



Encuentros

ISSN: 1692-5858

ISSN: 2216-135X

rencuentros@uac.edu.co

Universidad Autónoma del Caribe

Colombia

Yáñez Canal, Humberto; Ferrel Ortega, Fernando Robert;  
Vidal Gómez, Amparo Carolina; Blanco Torres, Yenifeth Omira  
Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: un análisis de sus juegos particulares  
Encuentros, vol. 17, núm. 01, 2019, -Junio, pp. 54-66  
Universidad Autónoma del Caribe  
Colombia

DOI: <https://doi.org/10.15665/encuent.v17i01.1380>.

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476661525005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org



Sistema de Información Científica Redalyc  
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso  
abierto

# Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: un análisis de sus juegos particulares

## Humberto Yáñez Canal

Universidad Cooperativa de Colombia.

humberto.yanezc@campusucc.edu.co; humbertoyc@gmail.com

orcid.org/0000-0003-0127-7880

## Fernando Robert Ferrel Ortega

Universidad del Magdalena. Santa Marta, Colombia.

fferrel@unimagdalena.edu.co; rofferrel@yahoo.com

orcid.org/0000-0001-7411-3516

## Amparo Carolina Vidal Gómez

Universidad de La Guajira. Colombia

acvg@uniguajira.edu.co

orcid.org/0000-0001-9793-9556

## Yenifeth Omira Blanco Torres

Universidad de La Guajira. Colombia.

yoblancot@uniguajira.edu.co

orcid.org/0000-0002-5530-8526

## Cómo referenciar este artículo:

Yáñez Canal Humberto; Ferrel Ortega, Fernando Robert; Vidal Gómez, Amparo Carolina; Yenifeth Omira, Blanco Torres (2019). **Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: un análisis de sus juegos particulares.** Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe. Vol. 17-01 de enero-junio.

**Doi:** <http://dx.doi.org/10.15665/encuent.v17i01.1380>.

**Recibido:** 26 de julio de 2017 / **Aceptado:** 12 de diciembre de 2018

## RESUMEN

El objetivo del presente artículo<sup>1</sup> es analizar las prácticas de convivencia y coexistencia social de la comunidad Wayúu, practicadas mediante sus juegos infantiles tradicionales. Se trata de una investigación cualitativa, de tipo descriptiva, modalidad de “Análisis de una experiencia particular”. Participaron niños escolares de 6 a 12 años de edad. Se aplicó la “Matriz de observación y registro de las conductas de convivencia manifiestas por niños wayúu en sus juegos infantiles”, diseñada por los autores. Se encontraron tres juegos tradicionales que generan convivencia y coexistencia en la comunidad: la Wayuunkerra, el chocho y el toco; pero son los juegos propios de su comunidad como Wayuunkerra y Jirokainay, los que generan más conductas de convivencia que los juegos occidentales adoptados.

**Palabras clave:** Wayúu, Juegos infantiles, Comunidad, Convivencia, Coexistencia.

# Practices of coexistence and coexistence in Wayúu children: an analysis of your particular games

## ABSTRACT

The objective of this article is to analyze the practices of coexistence and social coexistence of the Wayúu community, practiced through their traditional children's games. It is a qualitative research, of descriptive type, modality of "Analysis of a particular experience". School children between 6 and 12 years of age participated. We applied the "Matrix of observation and registration of the coexistence behaviors manifested by wayúu children in their children's games", designed by the authors. Three traditional games were found that generate coexistence and coexistence in the community: Wayuunkerra, the chocho and the toco; but it is the games of his community like Wayuunkerra and Jirokainay, which generate more behaviors of coexistence than the western games adopted.

**Key words:** Wayuu, Children's games, Community, Coexistence, Coexistence.

# Práticas de coexistência e coexistência em crianças Wayúu: uma análise de seus jogos particulares

## RESUMO

O objetivo deste artigo é analisar as práticas de convivência e convivência social da comunidade de Wayúu, praticadas por meio de seus tradicionais jogos infantis. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de tipo descritivo, modalidade de "Análise de uma experiência particular". Crianças da escola de 6 a 12 anos participaram. A "Matriz de observação e registro de comportamentos de convivência manifestada por crianças de Wayuu nos jogos de seus filhos" foi aplicada, desenhada pelos autores. Foram encontrados três jogos tradicionais que geram convivência e coexistência na comunidade: os Wayuunkerra, o chocho e o toco; mas são os próprios jogos de sua comunidade como Wayuunkerra e Jirokainay, os que geram mais condutas de coexistência que os jogos ocidentais adoptaram.

**Palavras-chave:** Wayuu, Jogos infantis, Comunidade, Coexistência, Coexistência.

## 1. Introducción

El juego en cualquier sociedad influye e incide en el desarrollo de conductas sociales que sirven para fortalecer muchas de las habilidades sociales de los niños y jóvenes. También en la comunidad Wayúu, se crean y practican juegos que desarrollan sus relaciones sociales.

De acuerdo con el DRAE (2014) el concepto de juego tiene diversas connotaciones, de las cuales se destacan sólo dos por relacionarse con este estudio: 1. hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades; y, 2. entretenerse, divertirse tomando parte en uno de

los juegos sometidos a reglas, medie o no el interés.

En el estudio de los juegos tradicionales en las comunidades indígenas, se ha logrado comprender sus dinámicas de interacción social, tanto en lo que respecta a sus costumbres y cultura en general como en cuanto al proceso educativo

en particular (Pushaina, 2013; Entre mundos anonymus 676, s.f.). En efecto, el juego es un concepto que se viene trabajando hace muy poco como una herramienta en la educación o aprendizaje del niño Wayúu, teniendo como eje de estudio las conductas sociales de convivencia y coexistencia en dichos juegos; sin embargo, dichas conductas existen desde tiempos inmemoriales e identifican a la comunidad.

Muchas subculturas, como la comunidad Wayúu, instalada en el Departamento de la Guajira (Colombia), mantienen sus costumbres y tradiciones mediante la oralidad, por lo que la palabra se convierte en la principal estrategia pedagógica para la transmisión de su cultura, en el marco de su organización sociocultural, generando los modelos sociales que la cultura y la sociedad acogen para moldear su conducta social, garantizar su convivencia social y mantener unida a su comunidad (Sánchez, 2005).

