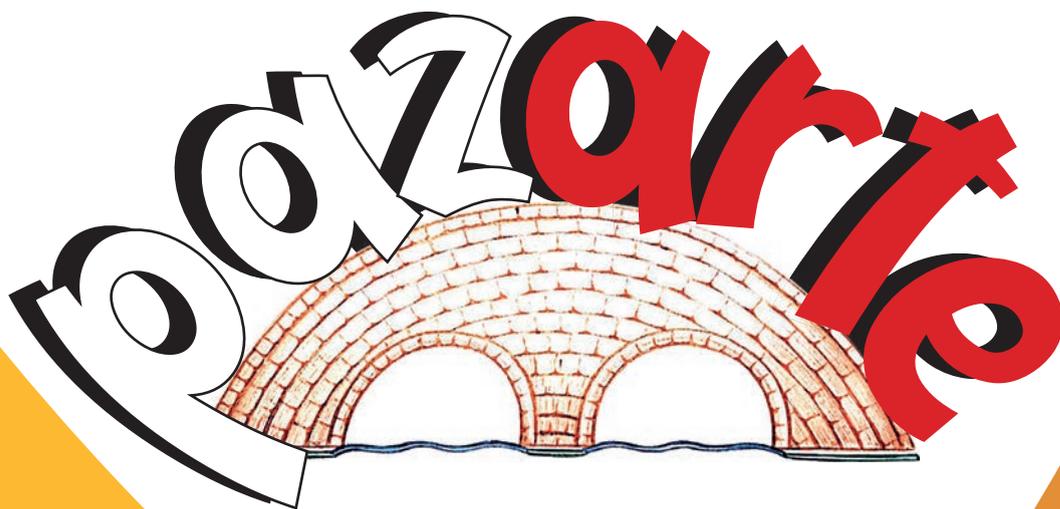


Cartilla artístico pedagógica
Tejidos y trenzados en Caloto

Bozarte



Coautores:

Carlos Ferney Quinto Roa | Oscar Marino Collazos

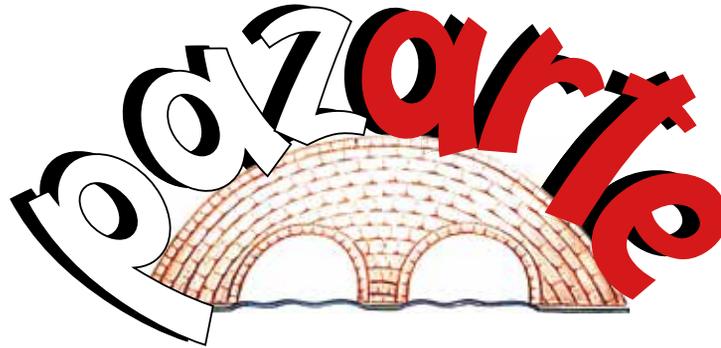
William Ruano Sotelo | Carolina Forgioni Angarita

Helen Kathalina Sánchez

**Cartilla artístico pedagógica
Tejidos y trenzados en Caloto**



Cartilla artístico pedagógica Tejidos y trenzados en Caloto



Coautores:

**Carlos Ferney Quinto Roa | Oscar Marino Collazos
William Ruano Sotelo | Carolina Forgioni Angarita
Helen Kathalina Sánchez**



Alcaldía Municipal

Organización Internacional para las Migraciones (OIM)
Misión en Colombia <http://www.oim.org.co>

Ana Durán

Jefe de Misión OIM

Alessia Schiavon

Coordinadora de Programas OIM

Hugo Arley Tovar Otero

Coordinador del programa Inclusión para la Paz

Equipo técnico OIM

Luis Alberto Sevillano Boya

Gerente Senior del Programa Inclusión para la Paz

Claudia Patricia Cano

Coordinadora Regional

Ivan Enrique Medina

Monitor de Campo

Luisa Fernanda Becerra

Monitora de Patrimonio y Diversidad Cultural ©Organización
Internacional para las Migraciones (OIM) 2018

Alcaldía Municipal de Caloto

María Liliana Arat Mejía

Alcaldesa Municipal Caloto - Cauca

Oscar Danilo Balanta Saldaña

Secretario de Educación y Cultura

Guillermo León Burbano

Director Núcleo educativo

Cartilla artístico pedagógica - Pazarte

Fundación Artístico Cultural Harmony

Coordinación administrativa y operativa

Jaime Mauricio Arango Medina

Representante legal

Carlos Ferney Quinto Roa

Director General del Proyecto

Carlos Ferney Quinto Roa

Oscar Marino Collazos

William Ruano Sotelo

Carolina Forgioni Angarita

Helen Kathalina Sánchez Blanco

Coautores

Marcela Vallejo Quintero

Corrección de estilo

Lucy Alejandra Cruz Astudillo

Maritza Martínez Andrade

Diseño / diagramación

William Ruano Sotelo

Ilustración

Reinaldo Valencia

Fotografía

Celso Dagua

Traductor Nasa Yuwe

ISBN

978-958-52021-0-8

Quedan reservados todos los derechos.

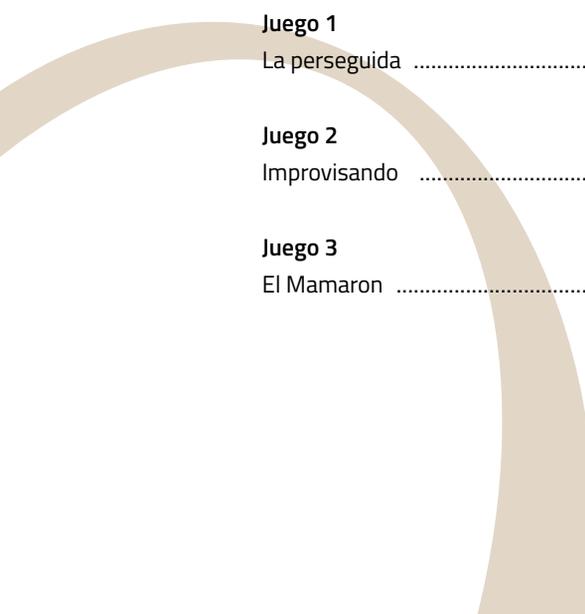
La presente publicación no podrá ser reproducida íntegra o parcialmente, ni archivada o transmitida por ningún medio (ya sea electrónico, mecánico, fotocopiado, grabado u otro), sin la autorización previa del editor.

Esta publicación es posible gracias al generoso apoyo del pueblo de Estados Unidos a través de su Agencia para el Desarrollo Internacional (USAID), La Alcaldía Municipal de Caloto, la fundacion Harmony. Los contenidos son responsabilidad de la fundacion Harmony y no necesariamente reflejan las opiniones de USAID o el gobierno de Estados Unidos de América, ni de la OIM.

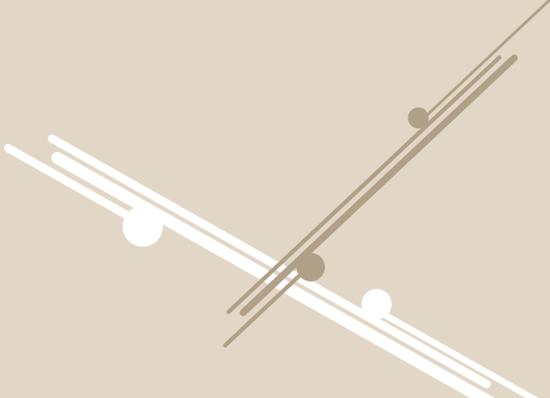
Contenido

Presentación	9
Introducción	11
Tejidos indígenas	13
Lenguaje narrativo	15
Juego 1	
<i>Saakhelu Nee</i> (ofrenda a los dioses)	15
Lenguaje teatral	19
Juego 1	
Las manos cuentan	19
Juego 2	
El equilibrio	21
Juego 3	
Volando como el colibrí	23
Juego 4	
Los troncos (<i>Fxtüu muçx</i>)	24

Lenguaje plástico	27
Juego 1	
Creanoco exploración expresiva	27
Juego 2	
El Varote	28
Lenguaje danzario	31
Juego 1	
La semilla	31
Lenguaje musical	35
Juego 1	
Para picar	35
Trenzados afro	39
Lenguaje narrativo	41
Juego 1	
Las Adoraciones al niño Dios	41
Lenguaje escénico teatral	45
Juego 1	
La perseguida	45
Juego 2	
Improvisando	47
Juego 3	
El Mamaron	49



Lenguaje plástico	51
Juego 1	
Haciendo la mula y el buey	51
Lenguaje danzario	53
Juego 1	
El trenzado	53
Lenguaje musical	55
Juego 1	
Nos vamo' a mover	55
Juego 2	
Vení tocá	58
Bibliografía	63
Anexos	65
Anexo 1.	
<i>Kwe kwe ki'çunxi</i>	
(Cuerpo quebrado)	65
Anexo 2	
Manual para la elaboración de elementos para la artesanía teatral	66
Anexo 3	
Partituras	67
Anexo 4	
Glosario	69



Presentación

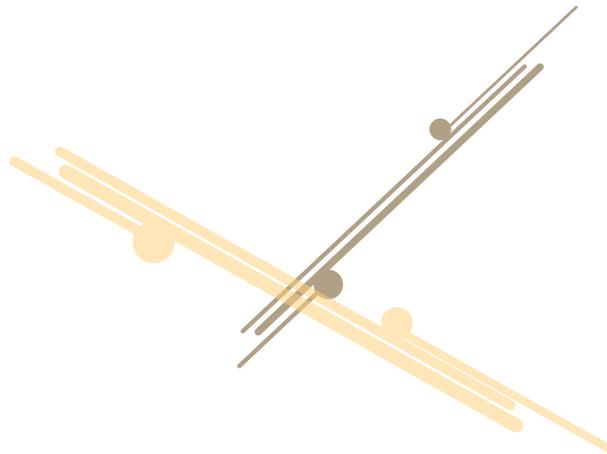
PAZARTE es una iniciativa que pretende aportar al trabajo de los docentes de las instituciones educativas de las comunidades étnicas indígena nasa y afrodescendiente del municipio de Caloto, con herramientas artístico pedagógicas elaboradas a partir de elementos propios de su invaluable patrimonio cultural, representadas en un compendio de actividades que buscan enriquecer la labor diaria de los docentes, utilizando para ello un lenguaje muy práctico que podrá desarrollar fácilmente cualquier persona con interés en el arte.

