

Una mirada desde la dimensión lúdica sobre los juegos propios de tres comunidades indígenas en Colombia

Jennyfer Mancera Baquero

Magíster en Neuropsicología y Educación; Especialista en Aprendizaje Escolar y sus Dificultades; Licenciada en Psicología y Pedagogía; docente de tiempo completo de la Fundación Universitaria Los Libertadores. ORCID: 0000-0002-4746-1790
E-mail: jmancerab@libertadores.edu.co

Néstor Daniel Sánchez Londoño

Doctorando en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud; Magíster en Dirección; Magíster en Educación y Desarrollo Humano; Licenciado en Educación Física, Recreación y Deportes; Tecnólogo en Recreación Dirigida; Docente investigador de CINDE y profesor de la Licenciatura en Recreación de la UPN.
E-mail: nsanchez@cinde.org.co

Carolina Romero Patiño

Doctora en Ciencias Sociales con especialidad en Antropología Social; Magíster en Antropología Social; Licenciada en Ciencias Sociales; Docente Universidad Distrital Francisco José de Caldas. ORCID: 0000-0002-5662-6008. E-mail: cromerop@udistrital.edu.co

Resumen

La presente investigación parte de un método descriptivo el cual buscó comprender cómo se manifiestan las prácticas lúdicas en distintas comunidades indígenas en Colombia y cómo estas configuran procesos identitarios, sociales y culturales. Este trabajo se enmarca en un enfoque cualitativo, basada en entrevistas semiestructuradas aplicadas a 14 personas con reconocimiento en sus comunidades por sus saberes tradicionales. La muestra fue seleccionada por conveniencia, considerando su vinculación con procesos educativos en un programa de posgrado.

Los hallazgos muestran que los juegos autóctonos tienen un papel protagónico en la transmisión intergeneracional de saberes, el fortalecimiento de la memoria colectiva y el vínculo con el territorio. En las regiones participantes se reconocen los juegos como prácticas que emergen de la cotidianidad, con funciones recreativas, pedagógicas, simbólicas y rituales. Las comunidades interpretan el juego como una forma de construir relaciones, mantener la cultura viva y enfrentar procesos de transculturación. Además, se identifican categorías como juego-acciones, roles intergeneracionales, y el lugar del juego en contextos educativos y comunitarios.

Este estudio destaca la necesidad de resignificar las prácticas lúdicas propias y de reconocer en ellas una herramienta potente de afirmación cultural y de resistencia frente a modelos hegemónicos que históricamente han invisibilizado estas expresiones. La lúdica es comprendida aquí como una dimensión fundante de lo humano, que permite interpretar y valorar la vida en comunidad desde el goce, la memoria y el sentido colectivo.

La lúdica como dimensión y como tamiz de lectura de las prácticas recreativas, ayuda a comprender la importancia de esta en la construcción de sus usos y costumbres asociados a cada práctica humana; esta permea la existencia en todo su conjunto, ayudándonos a superar la mirada instrumental que sobre este tópico se ha construido.

Palabras clave: Cultura, juego, recreación, lúdica

Abstract

This research is based on a descriptive method which sought to understand how play practices are manifested in different indigenous communities in Colombia and how they shape identity, social and cultural processes. This work is framed in a qualitative approach, based on semi-structured interviews

applied to 14 people with recognition in their communities for their traditional knowledge. The sample was selected by convenience, considering its link with educational processes in a graduate program. The findings show that autochthonous games play a leading role in the intergenerational transmission of knowledge, the strengthening of collective memory and the link with the territory. In the participating regions, games are recognized as practices that emerge from everyday life, with recreational, pedagogical, symbolic and ritual functions. The communities interpret games as a way of building relationships, keeping the culture alive and facing transculturation processes. In addition, categories such as play-actions, intergenerational roles, and the place of play in educational and community contexts are identified.

This study highlights the need to re-signify one's own ludic practices and to recognize in them a powerful tool for cultural affirmation and resistance to hegemonic models that have historically made these expressions invisible. Playfulness is understood here as a foundational dimension of the human, which allows interpreting and valuing life in community from enjoyment, memory and collective meaning. Playfulness as a dimension and as a reading sieve of recreational practices, helps to understand the importance of this in the construction of its uses and customs associated with each human practice; it permeates existence as a whole, helping us to overcome the instrumental look that has been built on this topic.

