser incluido como parte de los compromisos establecidos desde la asignatura de etnoeducación para el desarrollo de actividades que permitan el empoderamiento de los estudiantes respecto a la preservación de la cultura ancestral Zenú.

REFERENCIAS

Azas, E. (2014). *Las estrategias lúdico-didácticas y la lectoescritura durante el proceso docente educativo de los estudiantes de segundo y tercer año de Educación General Básica de la Escuela "Trinidad Camacho", Parroquia Guanujo, Cantón Guaranda, Ecuador.* Guaranda, Ecuador: Universidad Estatal de Bolívar.

Barrios N, Gutiérrez D, Montenegro V, Pineda I, Barros M, Barrios N, Rivera N, y Olivares O (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 775-782. DOI: http://dx.doi.org/10.17981/culteduso c.9.3.2018.91

Congreso de la República. (1994). *Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación), Art. 56.* Bogotá: Diario Oficial No. 41.214 del 08 de febrero de 1994. Obtenido de http://sintraeducacionbogota.org/images/PDF/Legislacion/LEY_GENERAL.pdf

Cepeda, J. (2018). Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patrimonio y la educación. *Tabanque*, 31. P. 244-262 DOI: https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.244-262

Creswell, J. W. (2005). Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (2nd Ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.

Estupiñan, R. (2014). Pueblos indígenas y tribales: la construcción de contenidos culturales inherentes en la jurisprudencia interamericana de derechos humanos. *Anuario Mexicano de Derecho Internacional, 14,* 581-616. https://doi.org/10.1016/S1870-4654(14)70016-9

Galeano, Y., y Giraldo, E. (2019). Características de los Juegos tradicionales de la comunidad Embera Chamí de Pueblo Rico, Risaralda. *Lúdica Pedagógica, 1*(30), 1-13. Obtenido de https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/11125

Hernández, R; Fernández, C y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*, 6ta edición. México. Mc Graw Hill.

Kuri, E. (2017). La construcción social de la memoria en el espacio: una aproximación sociológica. *Península, 12*(1), 9-30. DOI: 10.1016/j.pnsla.2017.01.001

León, R. (2019). El enfoque diferencial étnico-racial para personas, colectivos, comunidades y pueblos negros afrocolombianos raizales y palenqueros. Reflexiones para la práctica. *Trabajo Social* 22 (1): 33-63. DOI: https://doi.org/10.15446/ts.v22n1.78887

Miles, A. y Ebrey, J. (2017). El pueblo de la ciudad: participación y valor cultural en la periferia urbana. *Tendencias culturales*, 26 (1), 58-69. https://doi.org/10.1080/09548963.2017.1274360

Ministerio de Educación Nacional. (1995). Decreto No. 804. Por medio del cual se reglamenta la atención educativa para grupos étnicos, Art. 14. Bogotá, D.C.: Ministerio de Educación Nacional Diario Oficial No 41.853, del 18 de mayo de 1995. Obtenido de https://www.urosario.edu.co/jurisprudencia/catedra-viva-intercultural/Documentos/dec_804_de_1995.pdf

Otzen, T. y Manterola C. (2017) Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232. https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf

Passos, E. y Hadechini, L. (2019). La investigación educativa aplicada a los enfoques educativos y a los núcleos del saber pedagógico. *Sophia*, 15 (1): 5-15. DOI: https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.1i.720.

Re, A. (2016). San Gregorio Magno, viaje entre memorias e identidad. Estudio socioantropológico de una comunidad del mezzogiorno italiano. *Península*, 11(2), 85-100. https://dx.doi.org/10.1016/j.pnsla.2015.04.001

Saban, K (2020). De la memoria cultural a la transculturación de la memoria: un recorrido teórico. *Revista chilena de literatura.* No.101. http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22952020000100379. Disponible en: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-22952020000100379&script=sci_arttext

Sánchez, A. (2016). Memoria, identidad y comunidad: Evaluación de programas de educación patrimonial en la Comunidad de Madrid. Universidad de Valladolid. *Tesis Doctoral* Disponible en: http://uvadoc.uva.es/handle/10324/16789

Sánchez, I., Aguirre, W., y Ochoa, J. (2015). La identidad cultural como elemento clave para profundizar en los procesos educativos que apunten a la convivencia en sociedades multiculturales. Praxis, 11(1), 61-75. https://doi.org/10.21676/23897856.1554

Skeggs, B. (2014). Values beyond value? Is anything beyond the logic of capital? *The British Journal of Sociology*, 65(1), p. 2-20. DOI: 10.1111/1468-4446.12072