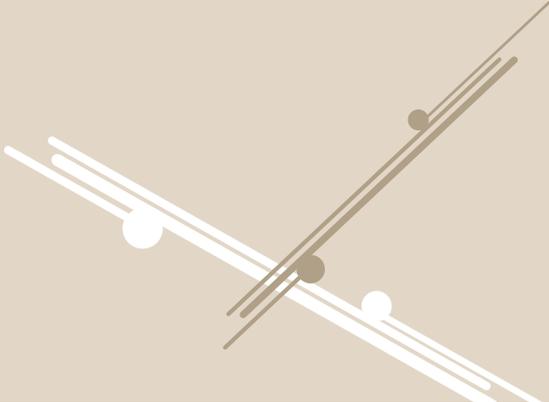
Las actividades presentadas a lo largo de la cartilla seguramente serán una importante herramienta para el acercamiento de los niños a las artes, pues estas utilizan juegos, bailes, dramatizados y canciones con el ánimo de fomentar la curiosidad hacia los lenguajes artísticos.

El contenido de la cartilla está dividido en dos capítulos, denominados “Tejidos indígenas” y el “Trenzados afro”, basados en las comunidades indígena nasa y afrodescendiente, respectivamente. Cada uno hace énfasis en cinco lenguajes artísticos: narrativo, escénico teatral, plástico, danzario y musical como vehículos para la estimulación y el desarrollo de la expresividad y la comunicación, todos ellos empleados desde una visión integral de las artes como un elemento fundamental del desarrollo de los seres humanos. También quiere hacer difusión de algunas manifestaciones tradicionales entre miembros de diferentes generaciones, ya que durante el proceso de creación fueron de vital importancia los testimonios de matronas afro y mayores nasa que quisieron contar sus experiencias para que los niños, niñas y adolescentes tuviesen la oportunidad de conocerlas en el aula de clase. Desde la lúdica hace una propuesta que incentivará en los estudiantes la exploración, creatividad y corporalidad, además del fortalecimiento de valores como el trabajo en equipo, respeto por la diferencia y la identidad cultural.

En ningún momento la cartilla pretenderá o será objeto de reproducción de ninguna de las celebraciones o rituales a los que se hace mención, por respeto a las mismas. Y el derecho a la diferencia en pensamiento que aquí se entrega, tiene como objeto enriquecer desde las tradiciones del contexto local, la identidad cultural del territorio, para lo cual se ha diseñado una metodología a partir de los lenguajes expresivos del arte.

Este material es creado por la Fundación Harmony, en alianza con la Alcaldía Municipal de Caloto, bajo la dirección de la Escuela de Formación Artística Caloto con Futuro, el Programa Inclusión para la Paz de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, USAID, y la Organización Internacional para las Migraciones, OIM. Todos ellos, socios estratégicos, en pro de brindar protección al patrimonio cultural afrodescendiente e indígena Nasa presentes en la región.





Introducción

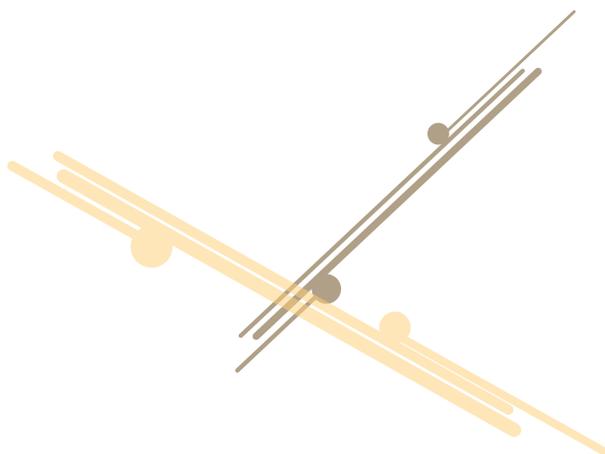
PAZARTE es una iniciativa que trabaja en tres ámbitos, pedagogía, patrimonio cultural y arte, concebidos como elementos fundamentales en la construcción de las identidades culturales.

Pedagogía: para llevar a cabo las actividades se desarrollan dos triadas conceptuales, que serán transversales a los contenidos: práctica, conocimiento y disfrute (MinCultura, 2015, p.21); vivencial, conceptual y práctico (MinCultura, 2002, p. 7), estas se establecen de manera dinámica, interactúan unas con otras y plantean la construcción de conocimiento de una manera lógica. Por medio del aspecto vivencial los estudiantes lograran adquirir la experiencia empírica, a través de la imitación del facilitador, una vez han aprehendido los conceptos mencionados en cada juego, se comenzara a conceptualizar, para crear conciencia de lo tratado, esto será la plataforma para hacer la práctica de los elementos artísticos trabajados, a su vez nos brindara conocimiento sobre todos los fundamentos abordados, en cada actividad emprendida estará presente la didáctica, pues es el aspecto que no puede faltar en nuestras clases para lograr así un disfrute de las actividades planteadas. La practica quedará entonces como el elemento de intersección, que será clave para el desarrollo de los contenidos, todas las actividades siempre deben terminar en una practica artística. además, de ser el mas grande propósito, en la medida que la practica se fomente y se mantenga, traerá como consecuencia la preservación de las manifestaciones.

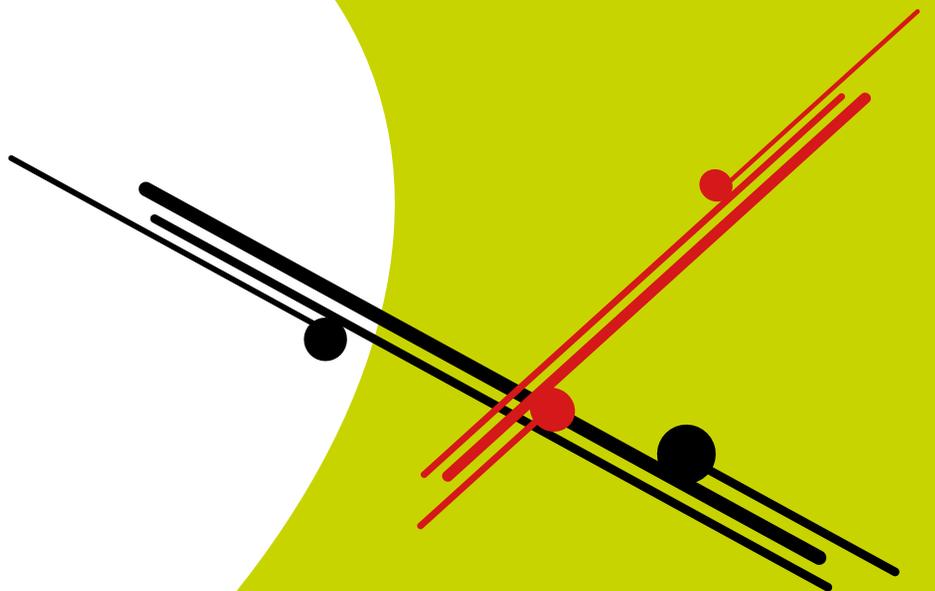
Patrimonio cultural: otro elemento importante es la labor de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial propio de las etnias Afrodescendientes e Indígena Nasa, pues con el objetivo de preservar algunas de las manifestaciones más importantes se ha tomado como base las ritualidades del *Saakhelu Nee* (ofrenda a los dioses, etnia indígena Nasa) y la celebración de *Las adoraciones al Niño Dios* (propio de la etnia afrodescendiente del norte del Cauca y sur del Valle), de las que se desprenden los contenidos de las actividades, es como el contexto aporta sus músicas, danzas, artes plásticas y puestas en escena, para ser desarrollados como proyecto de aula.

Artes: si bien es cierto que los elementos anteriores son importantes, la mayor apuesta es el aporte artístico que se hace desde los ámbitos pedagógicos y del patrimonio cultural. La cartilla se propone potencializar, desde la escuela, seres humanos sensibles al arte, críticos y capaces de transformar nuestra realidad, estamos convencidos del poder transformador que poseen las artes y del cambio que se dará en la región.

Por último queremos hacer una invitación a los docentes del área artística de las instituciones educativas, a que hagan uso de la creatividad inherente a las artes para hacer más ameno su trabajo y ver la importancia de la materia, es en este espacio donde los estudiantes pueden desarrollar potencialidades que servirán para hacer adultos felices.



Tejidos indígenas



Lenguaje narrativo

Juego 1

Saakhelu Nee (ofrenda a los dioses)



Objetivo

Conocer elementos propios del ritual del *Saakhelu Nee*.

