

LA LÚDICA EMBERA: UNA VISIÓN DESDE EL CUERPO

Proyecto de Investigación Formativa Código CIUP FEF-F017-02

Facultad de Educación Física UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Autor: CARREÑO, J.M.

Grado académico más alto: Candidato a Magíster en Investigación Social

Interdisciplinaria (Universidad Distrital Francisco José de Caldas)

Institución: Universidad Pedagógica Nacional

Dirección: Cra. 78 No. 6- 61 sur Bl. 51 int.1 Ap. 402

Teléfono: 299 62 66

Correo: juanmacc@yahoo.com

Autor: CASTRO, J.J.

Grado académico más alto: Especialista en Infancia, Cultura y Desarrollo

(Universidad Distrital Francisco José de Caldas)

Institución: Corporación Universitaria Iberoamericana

Dirección: Cra. 78 No. 6- 61 sur Bl. 51 int.1 Ap. 402

Teléfono: 411 53 11

Correo: yeniyu@yahoo.es

LA LÚDICA EMBERA: UNA VISIÓN DESDE EL CUERPO

PALABRAS CLAVE: Indígenas embera, cuerpo, juego, lúdica, costumbres.

ABORDAJE DEL PROBLEMA

Experimentar el juego, más allá de los convencionales límites temporales o "racionales" de nuestra cultura, es acercarse a sensaciones, vivencias y creencias situadas en lo afectivo, lo creativo o lo emocional, es decir, se encuentran fácilmente con el espíritu percibido inmediato. Esta experiencia cercana al juego permitió vislumbrar distintas relaciones desde lo conceptual y lo práctico que podrían posibilitar una visión del juego de una forma más profunda que lo instrumental. Se trata, entonces, no solo del juego de la infancia sino del juego del adulto, en el que se involucran conceptos elaborados desde lo cultural, donde se confrontan nociones, en las que el juego "hace algo" de forma efectiva, pero que, desde nuestra perspectiva, no ha sido observado.

PREGUNTAS DE INVESTIGACION

- ¿ Cómo se relaciona la concepción de cuerpo, en el pensamiento embera, con su experiencia de juego ?
- ¿ Cuáles son las manifestaciones lúdicas propias de la comunidad embera?
- ¿ Cómo se expresan las concepciones de cuerpo en dichas manifestaciones?
- ¿ Qué función social determinante cumple el juego en la comunidad?

A través de la descripción de los principales juegos y actividades lúdicas de la comunidad embera de Tumburrulá, y la concepción y significación que le dan al cuerpo, se pretende fundamentar la relación entre la noción de cuerpo y la experiencia de juego, diferenciando las formas de juego tradicional embera de otras actividades determinadas principalmente por cultura foráneas.

MATERIAL Y METODO

Se propone el método etnográfico como base para el desarrollo del proceso, teniendo en cuenta que su intención es la de comprender acciones humanas desde un punto de vista interno, buscar significados de las acciones cotidianas y explorar posibilidades desde otro pensamiento. Sin embargo, se reconoce la importancia de favorecer al investigado, reconocer que no puede plantearse una investigación social sin la obligación de producir un efecto favorable al desarrollo social.

De acuerdo con lo que propone el método etnográfico se trabajó en el proceso de categorización de la información. En este, se confrontó cada registro y se escribió de él la observación significativa que correspondía a los objetivos del proyecto. Posteriormente se elaboraron, sobre las observaciones, las características recurrentes y relevantes de todos los registros y se ubicaron dentro de las categorías principales planteadas al principio del proyecto, o se reelaboraron creando otras que podían ser más relevantes para el proceso.

FASES REALIZADAS (Objetivos)	Descripción de la meta	Indicador
1. Descri	Registro de	* Número de juegos

<p>pción de los principales juegos y actividades lúdicas de la comunidad</p>	<p>juegos tradicionales y otras actividades lúdicas</p>	<p>y actividades * Niveles de edades * Características * Fotografías descriptivas</p>
<p>2. Descripción del concepto de cuerpo o para la comunidad y su significado</p>	<p>* Registro de conceptos libres individuales de cuerpo * Definiciones comunes sobre el concepto * Observación de la relación del concepto con la vida cotidiana</p>	<p>* Participación de la comunidad * Categorías similares de comprensión del concepto Relaciones comunes entre conceptos</p>
<p>3 Determinar las principales funciones sociales del juego para la comunidad</p>	<p>* Descripción de la historia de los juegos * Definición de los propósitos de los juegos</p>	<p>* Registro de historia de los juegos * Registro de entrevistas colectivas * Número de propósitos relacionales con la cotidianidad</p>