Los wayuu son artesanos y al contacto con la cultura occidental han integrado el comercio a su economía, es la población indígena más numerosa de Colombia y Venezuela; representan cerca del 8% de la población del Estado de Zulia y cerca del 45% de la población del departamento de la Guajira, y sobrepasan las 500.000 personas (Herker, 1998). El “guajiro” o señor, hombre poderoso, es quien mantiene la autoridad tradicional en

la comunidad, la cual es orientada por el llamado “palabrero”, personaje que resuelve los conflictos de la comunidad, y por la familia tradicional, cuyos parientes son aliados que realizan un trabajo solidario en las diferentes facetas de su vida social y bajo la cual sus niños aprenden conductas sociales de convivencia y coexistencia que fortalecen su comunidad (Pérez, L A, 2004).

La cultura indígena Wayúu, es motivo constante de múltiples y variadas investigaciones, muchas de las cuales han sido reconocidas por sus importantes aportes a enseñanza - aprendizaje y las innovaciones que se generan en su entorno.

Moreno (2002), destaca la importancia del juego en la identidad cultural de una comunidad cuando señala: “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (p. 11).

Por su parte, Rossie (1993), reafirma lo anterior al señalar que, el juego es “el instrumento que utiliza la sociedad para proyectar los valores más representativos de su

cultura, y a su vez son mecanismos por medio de los cuales, los adultos introyectan dichos valores en niños y adolescentes” (p.342).

A diferencia de la educación occidental tradicional, donde los juegos suelen considerarse como actividades extracurriculares que no tienen peso en la formación, en la Cultura Wayúu se observa que las relaciones sociales que se crean se dan gracias a la existencia de prácticas en el juego. Por ejemplo, uno de ellos es el juego “de la cabrita”, el cual ocurre en época de lluvia. En éste todas las personas acuden a ver cómo nacen las cabritas en los sembrados y cómo han sido abandonadas por sus madres; cada niño corre para quedarse con una. Si bien podría pensarse que se trata de una práctica que motiva la contienda, en el marco del juego se motiva la convivencia y la nivelación social.

De igual manera, los juegos Wayúu se diferencian en roles de género, que ayudan a los niños y niñas a ser independientes, incrementando de alguna manera una tendencia a favorecer a los hombres (Pushaina, 2013).

De otra parte, diversos autores han abordado el valor del juego en el desarrollo del individuo, explicando los beneficios que este reporta para el desenvolvimiento cognitivo, psicomotriz y socioemocional; de hecho, los currículos en las primeras

fases de formación sistemática contemplan la necesidad de las actividades lúdicas como estrategias idóneas para la adquisición / construcción de los aprendizajes (Paredes, 2002).

El juego es considerado una actividad que se desarrolla en un espacio ambivalente entre la libertad de elección (de las nuevas generaciones) y el control cultural (de las generaciones adultas). Se caracteriza como un tipo de conducta que induce a un comportamiento que implica diversión y placer funcional, ausencia de coacción, satisfacción de la curiosidad, expresión de la creatividad, finalidad intrínseca, liberación, existencia de reglas, limitación precisa de campos temporal y espacial. (Paredes, 2002).

Una reflexión interesante relacionada con esta investigación, es lo planteado en el artículo de Fajardo (2006), sobre las prácticas socializadoras en la cultura wayúu. La autora sostiene que la socialización no es más que los mecanismos internos, utilizados por los pueblos indígenas para transmitir la cultura, que definen formas de actuar y pensar en el individuo; función que se ejerce desde la lengua materna, por tratarse del mejor de los medios para la enseñanza de un niño, y para identificarse con los miembros de su comunidad, por lo que afirma la oralidad como forma de trasmisión de cultura; y de diversas formas de convivencia.

Todo lo anterior, señala la importancia del juego en el aprendizaje de pautas de socialización que permiten y facilitan la convivencia social en la comunidad, siempre respetando las tradiciones y mitos de su cultura.

En el campo de la educación, de acuerdo con la Ley General de Educación en Colombia (Congreso de la República, 1994), la educación para grupos étnicos es la que se ofrece a grupos o comunidades que se integran a la nacionalidad y que poseen una cultura, una lengua, unas tradiciones y fueros propios y autóctonos, la cual debe estar ligada al ambiente, al proceso productivo, al proceso social, y cultural, con el debido respeto de sus creencias y tradiciones.

Cada cultura tiene derecho a una educación acorde con su realidad étnica. De esta manera, la Etnoeducación orienta la sistematización, unificación y desarrollo del plan educativo de cada cultura, con una base fundamental en los aspectos de formación integral de las personas y las comunidades, contribuyendo a su evaluación y ajuste permanente a las necesidades de cada una de ellas, articulando así, los saberes propios y universales encaminados a buscar el desarrollo y formación de las personas. De acuerdo con ello, la Etnoeducación hace posible que los pueblos indígenas y afrocolombianos, puedan

tener una educación que rescate y comprenda sus costumbres y creencias. (Mejía, 2009).

Entendiendo que la convivencia como mecanismo de relación e interacción respetuosa con otros individuos es base fundamental para la sana convivencia y desarrollo de los niños, se plantea en este estudio que los juegos desarrollan estas conductas al tiempo que hacen posible la reproducción de los valores de su propia cultura, lo que garantizará su supervivencia a pesar del embate mediático y cultural de la sociedad occidental de la que hace parte también (Barquero, 2014).

Desde el Estado colombiano y como parte de los procesos políticos y de conversaciones en el marco de la llamada Ley de Justicia y Paz (Congreso de la República, 2005), se planteó la siguiente definición de Convivencia: “La convivencia tiene que ver con la capacidad de las personas para establecer relaciones sociales y humanas de calidad, fundamentadas en la tolerancia y el respeto por los demás. Esa calidad de las relaciones individuales y sociales se define desde referentes ética, cultural y normativa, pero puede también comprenderse desde el desarrollo de habilidades y capacidades de los individuos para interactuar constructivamente.”