Materiales

Elementos que ayuden a contar la historia y crear ambientación, títeres, máscaras, música, entre otros.

Inicio

Cree un ambiente de espacio-tiempo, en una comunidad indígena en el campo hace muchos años.

Desarrollo

Haciendo uso de la expresión corporal, en conjunto con aspectos prosódicos narre la siguiente historia.



Cuentan los que saben....

(Mayor): Después de este corto y gran saludo. Narraremos, lo que cuentan los ancianos nasa. Uhm....antes de empezar les presento a la mayora: ¡Felisa!...y este humilde mayor, Celiano, que soy yo. Un viejo soñador, andariego y conversador.

Mayora: Como buena semilla que soy debo despertar y empezar...

Cuentan los mayores... Que un día, en tiempo de cosecha, entrando el verano, el *kduul*, es decir el cóndor, espíritu guiado por los *Nee* (dioses) y sabio conector del mundo cósmico con el terrestre, por medio de un sueño enseñó a los nasa el *Saakhelu Nee*, ritual de ofrenda a los dioses.



Mayor: Les dijo que sería un ritual de armonización y comunicación con los espíritus de la naturaleza. En él deberían saciar su hambre con carne, su sed con chicha además tendrían que despertar las semillas para que estas fueran fecundas y el alimento no faltara. Ordenó celebrarlo guiados por el *Thê' wala* (médico tradicional) para mantener la armonía con la Madre tierra. Los nasa durante la celebración tendrían que compartir con toda la comunidad en un ambiente de fiesta.



Mayora: Dicen los que saben que así lo hicieron durante el paso de muchos soles y muchas lunas... Pero hubo otros tiempos, donde otros vientos empezaron a traer gente fea quien fue enseñando a los nasa diferentes pensamientos, otras creencias, negando la lengua propia y satanizando cada ritual.

La comunidad se desajustó, olvidó sus tradiciones, y hasta *e'zkwe*, el colibrí, perdió su agilidad e inteligencia y no pudo controlar más aquellas malas energías.

Mayor: Cuentan los ancianos, Que *Kduul*, el cóndor, al enterarse de esto, enfurecido voló a los cielos miró con mucho enojo para la tierra y con la mismita ira, apartó a *A'te*, la luna, a *Sek*, el sol, voló más bajo donde detuvo a *Nuus*, la lluvia, y reclamó con un grito ensordecedor a *E'zkwe*, el colibrí, por su descuido.

Al llegar al suelo se llevó a las jóvenes mujeres, con lo que para algunos fue su mayor castigo. Tomó la mochila más grande que encontró, recogió todas las semillas y se levantó en un vuelo que nunca nadie olvidó.

Dicen los que cuentan que después de esto llegó el mal que duró muchísimo tiempo y que solo se empezaría a curar: cuando volvieran los nasa a su ritual.

William Ruano Sotelo



Cierre

¿Qué palabras recuerdan que les haya llamado la atención?

- ¿Qué frases recuerdan?
- ¿Cuáles eran los personajes?
- Haga un conversatorio con los estudiantes de análisis del texto.

Alternativa

- Pida a los estudiantes que indaguen en la familia o comunidad sobre el ritual.
- Tenga apoyos visuales (vídeos, fotografías, textos) sobre la ritualidad.
- Asista con sus estudiantes a un *Saakhelu Nee*.
- Replique el ejercicio con otras historias de la tradición oral.



Lenguaje teatral

Juego 1

Las manos cuentan



Objetivo

Desarrollar la expresividad con las manos.

Materiales

Música de ambientación, reproductor de audio.

Inicio

Cree un ambiente de relajación, con música de fondo, en un espacio limpio y en orden.

- Todos los participantes se ubican en un círculo mirando hacia el centro, el facilitador comienza a hacer los movimientos mientras los demás lo imitan, así:
 - estiramiento de los dedos;
 - flexión de las manos y dedos;
 - rotación de la muñeca;
 - sugerir con las manos elementos naturales, animales, objetos, (el sol, las aves, automóviles, entre otros)
- Niveles de altura y sus movimientos: las manos serán el timón del movimiento general, apoyados en la sugerencia de desplazamiento de los animales, planteados así:
 - Babosa (*sxape*): movimientos de nivel bajo, lentos e íntimos. Haciendo apoyo en las muñecas, se mueve lentamente los dedos, identificando cada una de las falanges.
 - Serpiente (*ul*): movimientos de nivel medio, sinuosos hacia afuera, el brazo y antebrazo hacen ondulaciones.

- Ganso (*yu'ës*): movimientos nivel alto, ágiles hacia arriba, se quiebra la muñeca y el codo, la mano actuaría como la cabeza del ganso.

Desarrollo

- Narre la siguiente historia:

La semilla

Había una vez, una semilla de maíz que fue sembrada, pero al caer en el surco una piedra la tapo, la semilla trataba de salir, reventar, pero no podía; al cabo del tiempo rompió y esquivó la piedra. Surgió entonces un tallo grueso y verde cuyas hojas relucían al sol, bailaban con el viento y la lluvia y en su cúspide una flor se movía alegremente, los pájaros al verla volaban contentos a su alrededor.

- Forme grupos pequeños para representar la historia anterior, solo con el uso de las manos.

Cierre

- Comente con el grupo la importancia de las manos en la comunicación, como ayudan a expresar ideas, sentimientos, estados de ánimo.

Alternativa

- Explorar ejercicios de expresividad con las manos.
- Además de la expresividad con las manos, proponga efectos especiales de sonidos con el cuerpo, onomatopeyas para contar la historia sugerida y proponga otras.



Juego 2

El equilibrio

Desarrollar consciencia corporal en el manejo de los pesos del cuerpo (equilibrio).

Objetivo

Materiales

Música de El Cóndor, reproductor de audio.

Inicio

- Cree un ambiente de relajación, con música de fondo, un espacio limpio y en orden.
- Cada participante debe asumir una posición fetal (decúbito lateral) en el piso e imaginar que se encuentra dentro de un huevo.
- Explorar los posibles movimientos que tendría dentro del huevo, hasta romper el cascaron y nacer.
- Una vez hayan nacido, buscamos una postura neutral de pie (en bipedestacion), desde ahí hacemos movimientos de estiramiento, recordando elementos de la cotidianidad (despertarse, bañarse, desperezarse, comer).
- Conciencia de la energía en el movimiento:
 - Transición de rigidez al quiebre.
 - Rigidez: los talones y los pies forman una uve (V), junto las rodillas, mantenga recta la columna.
 - Quiebre: todas las articulaciones se doblan. Desde la posición de rigidez de ajuste en tensión de los talones levantamos los brazos de manera fluida, al mismo tiempo que inhalamos. Creamos un cuerpo de energía en una tensión de manos y luego dejamos caer el cuerpo en quiebre, mientras exhalamos lentamente.
 - Balanceo: desde la posición de quiebre, abrimos las piernas marcando con los pies una postura paralela, hacemos balanceo



de derecha a izquierda y viceversa, la columna vertebral debe quedar siempre en línea vertical durante todo el movimiento.

Desarrollo

- Realizar el vuelo de Cóndor según el modo de la corporalidad del *Kwe kwe Ki'çunxi* (cuerpo quebrado).
 - Ataque: desde la posición de quiebre, levanto los brazos hacia delante y las manos hacia el piso, al tiempo levanto una pierna doblando la rodilla y con el pie de punta al suelo.
 - Planeo: extendiendo los brazos lateralmente manos estiradas hacia los lados, al tiempo la pierna levantada se estira hacia atrás para mantener el equilibrio.
 - Pique: desde la posición de planeo, uno de los brazos va al frente y cae al mismo tiempo que la rodilla se relaja.

Cierre

- Diálogo sobre el significado del cóndor (*kduul*).

Desde la cosmovisión del pueblo nasa, el cóndor representa el espíritu de un mayor, es el abuelo que permanece vigilando desde las alturas el territorio y regulando las energías que en él se mueven. El abuelo cóndor es un mayor de espíritu fuerte que se enoja cuando no se actúa bien en el territorio, cuando no se hace el ofrecimiento de la comida, bebidas y plantas, cuando no le damos las ofrendas ni realizamos los rituales que como pueblos originarios hijos e hijas de la madre tierra le debemos a mama *Uma kiwe*, madre tierra.¹

Alternativas

- Reflexión sobre la experiencia vivida.
- Conversatorio sobre entornos de desarrollo cotidiano, resaltar la importancia del equilibrio en la vida.

1 Aureliano Lectamo. El mayor cóndor y el colibrí, espíritus invitados al ritual del "Saakhelu" para armonizar y proteger el territorio. Tomado de: <http://www.cric-colombia.org/portal/el-mayor-con-dor-y-el-colibri-espíritus-invitados-al-ritual-delsaakhelu-para-armonizar-y-proteger-el-territorio/>



Juego 3

Volando como el colibrí



Desarrollar la lateralidad y espacialidad en los estudiantes.

Objetivo

Materiales

Música de El colibrí, reproductor de audio, varas de 40 cm con cintas de 150 cm.