Keywords: Culture, game, recreation, playfulness

Resumo

Esta investigação baseia-se num método descritivo que procura compreender como as práticas lúdicas se manifestam em diferentes comunidades indígenas na Colômbia e como moldam os processos identitários, sociais e culturais. Este trabalho enquadra-se numa abordagem qualitativa, baseada em entrevistas semi-estruturadas aplicadas a 14 pessoas que são reconhecidas nas suas comunidades pelos seus conhecimentos tradicionais. A amostra foi selecionada por conveniência, tendo em conta a sua ligação a processos educativos num programa de pós-graduação.

Os resultados mostram que os jogos indígenas desempenham um papel preponderante na transmissão intergeracional de conhecimentos, no fortalecimento da memória colectiva e na ligação ao território. Nas regiões participantes, os jogos são reconhecidos como práticas que emergem do quotidiano, com funções lúdicas, pedagógicas, simbólicas e rituais. As comunidades interpretam os jogos como uma forma de construir relações, manter viva a cultura e enfrentar processos de transculturação. Além disso, são identificadas categorias como as acções lúdicas, os papéis intergeracionais e o lugar do jogo em contextos educativos e comunitários.

Este estudo evidencia a necessidade de ressignificar as próprias práticas lúdicas e de reconhecer nelas um poderoso instrumento de afirmação cultural e de resistência aos modelos hegemónicos que historicamente têm invisibilizado estas expressões. O brincar é aqui entendido como uma dimensão fundante do que é humano, que permite interpretar e valorizar a vida em comunidade através da fruição, da memória e do sentido coletivo.

A ludicidade como dimensão e como crivo de leitura das práticas lúdicas ajuda a compreender a importância desta na construção de seus usos e costumes associados a cada prática humana; ela permeia a existência como um todo, ajudando-nos a superar a visão instrumental que se construiu sobre o tema.

Palavras-chave: Cultura, jogo, recreação, lazer

Introducción

Preguntarse por las nociones del juego desde la perspectiva de los pueblos indígenas en Colombia, requiere una mirada a la historia y los procesos en los cuales han estado los acuerdos sobre las nociones del ocio y tiempo libre, como lo referencia Tabares (2010), al comprender desde una perspectiva global que la enunciación de estas dos categorías conlleva a revisar las diferencias coloniales y el lugar que ello ocupa en diferentes culturas.

De esta manera, la aproximación por los estudios del juego y el ocio, se encuentran determinados en gran medida desde los acuerdos establecidos en la modernidad en lo correspondiente a los “tiempos”, en la vida de los adultos consagrado al mundo laboral o de la productividad (Elizalde, 2010). Para Mancera y Sánchez (2024), el concepto de lúdica guarda relación estrecha con el fenómeno denominado juego, en especial atención en la etapa de la infancia, resulta ser diferente la cuestión, dado que su significación implica un anclaje o binomio inseparable sobre el cual se define el ser niño o niña, como una cuestión que se representa en la sociedad y en otros campos establecidos en las dinámicas de interrelación como por ejemplo la escuela (Jiménez, 2018).

Es preciso resaltar que siendo el juego una parte importante del desarrollo de las sociedades y las culturas, resulta importante su análisis desde la historia y la antropología, como lo detalló Huizinga (1972) en su obra el *Homo ludens*, quien refiere que las nociones y prácticas del juego resultan ser más antiguas que las mismas configuraciones de las culturas, haciendo alusión al estudio desde la biología por el comportamiento de los animales. El generarse preguntas entonces, ¿por qué se juega? ¿para qué se juega? o ¿quiénes juegan?, traen consigo una carga de significación que invita a replantearse el sentido propio y el lugar que ocupa esta experiencia lúdica en la vida de los seres humanos.

Dicho lo anterior, es pertinente aclarar que las nociones de lo lúdico se entrelazan a los fundamentos del juego, la primera de ellas conteniendo a la otra, sin que esta última reduzca el significado mismo de la inicial en cuestión (Sánchez, 2020), se puede afirmar entonces que la lúdica actúa en el campo de la vida de los seres humanos como principio fundamental de la existencia, para Pino y Runge (2021), todos los sujetos necesitan de las experiencias de goce, alegría y disfrute de la vida, es decir reproducir prácticas que permitan otorgarle sentido a la existencia humana.

Desde esta perspectiva, el juego es entonces una manifestación de la dimensión lúdica, en tanto permite interpretar las manifestaciones de las culturas alrededor de prácticas populares o tradicionales como sentidos a la preservación de la memoria histórica de los pueblos (Guapi, 2021); los mecanismos en cómo buscamos la socialización y unión con los otros (Jiménez, 2018); la expresión de la riqueza cultural de las naciones (UNESCO, 2005).