<p>4. Diferenciación de las actividades lúdicas propias de los miembros</p>	<p>Fundamentación del origen de los juegos</p>	<p>* Registro de entrevistas con personas clave * Ficha de evolución y permanencia de los juegos</p>
<p>5. Expresión de la concepción de cuerpo con las manifestaciones lúdicas cotidianas</p>	<p>Observación específica de la acción corporal y expresiva en los juegos</p>	<p>* Fichas de observación * Relaciones coherentes por categoría de concepto * Fotografías descriptivas.</p>
<p>6. Definición y significado de las categorías entre conceptos que fundamentan la relación entre la noción del cuerpo y la experiencia</p>	<p>* Clasificación de la información * Categorización y análisis de resultados</p>	<p>* Pertinencia y coherencia * Mapa conceptual</p>

de juego.		
--------------	--	--

RESULTADOS

Para la organización de la información se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos que configuran el marco en el que se indagó sobre las características relevantes del cuerpo y el juego en la comunidad embera:

- El contexto:
En este aspecto buscamos acercarnos a los entornos físico, social y cultural de la comunidad, a su actualidad y su cosmovisión, focalizando la mirada hacia las experiencias de juego y las manifestaciones del cuerpo.
- El concepto de cuerpo:
Hace referencia a la idea que el embera expresa acerca del término *cuerpo* y características relevantes que se desprenden del mismo término.
- La historia de juego:
Ubica la actividad a la que el embera mismo denomina juego en relación con su propia experiencia expresada en acontecimientos memorables.
- Los procesos de vivencia cotidianos alrededor del cuerpo y el juego:
Consistió en la observación de las acciones cotidianas alrededor de los conceptos trabajados.

EL CUERPO EMBERA

A partir de la convivencia se lograron identificar los momentos, los posibles temas y, principalmente, las “personas claves” con quienes se realizó la indagación basada en entrevistas. Además, el proceso de observación presentó elementos relevantes que caracterizaron la idea que el embera tiene de cuerpo.

La primera observación surge de la mirada inicial entre los embera y nosotros mismos: el vestido, la contextura y los accesorios. Era tangible, entonces, que existía una razón para tales elementos, que iba más allá de lo indagado en los textos, es decir, en ese intercambio intercultural de motivos, creencias y experiencias acerca de algunas cosas visibles y cercanas está parte de la riqueza de la relación de fundamentos de las culturas que se hallaban.

En conversaciones informales se develaron algunas características que permitían visualizar la concepción y la experiencia del embera con su cuerpo, de forma distinta a la nuestra. Por un lado, era visible la importancia del idioma en la labor de descifrar un sentido fundamental del cuerpo respecto a sus partes, y por otra, las narraciones brindaban nociones relevantes en cuanto lo estético, lo ritual y lo cotidiano, de forma que se encontraban elementos de su vida diaria que podrían repercutir en una concepción de cuerpo desarrollada desde lo tradicional que pudiera ser definida en las entrevistas posteriores.

Se propuso, entonces, una entrevista colectiva para indagar sobre las partes del cuerpo y su respectivo nombre en embera. En esta entrevista no importaba quien participara o en que momento, en ella se involucraron niños, jóvenes y adultos entre hombres y mujeres. A medida que se realizaba, se marcaba un liderazgo de algunos, en especial de Hugo, quien era el que mejor dominaba el idioma español y proponía preguntaba y anotaba según lo que le decían otras personas. No existía un orden determinado, sin embargo, la labor de los

participantes se hizo minuciosa y se llegaba a pormenores, que incluso, daban lugar a discusiones alrededor de un término utilizado para alguna parte. Esta discusión da a entender dos cosas: en primer lugar, varios términos que para nosotros son de común uso en la vida cotidiana, como referirse a los dedos, uñas, axilas y otros, no es de un uso similar para ellos. Incluso, no es fácil determinar rápidamente el término para cuerpo. En segundo lugar, parece poco necesario desintegrar el cuerpo en partes y transmitir esos términos con exactitud dentro de su tradición oral.

En las entrevistas, haciendo la misma referencia acerca del idioma, podemos establecer que en su lengua, los embera traducen cuerpo como Cacúa, que incluye órganos, músculos, inteligencia y vida, éste último para ellos significa el aliento vital, la respiración y el movimiento. Cacúa no sirve para designar a los cadáveres.