Inicio

- Los participantes toman un lugar dentro del espacio.
- Se tendrán en cuenta las siguientes indicaciones:
 - Estar en continuo movimiento.
 - Evitar tocar a los demás compañeros.
 - Cada participante tomará una vara con cintas.
 - Todos empezarán a desplazarse por el espacio, sugiriendo ser algún objeto o animal, cada participante nombrará un objeto o animal, posteriormente todos lo imitan.
 - El orientador hará uso de melodías, ritmos, haciendo indicaciones de altitud (alto, medio, bajo), intensidad (fuerte, suave), duración (corto, largo), timbre (onomatopeyas de diferentes sonoridades). Desarrollo Escuche la canción de El colibrí. Escoja movimientos de la actividad anterior, repítalos hasta crear pasos y una coreografía.
 - Escoja sonidos para marcar los cambios de paso.
 - Todos realizan la coreografía.

Cierre

- Diálogo sobre el significado del colibrí (e'çkwe): según los nasa el colibrí es el espíritu de agilidad e inteligencia para neutralizar las malas energías.

Alternativas

- Realizar el montaje de la música de El colibrí (ver Anexo 4).
- Hacer una búsqueda de otras aves presentes en la región.
- Organizar un foro sobre las aves y su importancia en el ecosistema.

Juego 4

Los troncos (*Fxtüu muçx*)

Objetivo

Reconocer el trabajo colectivo como principio de creación de comunidad.

Materiales

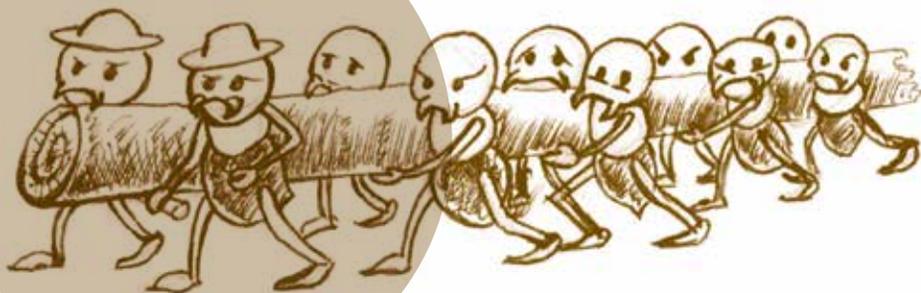
Música para acompañar la actividad, reproductor de audio.

Inicio

- Caminar por el espacio, apoyando el talón y la punta del pie, luego talón-planta-punta.
- Apoyamos todo el pie haciendo pisadas fuertes y sonoras.
- Otros ejercicios sugeridos por el orientador.

Desarrollo

- Formando un círculo mirando hacia el centro, imaginar que son troncos.
- Representar algunas características de los troncos:
 - Altos, gruesos, delgados, torcidos.
 - Enterrados tratando de moverse.
 - Caídos y acostados.
 - Están en la parte alta de una montaña de repente la tierra tiembla (todos deben moverse en el puesto).
 - El temblor se hace más fuerte y los troncos empiezan a rodar montaña abajo. Los cuerpos se desplazan en rollitos.



- Cargada del tronco
 - Reproducimos la música de los troncos.
 - Un participante será el tronco, los demás deben ponerse de acuerdo para levantarlo y moverlo por el espacio.
 - Se deben coordinar los movimientos al ritmo de la música propuesta.

Cierre

- Dialogar sobre las características de los troncos y el significado de estos en el ritual del *Saakhelu Nee*.
- Haga un conversatorio sobre el trabajo de sincronía colectiva del movimiento.

Alternativa

- Realizar el montaje de la Música *Fxtüu muçx* para acompañar la traída del tronco (Anexo 4).
- Reflexión de la experiencia.



Lenguaje plástico

Juego 1

Creanoco² exploración expresiva



Objetivo

Desarrollar capacidades creadoras.

Materiales

Elementos para resignificar objetos reciclados: naturales, semillas, hojas, troncos, raíces, entre otros; artificiales, botellas plásticas, bolsas, tapas etc., pegante, tijeras.

Inicio

- Hacer una actividad de recolección de los elementos nombrados en los materiales.
- Todos se ubican en un círculo, dejando los materiales recolectados en el centro.

Desarrollo

- A partir de los elementos que se tienen se exploran las posibilidades de cada material.
- Crear un objeto no convencional con los elementos recolectados.

Cierre

- Cada estudiante expone el objeto creado.

- Ejercicio de comprensión de la imagen.
- Con el elemento creado, se hace un ejercicio de representación.

Alternativa

- Improvise una historia que involucre todos los creanocos realizados.
- Foro sobre la importancia del reciclaje en la conservación del medio ambiente.

Juego 2

El Varote

Objetivo

Elaborar y manejar técnicas de extensión propias del teatro de animación de objetos.

Materiales

Alambre calibre 12, alambre artesanal calibre 22, vara de 50 cm, cartón caja, papel craft, colbón, pegante industrial, vinilos, lentejuelas, brillantes, escarcha, alicate, pinza.



Inicio

Elabore un dibujo de la luna y el sol. Aliste todos los materiales a utilizar.

Desarrollo

- Corte un alambre semiacerado calibre 12 o 14 de 150 cm de largo, haga un círculo u ovalo y amarre con alambre artesanal de calibre 22 dejando 5 cm de traslape.
- Coloque una vara de 50 cm para formar un círculo de 40 cm o si desea un ovalo con sus variantes.
- Con alambres de calibre 16 se crearán los volúmenes de tridimensionalidad, la longitud de los alambres de volumen serán superiores al diámetro de la forma creada.
- Haga un mapeo del área a forrar con cortes de papel delgado, luego haga los cortes en el cartón caja dejando un espacio para pestañas (pliegue para pegar), haga quiebres al cartón siguiendo la forma del alambre.
- Pegue el cartón utilizando pegantes de uso industrial. Esparza el pegante de manera uniforme sobre las dos superficies a unir, luego deje secar por 5 minutos y finalmente pegue haciendo presión sobre ellas.
- Una vez resuelto el relieve base, se agregan los elementos que darán los rasgos al objeto, en este caso el sol y la luna.
- Después todo se forra con pegante diluido (colbón o almidón) y papel craft, para tener en cuenta el papel debe empaparse en la solución diluida para obtener un buen acabado.
- Por último al mascarón se aplica la pintura, definiendo los rasgos del sol y la luna.

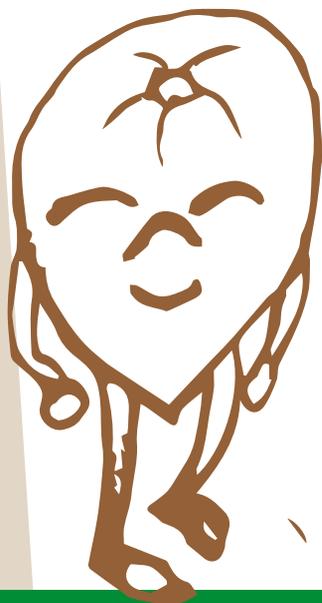
Cierre

- Al cabezote antes realizado, se le agrega una vara de extensión para su manejo.

- Exploración expresiva del objeto realizado: con base en la reflexión sobre el sol y la luna haga una improvisación de juego dramático.

Alternativa

- Reflexión sobre el sol (*sek*) y la luna (*a'te*) según la cosmogonía nasa: símbolos de la mujer (luna) y el hombre (sol) para guiar el despertar de las semillas.
- Haga un conversatorio sobre la importancia de la equidad de género, qué representan los hombres y las mujeres dentro de su comunidad.



Lenguaje danzario

Juego 1 La semilla

Objetivo

Reconocer los elementos propios de la danza de la semilla.

Materiales

Música para la danza de la semilla, reproductor de audio.

Inicio

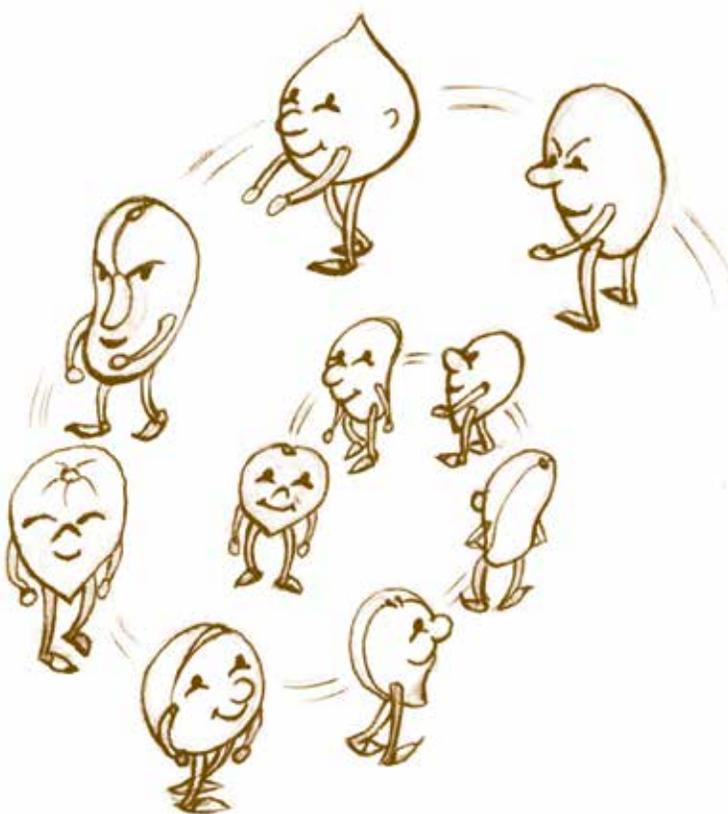
Calentamiento

- Desplazarse individualmente en diferentes direcciones al ritmo del tambor.
- Siempre con el facilitador en frente dirigiendo, trazar figuras de espiral, círculos, eses, en fila, etc. Dividir el grupo y nombrar líderes de fila, que imitarán el ejercicio anterior.