Llegado a este punto, es preciso aclarar que *los juegos tradicionales* son en esencia producto del relacionamiento de las culturas, respecto a las formas en cómo se conserva la tradición y memoria de las vivencias, para Sánchez (2001), “Los juegos tradicionales son en esencia experiencia lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica” (p. 2), es decir hablan y se configuran a partir de lo que sucede culturalmente en ese momento y actúa como un sistema de relaciones en tanto alberga prácticas asociadas a la transmisión oral y escrita de los pueblos.

Los juegos tradicionales han narrado históricamente las nociones y compresiones sociales de los hechos históricos, de allí que “cada cultura y sociedad adopte maneras y formas de

expresar, comunicar y vivir los juegos como manifestación lúdica de los sujetos, para estos hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado “(…), cada juego, tradicional está compuesto por ‘partículas de realidad’ en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad” (Sánchez, 2001. P. 2), en este sentido, el juego como expresión o manifestación habla de las diversidades y pluralidades de los contextos, las personas y las comunidades, siendo esto clave para comprender las maneras en cómo se concibe lo lúdico.

Del mismo modo para D’ Antoni (2016), dentro del juego las representaciones y manifestaciones simbólicas individuales o colectivas, aluden a los imaginarios o concepciones de las culturas sobre el sujeto en la sociedad. De esta manera, los juegos tradicionales se encuentran mediados por el proceso intercultural que se dio a partir de la invasión española y el encuentro con el “nuevo mundo” (López, 2019) y los juegos autóctonos hacen parte de estas tierras (Sánchez et al., 2020).

Por otra parte, *los juegos autóctonos* hacen referencia a las prácticas propias de determinadas comunidades y son transmitidos con fines específicos de conservación, por lo cual, han sido asociados a la protección de las costumbres y tradiciones de los pueblos indígenas (Cano y Jiménez, 2023). Para Moreno (2008), la colonización y globalización, ha hecho que en Colombia y los pueblos indígenas del sur hayan perdido paulatinamente las nociones de identidad de pueblos por lo que han desaparecido juegos autóctonos o propios los cuales dependían de la transmisión oral o escrita de las lenguas propias, para el Ministerio de Cultura (2022), existen 68 lenguas de procedencia étnica, la estigmatización racial, cultural, el desplazamiento y el énfasis mayoritario sobre el uso del castellano, ha hecho que en la última década se hayan perdido más de 40 lenguas étnicas, situación preocupante en un marco de preservación de los pueblos indígenas en Colombia.

Lo autóctono en este caso, tiene que ver con lo propio de la cultura que se habita (Galán-Montesdeoca, 2015; González, 2017) y cobra relevancia en este estudio en tanto las expresiones autóctonas jugadas y demás prácticas recreativas, fueron ocultadas, prohibidas y eliminadas con el discurso de los vencedores, ajo el manto de ser consideradas expresiones incivilizadas (Jiménez, 2007; Tabares, 2010).

Sobre este escenario, es conveniente resaltar las expresiones en costumbres y tradiciones como elementos indiscutibles de la preservación de las culturas, al respecto para Hernández, et al (2009) “Entendemos por juegos indígenas actividades corporales, con características de recreación, los cuales pasan a través de mitos, los valores culturales, y, por lo tanto, pertenecen al mundo material e inmaterial de cada etnia. Los juegos requieren un aprendizaje específico de habilidades motoras, estrategias y/o suerte” (pág., 13), en la actualidad su énfasis se asocia a las prácticas colectivas determinadas por tiempos y roles que posibilitan el paso de la vida joven a la vida adulta, hasta un sistema de relaciones en sistemas de creencias, rituales y ceremonias.

Los estudios en Colombia sobre los juegos autóctonos o propios (Lara, 2015) también denominados de los pueblos indígenas y comunidades negras se han venido transformando y resignificando a lo largo de los años, de allí la importancia que la conservación y estudio, revele y resalte los marcos culturales de construcción y preservación de la historia. En el año 2015, el Ministerio de Educación Nacional a través de del Plan Nacional de Lectura y Escritura «Leer es mi Cuento», crea el material pedagógico denominado *Juegos infantiles y*

artes tradicionales del pueblo ebera katío del alto Sinú el cual tiene como objetivo compartir saberes y tradiciones de los pueblos indígenas en Colombia.