En este marco, se destaca también la definición de convivencia y coexistencia social planteada por

Yáñez (2015), el cual propone el concepto de Coexistencia como la base de un continuum piramidal donde se soporta la Convivencia; enfatizando que la interacción humana se expresa y condiciona a partir de las prácticas individuales que responden a exigencias de sobrevivencia y adaptación social en un ordenamiento que privilegia el desarrollo de intereses subjetivos, las cuales se expresan a partir de la diferenciación personal de los demás y la exigencia en definir la distancia con los otros, los acontecimientos y las oportunidades, generando infinidad de conductas que podrían clasificarse como acciones para Coexistir, es decir, que en su finalidad producen certezas para la comunicación y el reconocimiento en un mundo percibido, en cierta forma, como ajeno y con capacidad de hacernos daño.

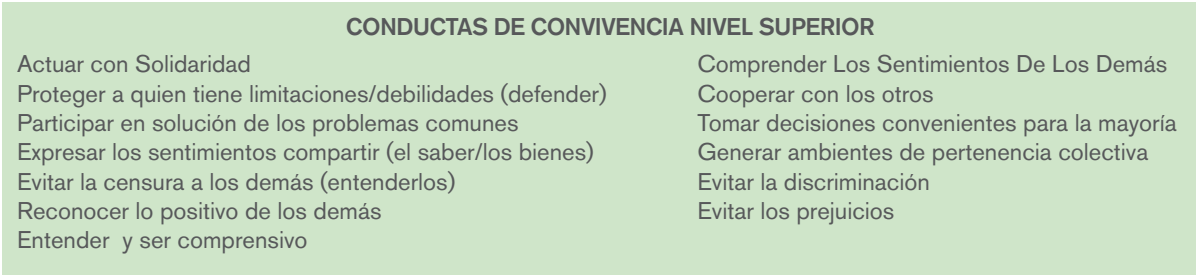
Coexistir, debe llamarse al accionar adaptativo conductual individual en un mundo de manipulación, control, exclusión a partir del modelo competitivo que se plantea como

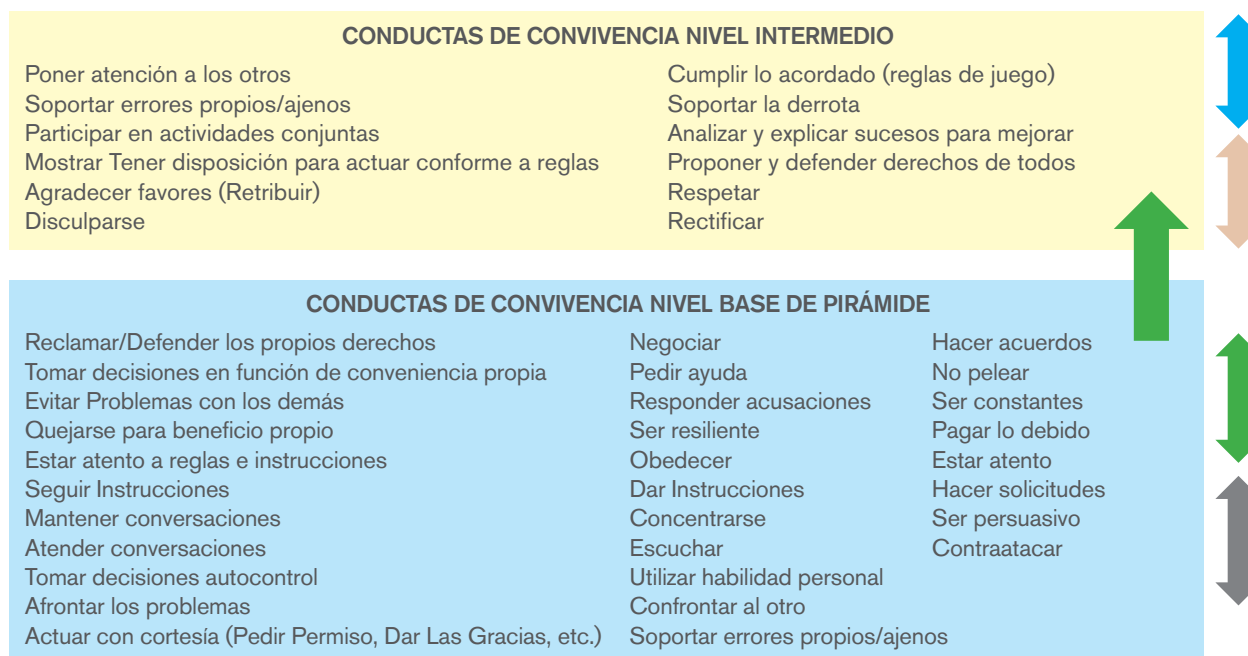
principio del ordenamiento social, político y cultural; es el escenario donde se ejercita la racionalidad y se reprime la emocionalidad como condición de existencia. Convivencia, se refiere a aquellas conductas que se caracterizan por el compartir y generar una atmósfera comunicativa de pertenencia, de comunidad, de solidaridad y donde el reconocimiento de los derechos del otro no está en discusión, y fluye sin necesidad de que se reclame.

Es en la Convivencia, donde se reconocen dos escenarios de expresión que se identifican en la *pirámide clasificatoria* (Gráfico 1) de algunas conductas que caracterizan las diferencias entre Convivencia y Coexistencia que son parte de la misma dinámica vital que caracteriza al ser humano, la cual se tomó como referencia para el presente trabajo de análisis de una situación particular: el primero o intermedio, que emerge a partir de los ejercicios de Coexistencia donde se reconoce la fragilidad, lo inevitable de afectarse, molestarse, revirar, defenderse y

negociar y se generan formas de acercamiento y cohesión que señalan la aceptación de la necesidad del otro y la capacidad de potenciar recursos por la unión de esfuerzos, intenciones y deseos; aquí, se evidencian conductas de reconocimiento del otro con implicación de sentimientos que aceptan niveles de urgencia del otro facilitando conductas empáticas; y el segundo o superior, que afirma la diferencia con las conductas de mera Coexistencia, que podría homologarse a lo que Kohlberg (1981) reconoce como el estadio superior de su esquema de desarrollo ético; representado por actitudes y conductas que expresan reconocimiento y afirmación de lo colectivo reconociendo la opción humana de lo estético del encuentro vital entre las formas y contenidos del discurrir cotidiano y del histórico; es el escenario de la mancomunidad, donde fluye con ritmo la opción de que cada quien potencie sus opciones rodeado de atmósferas solidarias y comprensivas; es el universo del ideal humano de convivir felizmente.