Desarrollo

Distribución del grupo en el espacio.

- Cada uno de los participantes escogerá una planta a la cual va a representar durante el ejercicio.



- Se recreará el ciclo de vida de la planta escogida partiendo desde la semilla que se siembra, luego nace, da frutos y muere.
- Todos primero son semillas, buscar la forma del cuerpo en concordancia con la semilla escogida.
- Ahora todos comienzan a germinar, usar como estímulo una melodía. Cada uno se empieza a mover, imaginando los movimientos de la semilla dentro de la tierra.
- Poco a poco debe ir naciendo hasta convertirse en una hermosa planta con flores y frutos.

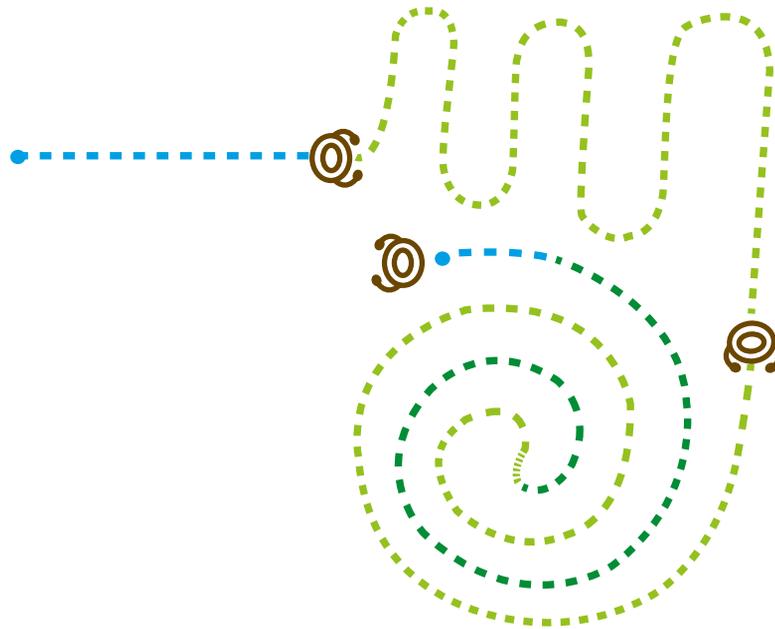
Cierre

Danza

- Ubique varias semillas en un espacio reducido.
- Entran los niños y hacen un semicírculo frente a las semillas.
- Entra el *thê' wala* pasa frente a todos los niños haciendo un refrescamiento para introducirlos al ritual.
- El *thê' wala* hace la armonización de las semillas.
- Luego el *thê' wala* encabeza una fila, seguida por todos los niños, que danzan alrededor de los grupos de las semillas, avanza haciendo espirales y culebros entre la gente.
- Cuando el *thê' wala* siente que las semillas están armonizadas, invita a la comunidad a danzar.
- Finalmente, el *thê' wala* lanza las semillas a las personas asistentes en medio de arengas (vivas) y tomando chicha.
- El desplazamiento se hace con el paso básico, acompañado de un bambuco nasa.

Alternativas

- Hacer un análisis comparativo entre los pasos de las danzas tradicionales, con los pasos de las danzas contemporáneas.
- Muestra de semillas propias, hablar sobre la importancia de la semilla propia (*Saakhelu Nee*). Diálogo sobre el nacimiento de las plantas.



- Pies juntos paralelos
- El pie derecho avanza y el izquierdo lo alcanza hasta marcar la mitad del pie.
- Luego avanza el izquierdo hasta alcanzar el derecho, y así sucesivamente.
- Se agrega el quiebre de rodilla y el saltadito.
- El quiebre y balanceo dan alegría al cuerpo.

Lenguaje musical

Juego 1 Para picar



Objetivo

Reconocer el pulso como elemento fundamental en la construcción de música propia de la etnia indígena nasa.

Materiales

Música para picar la carne, reproductor de audio, tambores, baquetas, instrumentos de percusión.

Inicio

Todos los participantes se desplazan caminando libremente por el espacio, a su propio ritmo.

- Con el sonido del parche de un tambor todos deben sincronizar sus pasos.
- Haga una variación tímbrica usando la madera, pida que en esta variación se tomen por parejas y caminen sincronizados.

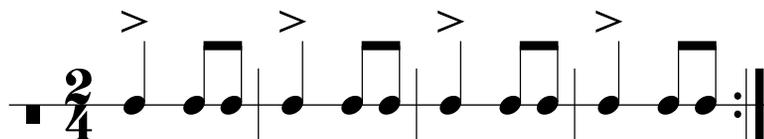


- Los participantes forman un círculo, uno detrás de otro, comience a tocar en el tambor el ritmo de bambuco, mientras los demás llevan el pulso caminando, juegue un poco con el tempo.
- Ubique a los participantes en un círculo y comience a estimular las extremidades.
- Todos imaginado que van a matar un mosquito, con las manos comienzan hacen chocar las palmas.
- Improvise un ritmo y al final, todos tocan las palmas.
- Luego prolongue las palmas como un eco, sostenga el eco que será el pulso.

Desarrollo

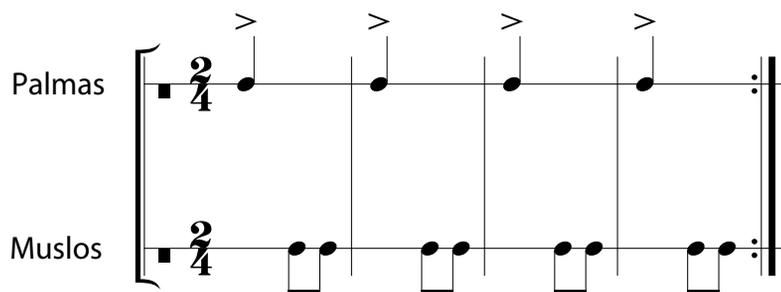
Secuencias de sonido en el círculo. Los participantes forman un círculo, todos con las palmas hacen el ostinato rítmico de acompañamiento, propio de la música para picar la carne.

Ostinato 01



Una vez se haya logrado la uniformidad del ostinato, haga variaciones en donde se involucren otras partes del cuerpo.

Variaciones 02



Variaciones 03

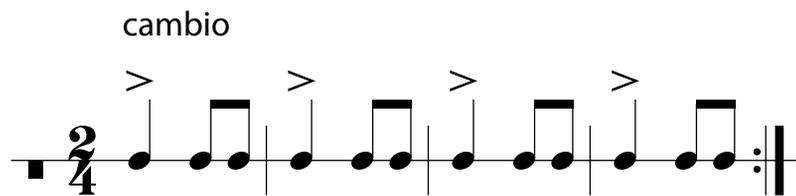
Pasar objetos en el círculo:

- Se escucha la música para Picar la Carne (track).
- Haciendo uso del ostinato ya aprendido, todos se sientan en un círculo mirando hacia el centro, con algún objeto golpee el ritmo establecido, justo cuando se llega al tiempo fuerte (figura musical negra) pasa el objeto al participante de la derecha.

Pasa 04

Ostinato rítmico con instrumentos de percusión:

- Ubique instrumentos de percusión en el centro del círculo.
- Cada estudiante escogerá un instrumento y tendrá que investigar cómo hacer sonar el mismo. Luego haga que busquen diferentes timbres. Justo en el centro del círculo, ponga un instrumento y dele un nombre.
- Haga el ostinato con todos los instrumentos, deje libre el instrumento del centro, el facilitador hace una improvisación sobre el instrumento libre, luego dentro del ritmo todos se van rotando, al llegar al instrumento debe hacer una improvisación.

Cambio 05

Nota: el instrumento para improvisar puede ser un xilófono o alguna placa, en este caso, se sugiere comenzar con escalas pentatónicas (propias de las músicas indígenas nasa).

Escala pentatónica d 06**Cierre:**

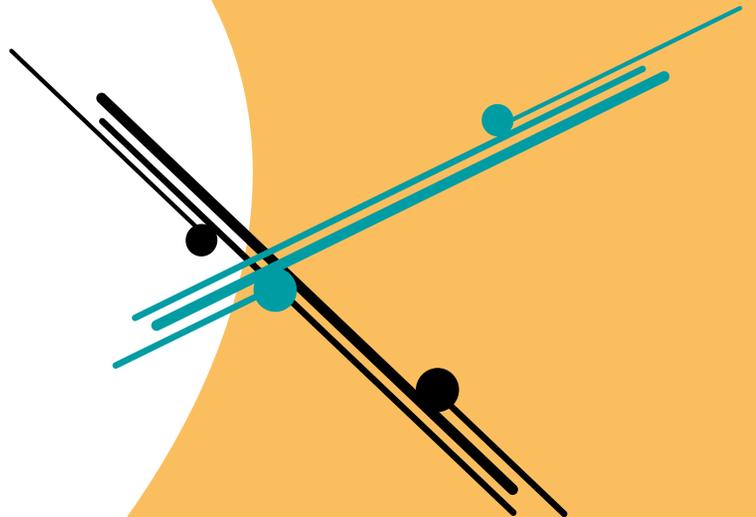
- Con los elementos trabajados anteriormente haga el montaje de la música para picar carne.

Alternativa

Haga un foro sobre la importancia de la música en los rituales.