Dentro de dicho reconocimiento, se visibiliza los juegos propios como aquellos que “además de divertirse, (...) los niños socializan y, sobre todo, se familiarizan con las responsabilidades propias de los adultos y cultivan las destrezas necesarias para adelantar las labores de la vida cotidiana en nuestro territorio.” (pág., 43), bajo esta perspectiva el juego se configura como elemento identitario el cual adicionalmente posibilita desde temprana edad establecer las relaciones con el entorno y la naturaleza. Para autores como Lara (2015) y Jiménez (2007), los pocos registros identificados en la actualidad sobre los juegos autóctonos coinciden con la emergencia de los llamados juegos tradicionales que reconocen como imposiciones en el periodo de la conquista y la colonia dejando de lado y prohibiendo las manifestaciones propias de estas tierras.

Es así como, se considera muy relevante profundizar en torno a la idea de lo autóctono y sus implicancias en la noción de cultura. Lo autóctono puede entenderse como aquellas prácticas, saberes o expresiones que emergen del territorio y de la cosmovisión propia de una comunidad, y que se mantienen vivas gracias a su transmisión intergeneracional. Así, una práctica puede ser considerada autóctona cuando está enraizada en los valores, la historia, los rituales y las formas de vida de quienes la ejercen, conservando su autenticidad frente a influencias externas. Investigar lo autóctono en estas comunidades cobra sentido en tanto permite reconocer las formas de resistencia cultural, la protección de la memoria colectiva y el fortalecimiento de identidades propias en contextos donde históricamente se han impuesto otras lógicas culturales. Este enfoque busca superar visiones folclorizantes o esencialistas, para situarse en una comprensión dinámica y situada de las prácticas culturales.

Método

La presente investigación partió del enfoque cualitativo, dado que buscó dar sentido a las prácticas culturales desde el análisis de las relaciones sociales y de la comprensión del mundo (Sánchez, 2019), en coherencia con lo anterior, el método utilizado fue descriptivo ya que buscó establecer las relaciones entre el sentido de la lúdica y las nociones de juegos propio u autóctonos de comunidades indígenas. Dentro de las características de la investigación descriptiva se encuentran: la representación del estado actual de un fenómeno de estudio desde las voces de los actores determina tendencias sobre un ejercicio correlacional, utiliza criterios sistemáticos y caracteriza acciones como un conjunto de fenómenos que pueden determinar una acción en común (Guevara, et al, 2020). Este carácter exploratorio no pretende generalizar hallazgos, sino ofrecer una aproximación situada y contextual a partir de relatos de referentes específicos.

En este sentido, como parte de los instrumentos utilizados se encuentra la entrevista semiestructurada la cual buscó identificar en las comunidades indígenas focalizadas las prácticas y nociones sobre el juego, juegos propios, la importancia de estos dentro de la comunidad y los roles establecidos para su transmisión. La muestra estuvo compuesta por 14 miembros y líderes de comunidades indígenas, la muestra fue probabilística por conveniencia, seleccionando a estudiantes y egresados de la Especialización en Pedagogía

de la Lúdica de la Fundación Universitaria los Libertadores, esta fue administrada bajo la modalidad online.

En coherencia con la muestra, las comunidades participantes se ubican en distintas regiones del país, abarcando territorios localizados en la Sierra Nevada de Santa Marta, en el norte de Colombia; en el suroeste del territorio nacional, especialmente en el departamento del Cauca; y en la región de la Costa Caribe, principalmente en los departamentos de Sucre y Córdoba, en zonas aledañas a ciudades como Sincelejo y Montería. Estas comunidades representan una diversidad de contextos geográficos, culturales y sociales que permiten comprender las prácticas lúdicas desde una mirada situada y territorializada.

Análisis de resultados

Los resultados de la entrevista fueron analizados teniendo en cuenta las siguientes categorías: consideraciones en la denominación de juegos autóctonos; juego, actores y roles; juego-acciones. En lo que respecta a la primera categoría, se establece que los participantes definen en su comunidad y se identifican con la noción de juegos autóctonos los cuales reflejan las formas en las cuales se realiza la integración cultural, enfatizando que lo autóctono remite a prácticas que emergen de contextos culturales específicos, con una carga histórica, simbólica y territorial que las diferencia de las imposiciones externas desde las posibilidades intergeneracionales haciendo evidente las maneras de disfrute y goce de la cotidianidad.

De esta manera, para la comunidad indígena ubicada en la Sierra Nevada de Santa Marta, los juegos autóctonos representan las maneras en cómo la comunidad se vincula desde las tradiciones orales, estos modos de comunicación y socialización parten del principio de comunidad establecidos por las maneras en la interacción y establecimiento de roles. En este sentido, se resaltan los espacios cotidianos en los cuales se encuentran presentes los juegos autóctonos, vinculándolos no sólo a momentos o tiempos determinados, sino que están presentes en los momentos de siembra, trabajo, la escuela, entre otros.