**Gráfica 1.** Pirámide continua de Convivencia y Coexistencia (Yáñez, 2015).





De este modo, el presente trabajo de análisis es pertinente en la medida en que aporta elementos para evaluar cómo los esquemas culturales derivados de la práctica de juegos tradicionales determinan la generación de conductas de convivencia y coexistencia en los niños de la comunidad wayúu estudiada.

De acuerdo con lo anterior, la pregunta que orientó este trabajo de análisis fue: ¿Qué efecto tienen los juegos Wayúu en el desarrollo de conductas de convivencia y coexistencia social, en niños y niñas de 6 a 12 años?

## 2. Materiales y métodos

### Tipo y diseño de investigación.

Se trata de una investigación de enfoque cualitativo, de tipo descriptivo en la modalidad de Análisis de una Situación Particular, con diseño transeccional y muestreo intencional.

**Población y muestra.** Población constituida por niños de la etnia wayuu de la comunidad Yaletshimana, matriculados en Básica Primaria de la Escuela etno-educativa de la comunidad. De ella se tomó una muestra de 40 niños, de 6 a 12 años de edad, matriculados y asistentes a los Grados 2° a 5° de Primaria.

**Instrumentos.** Se utilizó la “Matriz de observación y registro de conductas

de convivencia manifestadas por niños Wayúu en sus juegos infantiles”, diseñada por los autores, mediante el cual se recopilaban datos para analizar las prácticas de convivencia que se presentaban en 4 juegos infantiles practicadas por los niños Wayúu. También se realizaron conversaciones informales y discusiones en un Grupo Focal. La Matriz de Observación, que contiene diferentes columnas que se nominan en la fila superior, las reglas de juego aceptadas, el tiempo empleado en el juego, la conducta grupal de los participantes, y la conducta específica de cada niño. Para el análisis, se usaron los datos para aplicar sobre la misma matriz un ejercicio de clasificación



de conductas consistente en señalar con diferentes colores las variadas formas de interacción que hacen los niños como consecuencia del juego, acorde con las categorías definidas de convivencia y de coexistencia; y, al final de cada fila, se anotó la sumatorio total de la conducta que presentaba cada uno de los niños. Cada color tiene un significado, que facilita su interpretación, así: (Am) amarillo, significa: convivencia; (Az) azul, significa: coexistencia; (v) verde, significa: alta convivencia; y, (c) café, significa: baja convivencia. Los espacios dejados en blanco indican una conducta genérica, fuera de las categorías planteadas y que hace referencia a conductas no implicativas del juego.

*El Grupo Focal*, estuvo constituido por 30 niños; además la Profesora encargada de muchos de ellos; un docente y un administrativo. En el ejercicio de diálogo y confrontación se recogió información y se hizo énfasis en los tipos, preferencias y experiencias alrededor de las prácticas lúdicas del quehacer escolar (juegos).

*Conversaciones Informales*, consistente en las reuniones de los investigadores con las personas adultas de la comunidad y con la Profesora del Grupo de niños participantes, para identificar sus costumbres más generales, actividades, rutinas, horarios, entre otros, que permitiera conocer más de cerca a la comunidad en que vivían los niños.

### 3. Resultados

En primer lugar, se presentan los resultados de la Observación de campo y el Registro de conductas surgidas en el juego, los cuales se identificaron y describieron en una Tabla de Registro, por cada juego practicado. En segundo lugar, se realiza el análisis de las habilidades sociales relacionadas con los juegos practicados. Y, en tercer lugar, se realizan los análisis y categorizaciones sobre las habilidades sociales relacionados con cada juego particular.

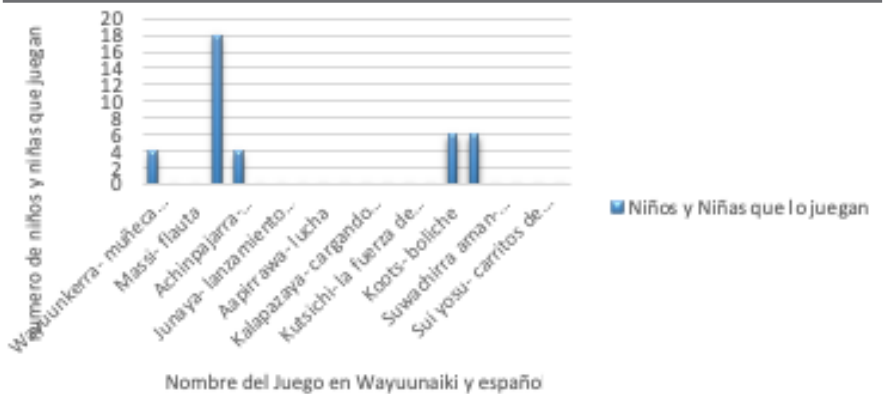
#### 3.1 Identificación del inventario de juegos de la comunidad

Se identificaron los siguientes juegos tradicionales practicados por los niños en el Centro Etno-educativo de la comunidad Yaletshimana: 1. Wayuunkerra- muñeca de barro; 2. Eiwa- tejer; 3. Massi- flauta; 4. Jirocainay- toco; 5. Achinpajarra o

lanzamiento de flecha; 6. Ainirrawa yasu- lanzamiento de cardón; 7. Junaya- lanzamiento con honda; 8. Ashunaja- nadar; 9. Aapirrawa- lucha; 10. Onojirrawa- lucha libre; 11. Kalapazaya- cargando la patilla; 12. Zitchinirrawa nujapu- la fuerza en la mano; 13. Kutsichi- la fuerza de los dedos; 14. Aycinjarrawa suu wanketa- el banco; 15. Koots- boliche; 16. Choocho- trompo; 17. Suwachirra aman- carrera de caballos; 18. Suala- el hilo; 19. Sui yosu- carritos de cardón; y, 20. Ainirrawa suma ipa- lanzamiento de piedra.

Como se observa en la Gráfica 2, en la medición previa sólo se hallaron 5 juegos (1, 4, 5, 15, 16); pero, se descubrieron otros dos juegos que no hacían parte de la lista de actividades lúdicas Wayúu, introducidas por alijunas o personas ajenas a la comunidad: A. Mamá Pegona; B. El alyorwis Wayuu o yermis colombiano.