- Escuche y aprenda la música para picar la carne (ver Anexo 4).

Trenzados afro



Lenguaje narrativo

Juego 1

Las Adoraciones al niño Dios



Materiales

Elementos que ayuden a crear una ambientación.

Inicio

Cree un ambiente de espacio-tiempo, en una comunidad afro de la zona rural actual.

Desarrollo

Haciendo uso de la expresión corporal, en conjunto con aspectos prosódicos narre la siguiente historia:

Una mañana de jueves, hacia finales de febrero se levanta el Mamaron, luego de la *traguiza* del día anterior, asustado por los gritos de la Matrona que llamaba a los *ensayes*...



Matrona: ¡Levántate! so haragán, antes que te meta tu *fuetiza* por sinvergüenza, ¿no vez que hay que hay que preparar la fiesta de adoración? No hay angelitos, ni virgen, ni niño Dios, ni mula ni buey.... y los músicos pues... borrachos están.

Mamaron: Tranquilízate Matrona —dice el mamaron, que se cree muy guapo cuando toma guarapo—. Que pa' angelitos, mis sobrinitos (que son como diablitos)... pa' buey mi vecino, el muchacho (creo que tiene buenos cachos), vírgenes quedan pocas... y mula... *puej...*la que me vino a *despertá*.

Matrona: ¡*So gran boquisucio*, atrevido! Quítate esas lagañas es lo que has de hacer, y vas a llamar a todos para ponernos a *trabajá*...

El domingo hacia el medio día, todos luciendo sus mejores trajes, salen al *encuentre* que es liderado por las madrinas que llevan en su regazo los niños Dios, entre la muchedumbre se logra distinguir a las capitanas, contracapitanas, angelitos, las indias viejas, la virgen, san José, y siempre con ellos La Rusia (mula) y Blas (el buey). Una vez se encuentran los y jugas se intercalan así:





Matrona: *Oh niño Dios de Belén,
Oh divina Majestad,
Como niño Dios que sos,
No te quisiera entregar.*

R/: *Que sea para bien....(interrumpe el Mamaron)
Que vamos al portal a ver a María
Que dizque de parto está...
Yo no soy partero, para ir a partía...*

Matrona: *Recibo con humildad
La divina Majestad
Para cogerlo en mis brazos
Y llevarlo hasta el portal.*

R/: *Que sea para... (interrumpe el Mamaron)
Que vamos a ver al niño
Que dizque llorando está
Yo no soy cuidaniño para ponerme a cuidar*

*Que te calles (gritan todos al unísono)... so increíble, más vale dejemos
que Blas y La Rusia y nos están llamando que la fiesta va a empezá...
guarapo, comida y juga va y viene de todo la'o, y la rumba se prende.*

Y es así como el que mucho cree y el que tiene poca fe, se reúnen
cada año a levantar polvo al son de la juga, durante toda la noche.

Carlos F. Quinto Roa

Cierre

- Pregunte sobre los personajes principales.
- Indague qué palabras y frases hayan llamado la atención.

Alternativa

- Investigar sobre las Adoraciones al niño Dios.
- Hacer un conversatorio sobre las tradiciones culturales afro.



Lenguaje escénico teatral

Juego 1 La perseguida



Objetivo

Desarrollar la acción-reacción en los estudiantes.

Materiales

Música de La mula y el buey, reproductor de audio, un trapo para hacer la cuna.

Inicio

- Aprender la canción La mula y el buey.



La mula y el buey 07

La mula y el buey

La mu - la y el buey en - tran al co - rral

ven - ga pues mi - ji - to _____ tie - ne que ir a ce - rrar rrar

1. 2.

- En el círculo hacer un juego de balanceo, termina en una sincronía de movimiento.

Desarrollo

Los participantes se ubican en un círculo mirando hacia el centro.

- Ubique una cuna (trapo) sobre una silla.
- Dos integrantes quedan dentro del círculo representando la mula (Rusia) y el buey (Blas).
- El buey debe proteger la cuna, con los brazos atados a la espalda.
- La mula tendrá que tomar el trapo de la cuna.
- Dentro del círculo juegan la mula y el buey, al tiempo los demás participantes forman un círculo tomados de las manos (corral para encerrar la mula y el buey) cantan la canción La mula y el buey, mientras se mueven hacia la derecha o izquierda al ritmo de la canción.
- Cuando el que hace de buey se deja robar el trapo puesto en la cuna, pasa a ser parte del círculo, el que hacía de mula pasa a ser el buey, y otra persona del círculo pasará a ser la mula.

Cierre

- Mostrar el papel que cumplen los animales dentro de las Adoraciones al niño Dios.
- Hacer un conversatorio sobre los animales de la zona.

Alternativa

- Mostrar la importancia de la protección de la fauna.
- Haga el montaje de la canción La mula y el buey (ver Anexo 4).

Juego 2

Improvisando

Objetivo

Desarrollar la creatividad en los estudiantes.

Materiales

Libros de loas, poesías, versos.

Inicio

- En parejas, imaginarse que están cosidos con un hilo invisible por los brazos y desplazarse caminando.
- Luego hacen lo mismo pero esta vez estarán cosidos brazos y piernas, además de cambios súbitos de tempo y dirección que el facilitador guiará.

Desarrollo

- Los participantes se ubican en un círculo mirando hacia el centro.
- El facilitador toma una pelota, comienza diciendo una palabra y arroja la pelota a un participante, quien tendrá que contestar un antónimo de la palabra dicha por el facilitador.

- Quien tome la pelota hará lo mismo, hasta que la pelota llegue a la mayoría.
- Luego, solicitar a los participantes, dentro de la misma dinámica, que hagan un símil, esta vez se deben contestar palabras que rimen.
- Ahora pida todos aprender la siguiente loa:

*Yo tenía una torcacita
Chiquitica la crié
Y el miércoles de ceniza
Alzó vuelo y se fue*

- Todos dicen la primera parte, el facilitador arroja la pelota y el participante que la tome debe improvisar la segunda parte. Cuando termine todos repiten lo dicho, el último en tener la pelota la lanza hacia otro participante y así sucesivamente.

Cierre

Por parejas escoger un tema, construir y escribir loas que permitan el contrapunteo.

- Escriban y reciten las loas más ingeniosas que resulten del ejercicio.

Alternativa

- El ejercicio parte de las palabras, luego forman frases y por último se hacen versos.
- Investigar más loas y versos realizados por otras personas.



Juego 3

El Mamaron

Objetivo

Desarrollar coordinación, atención y reflejos en los estudiantes.

Materiales

Pelotas con cintas (representan carbones encendidos).

Inicio

Pasar una pelota de un participante a otro.

Desarrollo

- Los participantes hacen un círculo, se escoge a uno de ellos para que represente al Mamaron.
- El mediador hace el siguiente diálogo:

Amigo: *Oye amigo el Mamaron
Vámonos para el portal
Vamos a ver a María
Que de parto dizque está.*

Mamaron: *Yo no soy partero
Para ponerme a partir*

Amigo: *Oye amigo el Mamaron
Vámonos para el portal
Vámonos a ver a ese niño
Que llorando dizque está*

Mamaron: *Yo no soy cuidaniño
Para ponerme a cuidar*

Amigo: *Oye amigo el mamaron
Vámonos para el portal
Vamos a ver a ese perro
Que dizque ladrando está*

Mamaron: *Yo no tengo que ver con perro
Y mucho menos sé ladrá
Y no me diga más, que ya me hicieron enojá*

- El mamaron comienza a lanzar una pelota, el que la recibe debe lanzarla inmediatamente (representa carbones encendidos).
- Se repite el diálogo, al tiempo los demás se lanzan la pelota, cada vez que el diálogo se repite se pondrá una nueva pelota en juego.
- A medida que avanza el juego se incrementan la cantidad de pelotas, que deben pasar uno a otro sin dejarlas caer.

Cierre

- Recordar historia del Mamaron y su rol en las Adoraciones al niño Dios.
- Hacer una reflexión sobre las diferencias de pensamiento.
- Dialogar sobre la importancia de las tradiciones comunitarias.

Alternativa

Mientras se pasan las pelotas de uno a otro, se canta una canción.

Lenguaje plástico

Juego 1

Haciendo la mula y el buey



Objetivo

Elaborar y manejar técnicas de extensión propias del teatro de animación de objetos.

Materiales

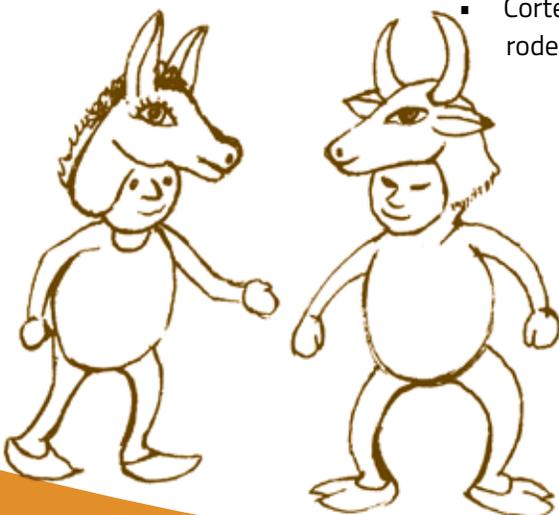
Alambre calibre 12 y 14, alambre artesanal calibre 22, cartón caja, papel craft, colbón, pegante industrial, vinilos, lentejuelas, brillantes, millares, escarcha, alicate, pinza.