Al respecto el líder de la comunidad asegura que los juegos “nacen del quehacer cotidiano, del ir a la huerta a sembrar y desde allí se inventan formas creativas de realizar las tareas”, es así como, la comunidad tiene un rol fundamental en la enseñanza de las prácticas habituales incluyendo la agricultura, la siembra y el trabajo de campo, aspectos claves en la vida social y el desarrollo del territorio (Padilla, et al, 2023).

Por otra parte, la comunidad indígena del Cauca referencia los juegos autóctonos como aquellos que se relacionan con el tiempo libre, son practicados tanto en la comunidad como en la escuela, esta última como espacio de intercambio de saberes y prácticas ancestrales. La docente entrevistada y líder de la comunidad asegura que “los juegos se practican para el desarrollo de habilidades y fortalecimiento de los saberes ancestrales, implica el uso del tiempo libre o tiempo dirigido, conllevando así a la enseñanza de valores”, en este sentido, para esta comunidad los juegos se encuentran asociados en doble vía por una parte como vínculo con las colectividades y por otra como elemento fundamental presente en las escuelas. En este sentido, los dinamizadores educativos de la comunidad cumplen un rol fundamental en la generación de procesos de concienciación sobre la protección del territorio y los vínculos con la memoria histórica (Hurtado, 2024).

En lo que respecta a la comunidad indígena del Sucre y Córdoba, los juegos son asociados por una parte como prácticas recreativas que involucran la transmisión de valores y costumbres desde una perspectiva intergeneracional, para este caso “los juegos se traducen a las maneras en cómo el pueblo busca la preservación de su historia y vida por medio del lenguaje y tradición oral”. En una investigación realizada por FIDES y el Ministerio de Cultura(s,f) en las cosmovisiones y costumbres de la comunidad se encuentran arraigadas las expresiones lúdicas del juego, presentando retos importantes frente al mestizaje y el proceso de transculturalidad.

De este modo a continuación, se presenta las nociones de juego autóctono asumidas por las comunidades, se resalta de manera general que parte de su reconocimiento es asociado a tradiciones de las familias y miembros representativos de las comunidades, quienes son los encargados de la preservación de la memoria colectiva.

Tabla 2. nociones de juegos de las comunidades indígenas

Ubicación Comunidad	Noción de juego
Sierra Nevada de Santa Marta	Tienen relación con el vínculo de las prácticas cotidianas, implican los quehaceres en las familias.
Cauca	Asociados al tiempo libre, practicados en la comunidad y la escuela.
Sucre y Córdoba	Actividades recreativas, que implican la transmisión de valores y costumbres del pueblo.

Fuente: elaboración propia, 2024

Por otra parte, en lo relacionado con la categoría Juego, actores y roles, de las tres comunidades focalizadas se resalta que son las niñas, niños, adolescentes y jóvenes quienes más realizan prácticas de juego lúdico ya sea dentro de las comunidades o en las escuelas. Asimismo, los mayores, sabedores, abuelos y comunidad en general son los encargados de transmitir y enseñar las prácticas culturales como parte de rituales, ceremonias o encuentros de palabra. Lo que hace que el rol de la figura de los adultos cobre fuerza en la medida en que son estos los llamados a preservar las tradiciones de los pueblos indígenas.

Finalmente, para la categoría juego-acciones se resaltan aquellas prácticas de juego que han sido representativas a lo largo de la historia de las comunidades, para la comunidad indígena de la Sierra Nevada de Santa Marta se reconocen los juegos de competencia, para la comunidad Nasa prevalecen los juegos con uso de instrumentos o juguetes especialmente de uso de la vida cotidiana, mientras que para la comunidad del Sucre y Córdoba los juegos son representados en dinámicas de destrezas.

De esta manera la tabla 3 registra las denominaciones y alcances de algunos de los juegos reconocidos por los entrevistados:

Tabla 3. Juegos de las comunidades

Ubicación Comunidad	Juego	Descripción
Sierra Nevada de Santa Marta	Juego de las piedras	Juego realizado para medir la fuerza de los contrincantes, quien logre cargar la piedra más grande gana
	La huerta	Juego recreativo que simula la siembra y cosecha de alimentos los miembros obtienen roles distintos en situaciones parecidas a las vividas en la cotidianidad.
	La tienda	Juego realizado a partir de hojas secas donde se adquieren roles de compra y venta de alimentos.
Cauca	la zaranda y trompo	Los jugadores arreglan una tapara le hacen huecos, la decoran, la hacen rumbar, la que más dure gana. Posteriormente los trompos se lanzan para partir las zarandas gana quien logre partir más.
	Trompo juetiado	Elaborado de palo, se utiliza cabuya; se enrosca el trompo con la cabuya, se suelta y se empieza a juetiar para que baile.
	Bodoquera	Elaborado de un árbol llamado bodoquera se hace un orificio de lado a lado. Se le inserta unas pepas pequeñas, se sopla y el que pegue en punto central gana.
	Encostalados	se mete la persona dentro de un costal y sale a correr el primero que llegue o termine la carrera, gana.
	Taravita	Consiste en templar un laso de lado a lado y se pasa con las manos sin soltarse. el que lo haga en menor tiempo posible gana. haciendo puntos.
	Los sancos	Son dos Palos que se les deja un despliegue en forma de Y, la persona se sube en ellos y empieza a caminar
	El zumbambico	Es un trompo que se hace con una pepa de árbol de zumbambico parecido a los trompos comunes, se hace bailar.

	Equilibrio	Se colocan guadasas según los metros que se quieran, y sobre ello pasan en el menor tiempo posible.
Sucre y Córdoba	Rondadera	Haciendo un círculo todos agarrados de las manos dando vuelta y cantando, un animador va nombrando actividades del campo y el grupo debe hacer la mímica de como se hace.
	Cucuruba	Lanzamiento de una pelota a una tabla, la cual se encuentra en un punto fijo y es marcada con números pares del 10 al 100. El jugador lanza la pelota y gana quien más acumule puntos.
	Barrilete	Cometa hecha con barritas de palma, forrada con bolsas de colores
	Trompo de totumo	Trompo realizado con la semilla del totumo, pita y botella plástica
	La patilla	Juego de recreación de la cosecha o cultivos indígenas, se juega recreando la situación de siembra y recolección de alimentos, en donde los personajes abordan situaciones aludidas al proceso.

Fuente: elaboración propia, 2024

Los juegos expuestos por las comunidades se reconocen como prácticas recreativas que fortalecen los procesos culturales de cada pueblo (Buenaventura, 2015; Han, 2015, 2018, 2023), esto está lejos de concebir los juegos, las prácticas recreativas y las experiencias lúdicas como aspectos separados de la vida cotidiana como lo expresa Huizinga.

Conclusiones

Las conclusiones de este estudio permiten afirmar que la lúdica no puede entenderse simplemente como un conjunto de actividades recreativas o desconectadas del contexto, sino que representa una dimensión profunda de la vida cultural, social e identitaria de los pueblos. En las comunidades analizadas, los juegos autóctonos se revelan como mecanismos fundamentales para la transmisión de conocimientos, valores, prácticas ancestrales y formas de comprensión del mundo. Son dispositivos que articulan el pasado, el presente y el futuro de los pueblos, y que permiten construir comunidad, memoria, conciencia histórica y sentido de pertenencia.

Los relatos recogidos muestran que las prácticas lúdicas están ligadas a actividades cotidianas, al trabajo, a los rituales, a la educación no formal y a los procesos de formación dentro de la comunidad. Para este caso, los juegos sirven no solo para entretener, sino para enseñar, socializar, fortalecer vínculos, preservar la lengua, las costumbres y las formas

propias de ver la vida. En este sentido, el juego se convierte en un acto político y cultural que resignifica el territorio, la identidad y la autonomía.

A su vez, la investigación evidencia que estas prácticas están en riesgo debido a la pérdida de lenguas, al desplazamiento forzado, a la estigmatización y a la imposición de modelos educativos ajenos. Por ello, este trabajo apuesta por reconocer el valor epistémico, cultural y pedagógico de las prácticas lúdicas propias, no como elementos folclóricos o anecdóticos, sino como parte esencial del saber comunitario.

Cada práctica recreativa o juego, se vincula a la vida misma a partir de propuestas y acciones que hacen y construyen cada aspecto de la humanidad misma de cada grupo poblacional (Vandenbussche, 2022). Los juegos constituyen representaciones de diversos momentos de la existencia que se vinculan tanto a la vida productiva como a los momentos de rituales propios de sus usos y costumbres. El goce y disfrute de vida no está, aunque se expresa de esta manera, asociado a momentos de tiempo libre (Munné, 2010), identificando esta categoría desde el punto de vista de la productividad que divide los tiempos de manera específica y compartimentada (Zamora y García, 1988).