Gráfica 2. Juegos Wayúu que se ejecutan en Yaletshimana





**Gráfica 3.** Los juegos que se practican en la comunidad Yaletshimana.



En la Gráfica 3, se observa que los juegos más practicados por los niños participantes fueron cinco, de los cuales se tomaron cuatro para este estudio: wayuunkerra-muñeca de barro; Jirocainay-toco; koots-boliche; y, choocho – trompo, los cuales se describen a continuación.

**La Wayuunkerra o muñeca de barro:** Muñeca fabricada por las niñas para jugar es hecha con barro mojado de su territorio el cual después de armarlas las ponen al sol y juegan con ellas, no solamente hacen muñecas sino diferentes artesanías. Cuenta la historia que esta nació cuando los abuelos se llevaban a los niños al jagüey o pozo de agua, mientras ellos sacaban agua los niños hacían diferentes figuras con barro mojado después se los daban al abuelo para que la horneara y así se endurecían y se convertían en sus juguetes.

**Koots o juego del boliche:** Se desarrolla cuando los niños o competidores lanzan el boliche

sobre una línea o hueco pequeño y así miran quien queda más cerca de esta para asignar por orden los turnos. Mediante este turno de manera ordenada hacen un lanzamiento del boliche los jugadores deben tomar la hueca o hueco pequeño para eliminar a su oponente quien deje tocar el boliche de sus contrincantes queda automáticamente fuera del juego o pierde el boliche. Instrucciones del juego: se juega con la mano, se lanza a sus oponentes y debe caer en el hueco.

**El Choocho o trompo:** Objeto hecho de madera que lleva una punta de clavo, aunque el autóctono de los Wayúu es hecho de totumo o calabaza con una punta de palo y una cuerda que la envuelven desde la cabeza del trompo hasta la punta, este juego lo hacen una dos o más competidores. Cuando juega una sola persona su satisfacción es que al lanzarlo el trompo baile en las manos del niño o niña; cuando son dos participantes, gana el que más tiempo demore con

el trompo bailando. Instrucciones del juego: Este instrumento debe agarrarse con la mano, sujetarse con los dedos y envolverse desde la cabeza por todo el trompo con la mayor fuerza posible hacia la cuerda, lanzándolo hacia el terreno y poniéndolo a girar.

**Jirocainay (“toco”).** Hecho del fruto del toco, parecido a un totumo pequeño, al cual se le hacen tres agujeros uno en la parte de arriba y los otros dos a los lados, uno al izquierdo y otro al derecho. Se les saca todas las semillas y la parte de adentro del fruto para poder utilizarlo como instrumento. Los antepasados Wayúu, juntaban las manos de tal manera que al soplar sobre ellas producían sonidos, que tiempo después fue renovándose con este invento. Este instrumento se creó para la recreación y distracción de los jóvenes al momento de ejercer las labores del pastoreo en su comunidad. Tiene distintas formas de utilizar a parte del pastoreo entre ellos está la de jugar los niños unos con otros, y los jóvenes más grandes y adultos lo utilizaban como forma de enamorar y comunicarse con su enamorada, ya tenían una melodía particular reconocían quien era el que tocaba y para así poder llegar a él.

### **3.2 Resultados de la matriz de observación y registro de conductas en el juego**

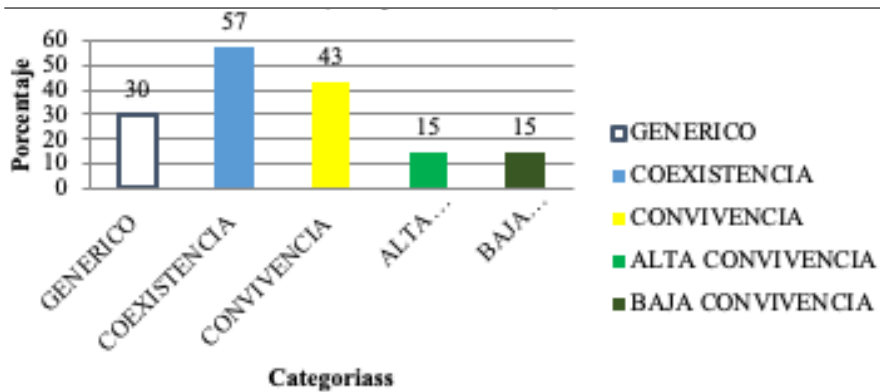
Aquí, se reportan los resultados registrados mediante la observación

de conductas específicas durante los juegos que realizaban los 40 niños participantes de la comunidad. En la fila superior se encuentran señaladas las reglas de juego aceptadas, el tiempo empleado en el juego, la conducta grupal de los participantes, y la conducta específica de cada niño.

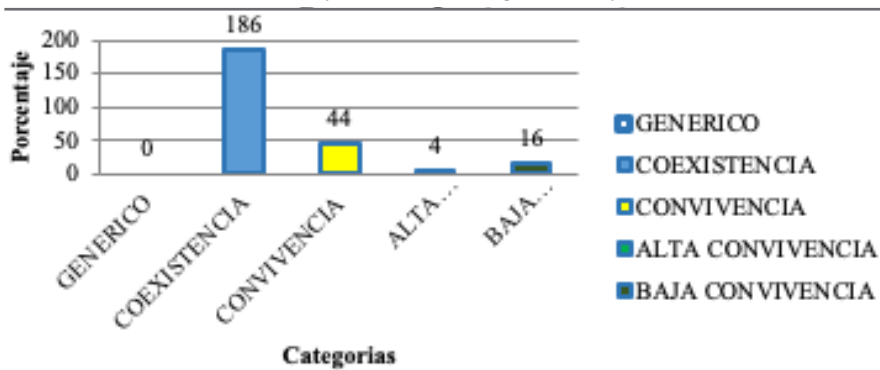
La Grafica 4 muestra que la coexistencia con el 35%, es la categoría que más se observó en el juego de Muñeca de barro (wayuunkerras), considerándose como conducta que puede influir en la interacción social, de los niños wayuu, dando respuesta al estudio sobre las dinámicas de interacción social con relación a las costumbres de la cultura wayuu, y en el proceso educativo, siendo el resultante de la coexistencia de las conductas entre los participantes en los juegos tradicionales de la etnia. El 27% (convivencia) refleja, la conducta que surge en el juego como practica de convivencia de los niños de la comunidad de Yaletshimana durante el juego de Muñeca de Barro (Wayuunkerra).