También se utiliza el término Yará, aunque este es más relacionado con la carne, en ambos casos, sirve para designar también el cuerpo o la carne de los animales. La descripción se complementa al describir el alma, que no tiene definición similar en embera. En este aspecto es relevante anotar que las personas de la comunidad también comparten creencias religiosas católicas, que al parecer fueron extendidas por religiosos hace tiempo conservando ideas como el niño dios, el evangelio o la biblia, pero no aparecen prácticas que puedan establecer una influencia católica permanente y tangible en los habitantes. El término dayiquincha, que traduce memoria o pensamiento, fue uno de los utilizados como alma.

La definición más cercana a vida es ñamba, que traduce respiración. De forma más concreta se refiere al aliento, aquel que se deja de percibir al momento de la muerte. Igual que el aliento, la determinación de las diferencias entre la vida y la muerte del cuerpo está dada por los signos visibles que desaparecen: el movimiento, el color de la piel y la temperatura. En el caso de la muerte no se estableció concretamente el término, al parecer existen también sinónimos que reflejan un sentido similar del hecho: delciyá, indiade, quibbu, añapañembú, este último referido a que “se ha ido la respiración”. En cambio el cadáver (deudá) si es bien diferenciado de cacúa o yará, es decir, determinar cuerpo para el embera es exclusivo si hay ñamba (vida), y su situación lo determina como otra cosa en el momento de la muerte.

EL JUEGO PARA LOS EMBERA

Aunque una intención inicial del proyecto era reconocer juegos propios de los embera, rápidamente nos dimos cuenta que la influencia foránea era muy grande por lo tanto dicha labor no iba a ser fácil. Se recurrió, entonces, a utilizar ese espacio de juego con sesiones en las cuales promovíamos y nos hacíamos partícipes de actividades. A la vez, enriquecíamos la observación desde dos aspectos claves: Como la mayoría de los participantes eran niños y jóvenes, edad en la que el español aún no se habla ni se domina, existió un aprendizaje mutuo en un intercambio enriquecedor donde para nosotros poder proponer una actividades la combinamos con elementos del idioma y del contexto embera y desarrollar las propuestas en la medida en que ellos las variaban y reglaban. El segundo aspecto fue la participación en los juegos, referido a la sensación de compartir en su contexto la alegría, la burla, la camaradería, que sostiene su forma de juego. Esta experiencia potencia la mera descripción mecánica de las actividades.

En principio pudimos establecer que la mayor parte de las actividades que los embera enmarcan en el término juego están determinados por culturas,

foráneas. Se refieren a actividades dirigidas por profesores colonos que son en términos generales varias de las que popularmente conocemos.. Como característica especial observamos que la mayoría de las actividades de origen foráneo son adaptadas o modificadas a su propio contexto.

El término juego en español refiere para los embera esencialmente actividades infantiles y recreativas, aunque como se aclara mas adelante, en la relación conceptual con la definición en embera, jemené, parece tener mas posibilidades.

Al reconocer las limitantes del termino, que determinaba por costumbre, actividades escolares, retomamos las características del juego descritas por Huizinga, indagando por las formas lúdicas que tenía la cultura propia de los emberas teniendo en cuenta que existían diferencias categóricas en la vivencia del trabajo, el tiempo y el descanso. Que debían fundamentar actividades diversas a las rutinas occidentales, a pesar de la influencia colona en la determinación de algunas costumbres.

A partir de estos dos aspectos descritos se diferencian dos núcleos para la observación del juego, la actividad infantil y en los jóvenes y la lúdica en la cotidianidad. En cuanto a actividades de los niños y jóvenes se recolectaron 17 descripciones de juegos donde, como había dicho anteriormente, predominaron los juegos de origen foráneo, y se encontraron siete juegos propios que ayudan a establecer ciertos fundamentos del juego embera.

Entre los juegos foráneos el de mayor acogida es el “balón” que es el fútbol adaptado al campo donde se puede practicar. Se puede jugar descalzos pero varios lo prefieren con algún tipo de calzado. Aunque se encuentra también quienes tienen guayos, esta actividad es muy popular entre la comunidad de Tumburrulá y las cercanas. Y aunque tienen en cuenta el reglamento conocido, en ninguna de las ocasiones se contabilizó tiempo o se estableció mas limite que la visibilidad.

Esta actividad se practica por niños y jóvenes, sin embargo, en los niños no existía mas reglamento que la diversión no importaba ni los equipos y ni los goles sino la eminente producción de risas a costa de caídas, golpes y carreras. Este juego refleja la influencia colona en las costumbres de la comunidad, sin embargo también expresa la capacidad de adaptación de la actividad dentro sus costumbres determinado porque los juegos mantienen un sentido despreocupado hasta un rango de edad relativamente alto (trece a dieciséis años) y de alguna forma se mantiene similar en la juventud.