Inicio

- Elabore un dibujo de la mula y el buey.
- Aliste todos los materiales a utilizar.

Desarrollo

- Corte un alambre semiacerado calibre 12 para hacer un ovalo que rodee la cabeza del participante.



- Sobre el ovalo con alambres de calibre 14 se crearán los volúmenes de tridimensionalidad (armilla).
- Con cartón modele las formas del animal a representar.
- Haga un mapeo del área a forrar con cortes de papel delgado, luego haga los cortes en el cartón caja dejando un espacio para pestañas (pliegue para pegar), haga quiebres al cartón siguiendo la forma del alambre.
- Pegue el cartón utilizando pegantes de uso industrial. Esparza el pegante de manera uniforme en las dos superficies a unir, luego deje secar por 5 minutos y finalmente pegue haciendo presión sobre ellas.
- Una vez resuelto el relieve base, se agregan los elementos que darán los rasgos al objeto, en este caso la mula y el buey.
- Después todo se forra con pegante diluido (colbón o almidón) y papel craft, para tener en cuenta el papel debe empaparse en la solución diluida para obtener un buen acabado.
- Por último el mascarón se aplica la pintura definiendo los rasgos de la mula y el buey.

Cierre

Al cabezote antes realizado, se le agrega una vara de extensión para su manejo.

- Exploración expresiva del objeto realizado: con base en la reflexión sobre el buey y la mula haga una improvisación de juego dramático.

Alternativa

- Utilice los elementos creados para hacer un ensamble entre música y danza, con la canción de la mula y el buey, organice una coreografía
- Haga un conversatorio sobre la importancia de cuidado y respeto por los animales

Lenguaje danzario

Juego 1

El trenzado



Objetivo

Reconocer las estructuras básicas de pasos y coreografías propias de la juga.

Materiales

Pabellón con cintas de colores, audio de jugas, reproductor de audio.

Inicio

Ejercicios de desplazamiento en diferentes direcciones al ritmo del tambor.

- Por grupos y en fila desplazarse dibujando ochos y círculos.
- Aprender el paso básico de la juga.

Desarrollo

Organizarse grupos de 7 participantes.

- Uno de ellos va al centro con una vara de la cual penden 6 cintas de tres colores.
- Cada miembro del grupo tomara una cinta.



- A la señal del orientador empezaran a desplazarse de manera intercalada unos en el sentido de las manecillas del reloj y otros en contrasentido, ubicándose unos por encima y otros por debajo hasta hacer el trenzado.
- Una vez logrado el trenzado, se inicia entonces el destrenzado de las cintas hasta llegar a la posición inicial.

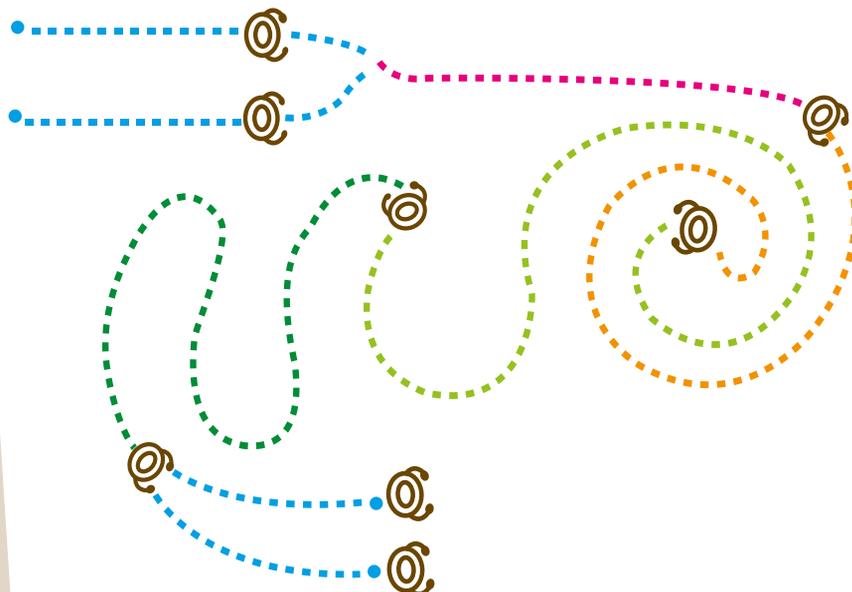
Cierre

Haga el ejercicio con música de una juga tradicional, practicando el paso básico de la juga.

Alternativa

Dialogar sobre la celebración de las Adoraciones al niño Dios en la comunidad afro.

- Proponer a cada grupo crear una coreografía para la danza, involucrando el pabellón (vara con cintas).



Lenguaje musical

Juego 1

Nos vamos' a mover



Objetivo

Reconocer partes del cuerpo, hacer calistenia como preparación para las actividades.

Materiales

Tambor, guitarra o piano.

Inicio

- Todos se encuentran de pie en el círculo.
- Se entona la primera parte de la canción en donde los niños reconocen las partes del cuerpo.
- Aprenda el estribillo en ritmo de juga.



Desarrollo

- La parte del cuerpo que se nombró en la danza, se mueve a ritmo de juga en el estribillo.
- Se alterna la danza y la juga hasta mover todas las partes del cuerpo.

Nos vamo' a move' 08

Juga

Carlos F. Quinto Roa

Danza $q = 70$

Voice

To - dos no - so - tros hoy mo - ve - re - mos

Piano

C G

5

to - do el cuer - po co - men - za - re - mos.

Pno.

C

Juga $q = 108$

9

Con es - te - rit - mo nos va a mo' - ve

Pno.

C F G7

13

a la iz - quier - da y de - re - cha nos va a mo' - ve

Pno.

C

Danza

Todos nosotros, hoy moveremos,
todo el cuerpo, comenzaremos.
*Ahora movemos, nuestra cabeza
que tiene forma de una cereza.*

Juga (estribillo)³

*Con este ritmo la vamo'a move (bis)
A la derecha y la izquierda, la vamo'a move (bis)*

Danza

Nuestros dos hombros, como escoltas
también decimos, que no me importa.

Juga (estribillo)

*Con este ritmo la vamo'a move (bis)
A la derecha y la izquierda, la vamo'a move (bis)*

Danza

A mi carita, le hecho manteca
Mientras hacemos, miles de muecas.

Juga (estribillo)

*Con este ritmo la vamo'a move (bis)
A la derecha y la izquierda, la vamo'a move (bis)*

Danza

Pongo mis manos, en las costillas
Mientras me hago, muchas cosquillas.

Alternativa

- Conversatorio sobre la juga: es una danza en 6/8, cuya rítmica se deriva del bambuco, acompaña las actividades propias de los afros.

3 Verso que se repite al final de una estrofa de un poema o canción

Juego 2

Vení tocá

Objetivo

Aprender el ritmo básico de la juga.

Materiales

Instrumentos de percusión.

Inicio

- Antes de llegar a la ejecución instrumental, pasamos el ritmo por el lenguaje y el cuerpo.
- Lenguaje: Haciendo uso de trabalenguas, adivinanzas, rimas, hacemos los ritmos que presentaremos dentro de la clase.

Adivinanza: *Tiene mil ojos, pero no ve
Es una fruta de oro y miel
La piña



Trabalenguas: *Erre con erre cigarro*
Erre con erre barril
Rápido ruedan los carros
Cargados de azúcar
Al ferrocarril
 *Erre con erre

Trabalenguas: *Pana pone pan y pudin*
Para Pepa, Pepe y Pepín
Pan para Pepa, pudin pa' Pepín
Para Pepe, pan para pan, pan, pan.
 *Pan

Trabalenguas: *Plinio Placido Pletórico*
plantó en platanal plano
¿qué plantó en el platanal plano
Plinio placido pletórico?
 *Plátano

Desarrollo

Cuerpo: Actividad de sensibilización y activación del cuerpo, desde la cotidianidad llevarlos a hacer los ritmos con el cuerpo.

Imitación de motivos rítmicos, primero con palabras y frases conocidas de la cotidianidad hasta llevarlos a las palabras que se involucran en la recreación del ritmo de juga.

Cantar las adivinanzas y trabalenguas: La piña, Erre con erre, Pan, Plátano.

Sentados en el círculo canten la canción Venga vecino, todos cantan el estribillo, al final cada integrante hace un ritmo con la boca que la mano imita, luego todos los hacen.

Estribillo: *Venga vecino le voy a enseñar,*
como este ritmo hay que tocar.

Venga vecino 09

Ven-ga ve-ci-no le voy a_en-se-ñar co-mo_es-te rit-mo hay que to-car.