De acuerdo con la Gráfica 5, en el juego del Trompo (Choocho), se identificaron las conductas de coexistencia, con el más alto porcentaje, 72.6%, Este juego permitió observar al niño con distintos compañeros, se identificó, el dominio del trompo, los gestos, la comunicación, su motivación, y

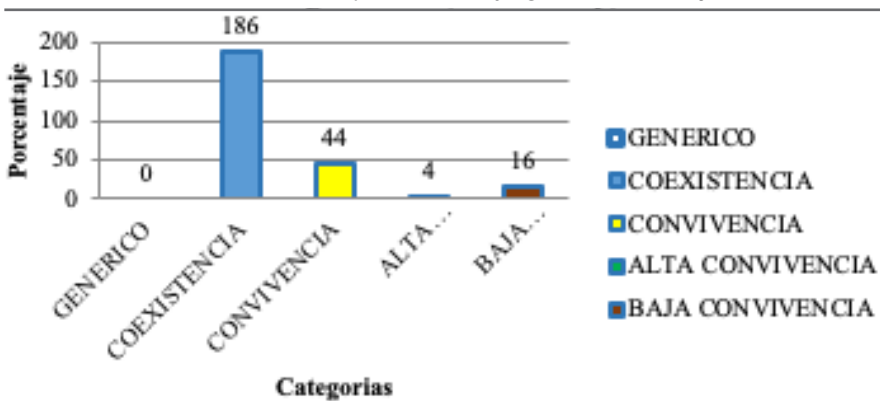
Grafica 4. Análisis porcentual del juego Muñeca de Barro.



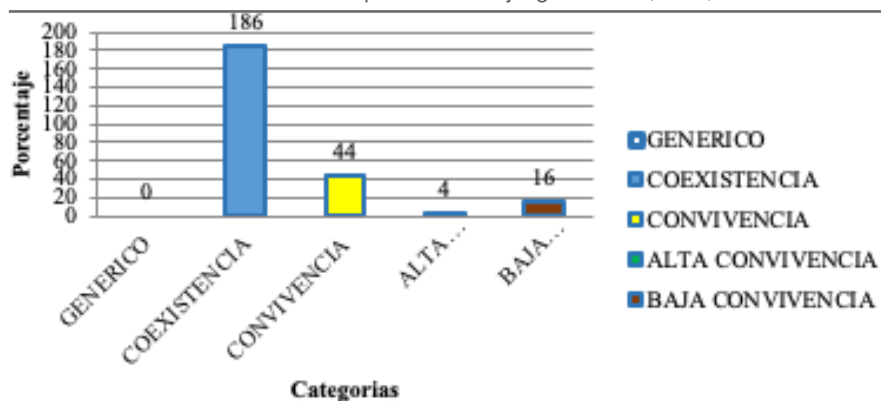
Grafica 5. Análisis porcentual del Juego de Trompo (Choocho).



Grafica 6. Análisis porcentual del juego Toco (Jirocainay).



**Grafica 7.** Análisis porcentual del juego Boliche (Koots).



la interacción con su compañero de juego y con los observadores. La convivencia con un 15%, mostró que esta conducta está relacionada con la coexistencia, por lo que se puede pensar que el niño tiene dificultades al omento de interactuar o de relacionarse con sus pares o demás personas en su entorno, confirmándose, en el porcentaje de la Alta convivencia que arrojo la matriz (4.1%), se tiene en cuenta la cultura de los participantes al momento de dar una conclusión de lo observado.

De acuerdo con el Gráfico 6, en el desarrollo de este juego, la conducta coexistencia (72.5%), representó el porcentaje más alto con respecto a las otras categorías, lo que indica, que la cultura, wayúu, incide considerablemente en los juegos particulares, los cuales han sido practicados en la etnia como mecanismos para aprovechar el

tiempo libre y los espacios alternos a las actividades propias de la etnia, además de ser considerados por los wayuu como instrumentos de enseñanza de convivencia (43%), lo que indica que su objetivo es el de lograr que sus miembros tengan una buena convivencia dentro y fuera de la comunidad.

Con respecto a la alta convivencia (16%) refleja que los niños si aprenden a convivir socialmente, generando conductas que permiten las interacciones, es decir, tienen un modelo propio de la comunidad.

La Gráfica 7 muestra que la coexistencia (74.4%) como conducta desarrollada en el juego Boliche (Koots), les permite buenas relaciones, buenos modales y les permite hacer amigos, ya que entablan algún tipo de contacto y ante todo se da la socialización y en ella la seguridad y confianza que el niño logra por sí mismo,

así mismo el contexto familiar del niño proporciona este tipo de aprendizaje, consideradas de manera asertiva en la participación del niño en reuniones sociales en el entorno familiar, escolar y social.

En cuanto a la convivencia (17.6%), y siguiendo la teoría de Yáñez, H. (2015), “la vida en compañía de otros individuos, que son afines y que comparten cosas que tienen en común”. En el caso de los niños de esta comunidad educativa, pertenecientes a la misma etnia wayúu, comparten sus vivencias, juegos, historias, entre otros aspectos que les podría permite convivir en comunidad. La alta convivencia (1.6%) refleja que estos niños presentan dificultades para convivir y relacionarse con otros niños, afectando por consiguiente su proceso de aprendizaje en la escuela.

Se concluye, que los niños wayúu, a pesar que en su cultura se promueve entre ellos la sana convivencia y tolerancia que les ayudaría en el futuro a ser hombres y mujeres tolerantes que les permita la posibilidad de convivir, presentan dificultades en el momento de relacionarse con otros niños, (los niños, se ríen, solos, festejan sus triunfos solos, conversan poco con sus compañeros de juego).