La lúdica como dimensión, presente en la vida de los pueblos, supera las miradas instrumentales de las actividades, las estrategias y los juegos insertándose la culturas de manera profunda para ayudar a construir y a fortalecer las relaciones y la vida en comunidad (Buenaventura, 2015; Han, 2018). El uso de la expresión “lúdica” que adjetiva, como un comodín, cada aspecto de la vida que se nos ocurre tiene aquí, en las propuestas de los pueblos indígenas una posibilidad diferente de desarrollo en tanto el goce y el disfrute de la vida se ancla a la existencia humana y representa, a la vez que fortalece, los lazos sociales que se construyen y favorecen la identidad comunitaria.

La vida no solamente se construye desde el trabajo (Pieper, 2023), y por el contrario como lo expresa Buenaventura, los procesos de sociables pueden ser más potentes para el fortalecimiento de los lazos comunitarios.

No trata esta investigación de supeditar el trabajo otras formas sociables de encuentro y construcción de comunidad, pero si intentar poner en tensión una propuesta que hemos desechado permanentemente por el anclaje moderno al mundo productivo que menosprecia todo aquello que puede sonar improductivo (Duvignaud, 1982) las prácticas recreativas autotéticas que no tienen un fin más allá de su realización; estas siempre se han movido, en el mundo productivo, entre la banalización y el menosprecio por su carácter de ‘inservibles’; sin embargo, lo propuesto por los pueblos indígenas amplía esta mirada y coloca las prácticas definidas como inútiles en el marco de mundo de hoy, en un lugar de desarrollo de los pueblos y de fortalecimiento de sus relaciones, de lo que ya hemos hablado, pensándolas en clave de desarrollo humano a la manera de Max Neef y su equipo de trabajo (Max-Neef et al., 1998).

Esta investigación es apenas una posibilidad que abre posibilidades de investigación en temas como la lúdica, el juego, las prácticas recreativas y su valía en la construcción de una sociedad que disfruta más la vida en clave construir relaciones diferentes desde el disfrute que favorecen la construcción de vidas más completas y felices en armonía con lo que nos rodea (Han, 2023; Quiceno, 2016; Russell, 1994).

Finalmente, este estudio abre una invitación a continuar indagando desde la lúdica como categoría de análisis e intervención educativa, social y cultural. La lúdica, entendida desde una perspectiva integral, crítica y situada, puede constituirse en una vía para el diálogo de saberes, el fortalecimiento de la diversidad cultural y la construcción de alternativas educativas más humanas. Los juegos autóctonos son mucho más que actividades infantiles: son narrativas vivas de los pueblos que nos interpelan a construir mundos más justos, festivos y conscientes del valor del otro, de la tierra y de la memoria colectiva.

Bibliografía

- Arboleda- Mora, C. (2012). Paganismo y cristianismo en las fiestas colombianas (Vol. 59).
- Buenaventura, N. (2015). La importancia de hablar mierda o los hilos invisibles del tejido social (Magisterio, Ed.).
- Cano Echeverri, M. M., & Jiménez Bautista, F. (2023). La violencia en juegos autóctonos y tradicionales en Colombia. *Revista de Cultura de Paz*, 7, 26–47.
<https://doi.org/10.58508/cultpaz.v7.188>
- D' Antoni, M. (2016). Interculturalidad: juego y metodologías de aula de primaria. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 16(3), 1-19.
<https://doi.org/10.15517/aie.v16i3.26067>
- Duvignaud, J. (1982). El juego del juego. In *Fondo de cultura económica* (Issue 328).
- Elizalde, R (2010), Resignificación del ocio: Aportes para un aprendizaje transformacional. *Revista Polis*. N° 25. Universidad Bolivariana, Santiago.
- Falcón, R. (2000). *Rituales Fiesta y Poder_01072013_ES_10_18_2000_pag_89_101.pdf*. Estudios sociales N 18.
- Galán-Montesdeoca, J. (2015). Los retos de la interculturalidad para la academia. *Sophía*, 18, 111. <https://doi.org/10.17163/soph.n18.2015.06>
- Galeano Lopez, Y., y Giraldo Duque, E. (2019). Características de los juegos tradicionales de la comunidad Embera Chamí de Pueblo Rico, Risaralda. *Lúdica Pedagógica*, 30, 51-58.
<https://doi.org/10.17227/ludica.num30-11125>
- Gerlero, J. (2018). *Recreación y dictadura*. Oaxaca, México: Colectivo editorial casa de las preguntas.
- González, C. I. (2017). Cultura autóctona: curaduría como proceso etnográfico en la escena del arte cubano actual. *Íconos - Revista de Ciencias Sociales*, 59, 55–77.
<https://doi.org/10.17141/iconos.59.2017.2639>
- González, D. (2010). *Perspectivas del Desarrollo Humano*. CINDE.