Se observaron otras actividades de origen foráneo como las rondas, por ejemplo el puente esta quebrado, en estas actividades el canto se repite sin ser conocido su significado. Por esta razón entre todos readaptamos algunas rondas al vocabulario y contexto embera, de esta forma era visible un sentido de construcción alrededor de juegos aprendidos mecánicamente.

En cuanto al juego propio, podemos nombrar actividades como el imamá (el tigre), que consiste en que el participante que asume el rol del imamá o tigre persigue a los demás participantes para aruñarlos o morderlos. Una condición para el desarrollo de este juego es la emoción y la incertidumbre que se da cuando los niños adoptan sus roles, es decir, el imamá ruge, lanza arañazos y desafía a los otros niños, éstos por su parte molestan al imamá con palos, piedras, lo halan y lo fastidian para que salga a perseguirlos. Otros juegos similares son: el tigre y el perro

bueno o llaga, donde se persiguen asumiendo un papel determinado. Estos juegos surgen de forma espontánea, y la excusa puede ser la lluvia, el barro, el río o cualquier elemento. Son practicados con gran intensidad y alegría, y son, en la mayoría de las ocasiones, extensos en tiempo. Estos juegos son desarrollados con mayor facilidad que los otros, y ocupan gran parte de su tiempo. Es importante anotar, que inicialmente se dificultó la observación de estos juegos porque en un comienzo no lo hacían en nuestra presencia, lo cual se resolvió con el transcurso de la convivencia, hasta hacernos incluso participes en algunas ocasiones.

Los otros juegos propios se caracterizan por poner en práctica destrezas con elementos como el arco y las flechas, la cauchera o las piedras. En todos ellos, el propósito es medir su habilidad o fuerza y demostrar que quien gana es bueno. Casi nunca se apuesta o se condiciona el juego para ganar más beneficio que el reconocimiento de los participantes del juego.

Estas características del juego propio, permiten establecer que existe algo así como una “forma embera de jugar” donde no importa de donde surge la actividad, se manifiesta un desinterés por el resultado, por el establecimiento riguroso de normas y constantemente se mide la habilidad personal.

Más allá de las actividades descritas, en la experiencia pudimos observar que en la vida cotidiana del embera se manifiestan un espíritu de juego en varias de sus acciones. En las entrevistas se recurrió a la indagación de historias de juego, sensaciones y conceptos sobre juego que nos ayudaran a la comprensión de esto.

De esta forma, podemos establecer que al nombrar “el juego” no necesariamente se corresponde al jemené wania (juego) embera, aunque determina prácticamente lo mismo. El adulto embera diferencia el juego en su infancia y lo reconoce como valioso en el aprendizaje de labores y en la conservación de sus costumbres y tradiciones. En este aspecto cabe resaltar lo que los embera denominan “su cultura” referido a rituales y costumbres ancestrales que los determinan como emberas. Entre estas se ubican las actividades que contienen una alta relación entre lo lúdico y lo sagrado, en especial, las danzas y la jagua. Las danzas solo se realizan en ocasiones especiales, solo participan mujeres y representan siempre a varios animales y sus movimientos haciendo un recorrido alrededor del fuego, siempre en fila en una sola dirección acompañados por su canto y los golpes de un tarro, que sirve de tambor, el cual es tocado por la mujer que va adelante. En las danzas se mezclan los elementos rituales, sus creencias y sus costumbres con el mismo juego de la danza cadencioso y monorrítmico. Según ellos anteriormente los hombres participaban interpretando instrumentos como flautas y tambores, pero, al parecer, la creciente necesidad de relacionarse con los colonos fuera de su comunidad ha variado el interés de los hombres en estas prácticas.

El adulto embera dice que no juega, sin embargo, realiza actividades que contienen elementos lúdicos, como elaborar artesanías, pintar con jagua y participar en las fiestas y danzas.

LA EXPERIENCIA COTIDIANA

Existe una relación permanente del embera con su actitud de juego. El jemené no desaparece en la juventud, sino que permite adaptar sus actividades

cotidianas dentro de lo lúdico. Esta misma adaptación sugiere la flexibilidad que han desarrollado con sus costumbres, hecho que en gran medida, puede ayudar a su misma conservación como raza en el proceso de invasión desde los tiempos de la conquista. A esta actitud de juego le corresponde una concepción tradicional de cuerpo sin alma, que permite una vivencia del tiempo presente de acuerdo a sus sensaciones más que a una planeación rigurosa de sus actividades cotidianas.