### 3.3 Resultados comparativos de los 4 juegos

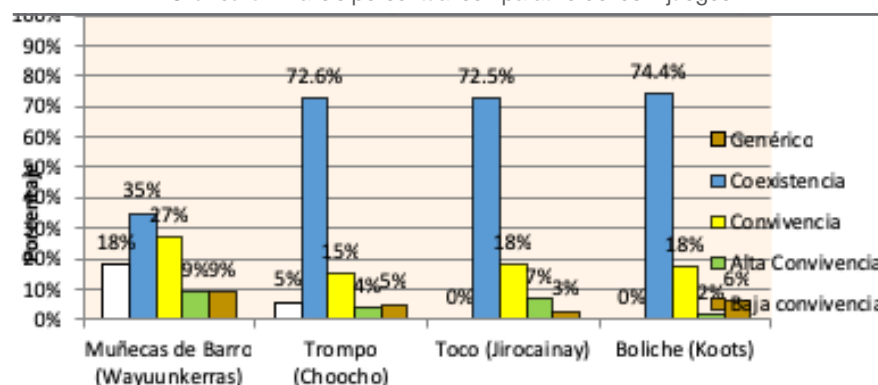
La Gráfica 8 muestra que el juego de Trompo (Choocho), presenta el 72.6% en la categoría de coexistencia, la misma categoría en el juego Toco (Jirocainay) presenta el 72.5% en Boliche, el 74.4% y en Muñeca de barro el 35%. Lo que demuestra que la cultura Wayúu tiene una importante injerencia en las conductas de coexistencia en relación con los juegos que los niños desarrollan en el que demuestran claramente cuáles son las conductas que desarrollan en cada juego particular.

Lo que indica, que, en el juego de trompo, la categoría Coexistencia obtuvo el 37%, en el Boliche el 28%, en el toco el 26% y en el juego de Muñeca de barro el 9%. El porcentaje más alto de “Coexistencia”.

### 3.4 Resultados de la categorización y su relación con las conductas sociales

De acuerdo con las Entrevistas realizadas, las conductas sociales que encierran estos juegos resaltan la autonomía personal, pues cuando los niños y niñas están solos o jugando en cualquier momento de esparcimiento o tiempo libre, se resuelve todo en su vida cotidiana (Pat y Gades, 2015: 135); sin embargo, se frustran al recibir órdenes sobre el juego, el cual están acostumbrados a hacer de manera cotidiana sin que el adulto le imponga juegos particulares.

Gráfica 8. Análisis porcentual comparativo de los 4 juegos.



De otra parte, los juegos que se consideraron importantes para el desarrollo de conductas sociales en el contexto local fueron: “*Mamá Pegona*” y “*El alyorwis Wayúu*” o “*Yermis colombiano*”, debido a que estos dos juegos desarrollaron valores de familia y de trabajo en equipo, reconocimiento de la autoridad al escoger en *mamá pegona* al niño más grande; también de liderazgo, al ver en el más grande la figura de autoridad, más aún si se tiene en cuenta que en su cultura el adulto mayor es la autoridad y la mujer es la *mamá pegona* o figura de autoridad Wayúu, haciendo alusión a su matrilinealidad.

El respeto de los niños y niñas por la madre en “*mamá pegona*”, al no regresar e irse en contra de ella en el juego, demuestra un equilibrio de poderes y muestra jerarquía; pero sobre todo si la actividad es realizada por personas más grandes, tanto de estatura como de edad. La equidad y el respeto por el otro son valores que se

identificaron en “*El alyorwis Wayuu*” o “*Yermis colombiano*”, porque invitan a toda la comunidad sin importar género o edad. En estos dos juegos, las conductas de interacción social se presentaron al respetar turnos y participar escuchándose, al igual que delatándose, recibiendo finalmente gratificaciones y consecuencias mutuas.

## 4. Discusión

En este aparte, es importante recordar que el principal objetivo de este trabajo fue analizar las prácticas de convivencia y coexistencia de los niños wayuu mediante sus juegos particulares. Del inventario de 20 juegos tradicionales practicados en el Centro Etnoeducativo participante fueron seleccionados 4 juegos: *Muñeca de barro* (Wayuunkerra), *Trompo* (Choocho), *Toco* (Jirocainay) y *Boliche* (Koots).

Estas prácticas socializadoras realizadas mediante sus juegos tradicionales destacan lo señalado por Fajardo (2006), en el sentido que es a partir de ellos que los pueblos indígenas como el wayúu transmiten su cultura, la cual define finalmente sus diversas formas de actuar y de pensar en relación con los demás, en este caso afirmando la oralidad como forma de transmisión de cultura y de diversas formas de convivencia.

Esta circunstancia es importante tenerla en cuenta en los diversos procesos educativos con esta comunidad para conservar lo esencial de la cultura wayúu, en el marco de la etnoeducación, en la cual no solo hay que respetar el uso y desarrollo de su lengua, mitos y tradiciones sino también sus prácticas socializadoras en particular mediante sus juegos tradicionales, lo que protegerá a la comunidad de la presión sociocultural que ejerce la sociedad occidental de la cual hacen parte (Barquero, 2014).

Los juegos tradicionales, como los estudiados en este trabajo, fomentan y garantizan la convivencia social en la comunidad wayúu desde temprana edad, tal como lo señala Yáñez (2015), cuando señala que la interacción humana se expresa y condiciona a partir de las prácticas individuales que responden a exigencias de sobrevivencia y adaptación social, donde la convivencia y la coexistencia son parte de la misma dinámica vital de la comunidad.

## 5. Conclusiones

Es claro que la práctica de los juegos tradicionales de la comunidad construyó conductas sociales de convivencia en los niños y niñas de la Etnia Wayúu, puesto que el juego siempre ha estado presente en la cultura y la vida cotidiana de su comunidad (Fajardo, 2006).

En primer lugar, se halló que no había construcción de conductas sociales cuando los docentes daban las órdenes e impartían reglas en los juegos, ya que las conductas eran preexistentes en los niños participantes y muchos de los docentes no tenían claro qué tipo de habilidad se ganaba al jugar.

En segundo lugar, se encontró que cuando los niños y niñas jugaban solos sin ninguna influencia de parte de los adultos y docentes, estos se organizaban para jugar por edades, por género y por grados escolares; también jugaban individualmente cuando eran eliminados del juego por varias razones, trampa o “picardía” o por cambio de juegos.