- Haga el ritmo de la juga con las siguientes palabras:

Bombo 10

Madera

Parche

La pi-ña La pi-ña

Bombo:

Redoblante 11

E-rre con e-rre E-rre con e-rre

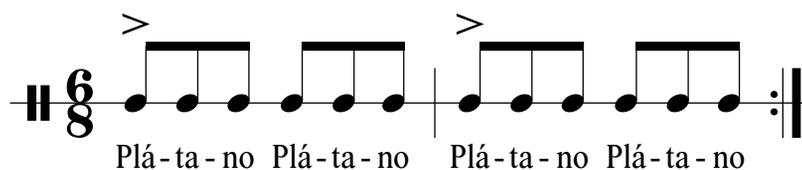
Redoblante

Platillos:

Pan pan pan pan

Charrasca 13

Maracas, charrasca:

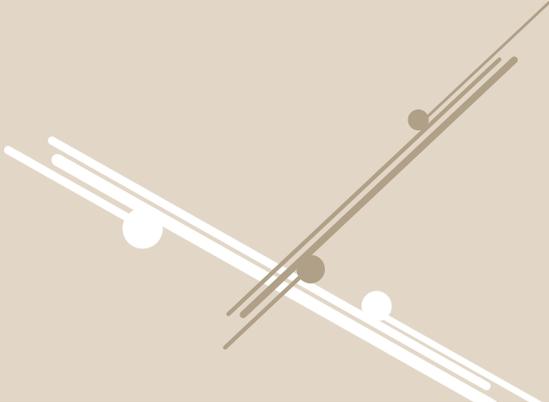
***Cierre***

Paso al instrumento: luego de que todos hayan hecho el ritmo con el cuerpo, divida el grupo en cuatro más pequeños, cada grupo hará uno de los ritmos que conforman el ritmo de juga. Pida a los participantes que escojan un instrumento que crean que representa la sonoridad que en principio se les asignó.

- Luego que consolide el ritmo base de la juga, todos deben rotarse por los demás instrumentos.

Alternativa

- Con el ritmo de juga establecido haga un montaje de varias jugas populares (ver Anexo 4, La mula y el buey).
- Presente a la comunidad los estudiantes cantando y tocando.



Bibliografía

Bolaños Díaz, Yaid Ferley. (2017). Ritual mayor del pueblo nasa: Saakhelu Ne'jwe'sx. *Revista Credencial Historia*, 381. Disponible en: <http://www.banrepcultural.org/biblioteca-virtual/credencial-historia/numero-331/ritual-mayor-del-pueblo-nasa-saakhelu-nejwesx>

Las comunidades de portadores de las veredas de Santa Rosa y San Nicolás. (2018). "Documento de postulación Adoraciones al niño Dios". Caloto Cauca: (Inédito).

MinCultura –Ministerio de Cultura–. (2015). *Lineamientos de Iniciación Musical. Principios*. Bogotá D.C: Imprenta Nacional.

MinCultura –Ministerio de Cultura–. (2002). *Cartilla de Pre-Banda. Aspectos*. Segunda Ed. Bogotá D.C: Imprenta Nacional de Colombia.

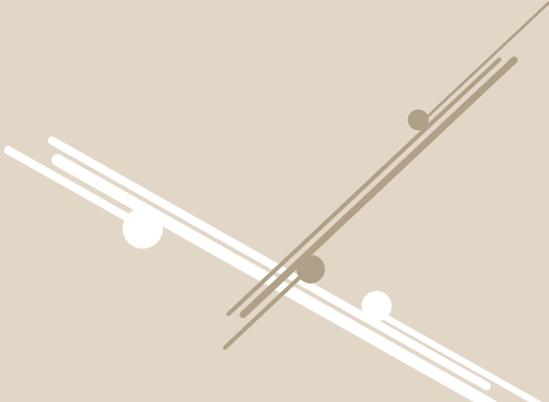
Miñana Blasco, Carlos. (1994). *Informes antropológicos, Kuvi Musica música de Flautas flautas entre los paecespaeces*. Bogota D.C.: Gente Nueva Editorial.

Palau, Paloma (2010). *Músicas y prácticas sonoras en el Pacífico afrocolombiano. Bombarra, Tuba y helicón: música de las Adoraciones del niño Dios en el norte del Cauca y sur del Valle*. Bogota D.C. : Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Ruano Sotelo, William (2018). 'Kwe kwe Ki`çunxi. Taller de Titeres el Grillote'. Documento en Construcción (Inedito).

Sisco, Manuel. (2001). *Despertar y uso de la palabra tradicional. Cosmogonía y cosmovisión de la cultura Nasa*. Tierradentro: Consejo Regional Indígena del Cauca (CRIC), Programa de Salud y Educación Bilingüe.

Velasco Díaz, Carlos Alberto. (2011). *Comunidad, cultura y etnoeducación afrocolombiana, cantos ancestrales de jugas, bundes, romances del norte del Cauca y sur del Valle*. Santiago de Cali: Universidad del Valle.



Anexos

Anexo 1.

Kwe kwe ki'çunxi (Cuerpo quebrado)

El *Kwe kwe Ki'çunxi* es una práctica de preparación corporal experimental, que nace en la observación del movimiento cotidiano en procesos de comunidad, en los quehaceres de la cotidianidad, es decir, es de construcción popular.

Las palabras *Kwe kwe Ki'çunxi* en lengua nasa yuwe, traducen al español, cuerpo quebrado. El cuerpo quebrado es una postura necesaria para que la energía fluya en el movimiento sin resistencia, proporcionando libertad en sus diferentes niveles y extensiones. La postura conecta de forma integral "mente – cuerpo" y permite la construcción de una conciencia corporal desde el manejo de la energía: reconociendo los potenciales significadores de cada sujeto. Su estructura la componen: la mirada interna, mirada del camaleón, recogiendo el tibio, conciencia de la energía, las tulpas y el balanceo, el juego de la espiral, transición al quiebre, los tres pasos del cóndor (ataque, planeo y pique). Los tres niveles y sus movimientos (ganso, serpiente y babosa), el balanceo, despertar el cuerpo, saludo de pies, entre otros; son el recurso estructural práctico para esta exploración, en la cual al final vemos como resultado cuerpos de movimientos armoniosos, equilibrados, resistentes, fluidos y expresivos, pero ante todo dispuestos a la creación para la comunicación.

Anexo 2

Manual para la elaboración de elementos para la artesanía teatral

Títeres de varote: lo conforman un cabezote (cabeza de muñeco en gran formato) hecho en cualquier material y su manejo se hace con una vara central que hace la estructura de soporte, desde donde se timonea. Una de las características de esta técnica es que trasciende las alturas para emplearse en eventos masificadores.

- Inicialmente se hace un diseño del personaje, que incluye las medidas.
- De acuerdo con las proporciones se utiliza un tipo de alambre rígido semiacerado, con un calibre es directamente proporcional a la dimensión del cabezote.
- Se hacen los amarres con alambre artesanal delgado para dar la forma, ovalada o circular, y se agrega una vara de tensor de soporte del diámetro del círculo, además servirá de timón manual o de extensión.
- En seguida se agrega la tridimensionalidad, que puede ser con alambres rígidos de menor calibre.
- Luego se cubre con cartón caja, cuyos cortes se hacen de acuerdo al volumen.
- Se agregan los detalles de rasgos (ojos, nariz, boca entre otros).
- Como terminado se forra con pegante diluido y papel craft.
- Por último, viene la aplicación del color y los aderezos (lentejuelas, millares, brillantes, entre otros).

Anexo 3

Partituras

1. **Kduul** (Música de El cóndor)

- Ritmo: Balada
- Autor: Oscar Collazos

2. **E'çkwe** (Vals de El colibrí)

- Ritmo: Vals
- Autor: Oscar Collazos

3. **Fxtüu Muçx** (Los Troncos)

- Ritmo: Bambuco
- Autor: Oscar Collazos

4. **Fxiw Fxitxni** (Despertar de la semilla)

- Ritmo: Bambuco
- Autor: Carlos F. Quinto Roa

5. **Çixç Pekwe'nxi** (Música para picar la carne)

- Ritmo: Marcha
- Autor: D.R.A
- Versión: Oscar Collazos

6. **Canción La mula y el buey** (Juga)

- Ritmo: Juga
- Autor: D.R.A
- Versión: Carlos F. Quinto Roa

7. El Trenzado (Juga)

- Ritmo: Juga
- Autor: Oscar Collazos

8. La Mula y el Buey (Juga Instrumental)

- Ritmo: Juga
- Versión: Carlos F. Quinto Roa

9. Nos Vam'o a Mové

- Ritmo: Juga
- Autor: Carlos F. Quinto Roa

10. Vení Tocá

- Ritmo: Juga
- Autor: Carlos Quinto Roa

Anexo 4

Glosario

Mayor:	anciano de la comunidad nasa portador del conocimiento
Mayora:	anciana de la comunidad nasa portadora del conocimiento
Thê wala:	Medico tradicional Nasa
Saakhelu:	Ofrenda a los dioses
Nee:	Dioses
Kduul:	Espiritu del condor
E'zkwe:	espíritu del colibri
A'te:	luna
Sek:	sol
Nuus:	lluvia
Sxape:	babosa
Ul:	serpiente
Yu'ès:	pato, ganso
Fxtiü Muçx:	troncos
Creanoco:	creación no convencional
Varote:	vara larga
Ostinato:	es una figura que se repite varias veces en una pieza musical, de forma consecutiva y durante varios compases.
Escala	
Pentatónica:	escala o modo musical constituido por una sucesión de cinco sonidos, alturas o notas diferentes dentro de una octava
Matrona:	anciana de la comunidad afro portadora del conocimiento
Mamaron:	hombre incrédulo dentro de la comunidad afro
Loas:	composición breve en verso
Juga:	ritmo musical en 6/8 propio del norte del cauca y sur del valle, derivado del bambuco.

Este cartilla fue diagramada utilizando fuentes Titillium a 10,5 pts,
en el cuerpo del texto y Franklin Gothic Medium -
Regular Neigfriste - Regular en la carátula.
Se empleó papel Earth Pact de 90 g en páginas interiores
y Earth Pact de 150 g para la carátula.
Se imprimieron 350 ejemplares.

Se terminó de imprimir en DGP editores en Bogotá
en enero de 2018.