- Guapi, F. (2021). Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador/Traditional games and sports declared as Intangible Cultural Heritage: a legitimate alternative in th. PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 16(3), 947-958. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1088>
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). RECIMUNDO, 4(3), 163-173. doi:10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173
- Han, B.-C. (2015). El aroma del tiempo. Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse (Herder).
- Han, B.-C. (2018). Buen entretenimiento (Herder, Ed.).
- Han, B.-C. (2023). Vida contemplativa. Elogio de la inactividad (1era Edici).
- Hernández, M, Ruiz, D, Rocha, M, Toledo, V (2009) Juegos 'interculturales' Indígenas. http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000975_docu1.pdf
- Huizinga, J(1972). Homo Ludens. Buenos Aires: Alianza.
- Hurtado, H (2024), Poner a caminar la educación física en el Territorio Nasa Tensiones entre la educación propia y la educación occidental.
- Jiménez, A (2018) - los tiempos de la infancia en Colombia a través de la transformación del juego y del juguete a finales del siglo XX e inicios del XXI
- Jiménez, O. (2007). El frenesí del vulgo. . Fiestas, juegos y bailes en la sociedad colonial. 145.
- Jiménez, O. (2007). El frenesí del vulgo. . Fiestas, juegos y bailes en la sociedad colonial. 145.
- Lara, H. (2015). Fiestas y Juegos en el Reino de la Nueva Granada Siglos XVI-XVIII. In Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9).
- López-Bejarano, P. (2019). Gente ociosa y malentretenida: Trabajo y pereza en Santafé de Bogotá, siglo XVIII (Primere Ed). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30778/2018.58>
- Mancera Baquero, J., y Sánchez Londoño, N. D. (2024). Modelos mentales sobre el concepto de lo lúdico: Imaginarios y representaciones. Revista Aletheia, 16(1). <https://doi.org/10.11600/ale.v16i1.822>
- Max-Neef, M., Elizalde, A., y Hopenhayn, M. (1998). Desarrollo y necesidades humanas. Desarrollo a Escala Humana, Conceptos, Aplicaciones y Algunas Reflexiones, 37–68.
- Ministerio de Cultura (2022), Plan decenal de lenguas nativas en Colombia: https://iberculturaviva.org/wp-content/uploads/2022/03/PLAN-DECENAL-DE-LENGUAS-NATIVAS-2022_compressed.pdf
- Munné, F. (2010). Psicosociología del tiempo libre: Un enfoque crítico.
- Padilla, F, Pacheco, Juan, Trujillo, O y De la Hoz, E. (2023). Conocimiento y Educación en la Comunidad Indígena Arhuaca de la Sierra Nevada de Santa Marta en Colombia.
- Pieper, J. (2023). El ocio y la vida intelectual (Cuarta edi).

- Pino Y, y Runge A, K (2021). Aproximaciones teóricas a la lúdica como dimensión antropológica en Revista Lúdicamente, Vol. 10, N°19, Año 2021. Buenos Aires.
- Quiceno, N. (2016). Vivir Sabroso (P. Edición (ed.); Universidad).
- Russell, B. (1994). Elogio de la ociosidad. Revista Colombiana de Psicología, 3, 155–162.
- Sánchez, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 13(1), 102-122. doi: <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Sánchez, N (2001). Juegos tradicionales: más allá del jugar. Cali, Colombia: Memorias del II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación.
- Sánchez, N., Molina, J., & Gaitán, G. (2020). Juegos autóctonos y juegos tradicionales patrimonio cultural para el encuentro y la reconciliación.pdf. In Y. Rodríguez, J. Rodríguez, & J. Mora (Eds.), Patrimonio cultural : Contextos en transición: pedagogía, cultura y economía sustentable en comunidades americanas (pp. 138–146).
<https://hdl.handle.net/10656/11265>
- Sánchez-Londoño, N (2020). Recreación, juego y decolonialidad, una aproximación urgente y necesaria. Cuerpo, cultura y movimiento, 10 (1), 133-153.
- Tabares, F. (2010). Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial. Polis (Santiago), 26(26), 157–173. <https://doi.org/10.4067/s0718-65682010000200008>
- UNESCO. (2005). Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una Carta internacional de Juegos y Deportes Tradicionales.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140342_spa
- Vandenbussche, H. (2022). Un mundo de juegos [Video recording]. Netflix.
- Zamora, R., & García, M. (1988). Sociología del tiempo libre y consumo de la población.