No es posible la presencia de su actitud lúdica sin concebir su mismo cuerpo: no puede existir desintegración de sus segmentos corporales para poder jugar, cazar, o danzar. Estas actividades no requieren la eficiencia de las destrezas, sino el espíritu de entrega del juego mismo, manifiesto en otras actividades.

El decir de uno de sus habitantes: embera puarapicha jemené quinianuma barika, (al embera le gusta jugar), sintetiza el deseo del embera por mantener una actitud alegre hacia sus acciones cotidianas, "haciéndolas" juego, permitiendo adaptar continuamente sus costumbres a su contexto, sus sentimientos y sus deseos.

LA RELACION ENTRE LOS NUCLEOS CONCEPTUALES: CUERPO, JUEGO Y LOS EMBERA DE TUMBURRULA

El contraste presentado entre las cultura embera y la cultura occidental posibilita la comprensión de un pensamiento diferente acerca del cuerpo y el juego. En este contraste se muestra a los embera vinculando su cuerpo, su juego y su contexto como un todo que les permite relacionarse con un sentido de desinterés y vitalidad con su comunidad.

La expresión de los embera en su cotidianidad promueve el pensamiento de otros significantes del cuerpo, diversos a la fragmentación que la cultura occidental ha demostrado. El juego, entonces, aparece no como una actividad aislada sino como una forma de vivir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARBOLEDA, Rubiela. El juego: ceremonia de iniciación en la cultura. Ponencia VI Congreso colombiano de Educación Física, Santa Marta 1996

ARBOLEDA, Rubiela. El cuerpo entre la vieja y la nueva cultura. Educación Física y Deporte, Revista Vol.19 No.2.1997

BELTRÁN, Francisco. Revista Lúdica pedagógica. Hacia una concepción de práctica pedagógica y didáctica. Nº 1. Facultad de Educación física, U.P.N. Bogotá, abril de 1994

CAILLOIS, Roger. Los Juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica, México, 1986

CAJIGAL, Jose M. Cultura intelectual y cultura física. Buenos Aires: Kapelusz. 1979

COELHO, Nelson. Ensayo: Usos contemporáneos del cuerpo, perspectivas psicoanalíticas y fenomenológicas. Un. Sao Paulo, Brasil. 2001

HARRIS, Dorothy. Por qué practicamos deporte. Barcelona: Jims. 1976

HOYOS, Guillermo Y VARGAS, Germán. La teoría de la acción comunicativa como nuevo paradigma de investigación en ciencias sociales: las ciencias de

la discusión. Bogotá: Programa de Especialización en Teorías, Métodos y Técnicas de investigación social. ASCUN-ICFES. 1996

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Buenos Aires: Alianza. 1968

KRETCHMAR, R Y HARPER, W. ¿Por qué juega el hombre? Revista de Salud, Edufísica y Recreación. Bogotá. (Marzo) 1969.

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenología de la percepción. Barcelona: Península. 1945

MERLEAU- PONTY, Maurice. La fenomenología y las ciencias del hombre. Madrid, 1957

MERLEAU-PONTY, Maurice. Signos. París: Gallimard. 1960

NUNES, Paulo. Educación lúdica. Bogotá: San Pablo. 1994.

PEDRAZA, Zandra. Las Hipertestesias: principio del cuerpo moderno y principio de diferenciación social. En: Cuerpo, Diferencias y desigualdades. CES. Facultad de Ciencias Humanas U.N. Bogotá,1999

TOURON DEL PIE, E. El mundo, el hombre y Dios en la fenomenología de Merleau-Ponty. Madrid: Monasterio de Poyo. 1961

TURNER, Bryan. El cuerpo y la sociedad. México: Fondo de cultura económica. 1984

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan Y ROSCH, Eleanor. De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana. Barcelona: Gedisa. 1997

VARGAS GUILLEN, Germán. Neonarrativa en ciencia sociales. En: Itinerario Educativo. Revista de la facultad de educación N° 36. Universidad De San Buenaventura. Bogotá (junio – diciembre) 2000

VARGAS SARMIENTO, Patricia. Los embera y los cuna. Impacto y reacción ante la corona española. 1998

VASCO, Luis Guillermo. El tiempo y la historia entre los indígenas embera. En: El espectador. Bogotá (agosto, 1991)

VIVEROS, Mara. GARAY, Gloria. Cuerpo, Diferencias y desigualdades. CES. Facultad de Ciencias Humanas U.N. Bogotá,1999