En tercer lugar, la definición de juego tradicional Wayúu y su catalogación, solo se cumple en la comunidad Yaletshimana cuando hay reuniones de la comunidad o fiestas para mostrar, pero estos juegos no son inherentes al desarrollo de conductas sociales del niño, no los tienen apropiados. Los únicos juegos apropiados por ellos son: *La Wayuunkerra* o *muñeca de*

*barro*, *El choocho* o *trompo* y *El arco y la flecha*; los cuales están en su diario vivir y construyen en ellos habilidades sociales como el trabajo en equipo, al hacer muñecas de barro o buscar los materiales para construir el arco y la flecha.

En cuarto lugar, los niños y niñas participantes tienen dos juegos que practican, pero no están inventariados dentro de los veinte juegos Wayúu tradicionales: *“la mamá pegona”* y *“el alyorwis wayúu”* o *“yermis colombiano”*, los cuales son realizados mezclando edades y géneros.

Estos dos juegos no tradicionales de la etnia wayúu, *la mamá pegona* y *alyorwis wayúu* o *yermis colombiano*, en las cuales se evidenciaron formas de adquirir habilidades sociales de convivencia, tales como: *empatía*, donde muchos de ellos asumían el rol del otro y aceptaban las reglas del juego, ganando al ponerse en el papel del otro; *asertividad*, *comprensión y resolución de conflictos*, que desarrollaron los estudiantes al hablar sobre las normas de los juegos, y de cómo se ponían de acuerdo para ceder los turnos de cada una de las actividades que hacen parte de estos.

Se puede concluir entonces, que se encontraron tres juegos apropiados: la *Wayuunkerra* o muñeca de barro, el *choocho* o *trompo* y el *toco*. Dichos juegos están presentes en su diario vivir y construyen para ellos conductas y valores como el trabajo en equipo,



la solidaridad, respeto, liderazgo, colaboración, entre otros. La práctica de estos juegos tradicionales genera conductas que permiten a los niños desenvolverse de manera grupal e individual, con acciones muy marcadas que definen su actuar para lograr una convivencia o coexistencia en la comunidad.

Sin embargo, la gran conclusión que se obtuvo del análisis realizado es, que los juegos propios de la comunidad Wayúu como Wayuunkerras e Jirokainay, generan más conductas de convivencia que los juegos occidentales adoptados por ellos como el Choocho y el Koots., identificados como juegos de coexistencia.

## Recomendaciones

Se sugiere hacer un Inventario de juegos practicados en todos los Colegios Wayúu y revisar cuáles de ellos son tradicionales, a fin de implementar los valores y conductas sociales que conllevan. También, se sugiere continuar con otros estudios que busquen evaluar el impacto de los juegos occidentales en la comunidad wayuu, en particular en lo relacionado con la convivencia social, replicando la matriz, comparando juegos tradicionales y juegos occidentales para afianzar estos resultados, como lo sugieren Romero y Colina (2016).

Finalmente, se sugiere convocar

a los entes educativos, líderes y autoridades Wayúu, para promover los juegos tradicionales en los distintos Centros Etnoeducativos, para generar convivencia y como consecuencia la cohesión y coexistencia pacífica, en particular en dos juegos: Wayuunkerra y Toco, que generan convivencia e identidad en la comunidad.

## Referencias

Barquero Brenes, A R; (2014) Convivencia en el contexto familiar: un aprendizaje para construir cultura de paz. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 14() 1-19. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44729876008>.

Congreso de la República de Colombia (1994). Ley General de Educación. Recuperado de [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_.pdf)

Congreso de la República de Colombia (2005) Ley de Justicia y Paz. Recuperado de [http://www.fiscalia.gov.co/jyp/wp-content/uploads/2012/04/ley\\_975\\_de\\_2005.pdf](http://www.fiscalia.gov.co/jyp/wp-content/uploads/2012/04/ley_975_de_2005.pdf)

Entre mundos anonymus 676 (s.f.). Juegos tradicionales wayuu. Recuperado de <http://gamewayuu.blogspot.com.co/>

Fajardo, Remedios. (2006) Prácticas socializadoras en la cultura Wayuu. *Frónesis*, v. 13(1), 19-31. Versión impresa ISSN 1315-6268. Recuperado de [http://www.scielo.org/ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=1315-62682006000100003&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org/ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=1315-62682006000100003&lng=es&tlng=es).

Herker, S. (1998) *Wayuu cultura del desierto colombiano*. Bogotá: Edit. Villegas.

Kohlberg, Lawrence (1981). *The Philosophy of Moral Development. Moral Stages and the Idea of Justice*. San Francisco, CA: Harper & Row Pubs.

Moreno, J (2002) *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.

Mejía, M. (2009) *La educación de la infancia wayuu a través de los relatos míticos de su cultura*. Tesis de Grado. Licenciatura en Pedagogía Infantil. U. Javeriana. Bogotá.

Pérez, L A; (2004) Los wayuu: tiempos, espacios y circunstancias. *Espacio Abierto*, 13() 607-630. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=12213405>

Paredes O, Jesús. (2002) *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis Doctoral. Universidad de Alicante. [en Línea]. 2002, [citado 2009-10-14]. Recuperado de: [http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01349497511026272644680/008972\\_2.pdf](http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01349497511026272644680/008972_2.pdf)

Pushaina, A.P (2013) Los juegos tradicionales wayuu. Recuperado de <http://aselapalmarpushaina.blogspot.com.co/2013/12/juegos-tradicionales-wayuu.html>

Real Academia Española (2014) Diccionario de la Lengua Española. Edición Tricentenario. Recuperado de <http://www.rae.es/diccionario-de-la-lengua-espanola/la-23a-edicion-2014>.

Romero Hurtado, L C; Colina de Andrade, D M; (2016) Enseñanza de las TIC en comunidades Wayuu: Innovación o ruptura de tradición. *Opción*, 32() 476-499. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048903023>

Rossie, J.P. (1993) Jeux et jouets sahariens et nord-africains. Poupées-Jeux de poupées. Preface de Dominique Champault. *International Council for Children's Play: Association Française pour l'Education par le Jeu*. France: Saran

Sánchez, B; (2005) Filosofía mítica Wayuu. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 6() 41-54. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170118766003>

Yáñez, H. (2015) Psicólogos para la coexistencia o la convivencia: una reflexión documentada en *Libro Memorias Congreso ALFEPSI*. Recuperado de <http://www.alfepsi.org/libro-memorias-del-iv-congreso-alfepsi-2015/>