

# Juegos infantiles de Colombia

## Niños, cultura, diversidad y derechos humanos: miradas para el jugar

Jesús Alberto Motta Marroquín<sup>1</sup>

Profesor

Licenciatura en Educación Artística

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

### Resumen

El programa de investigación – creación artística, cultural y estética propicia la expresión y generación de ambientes lúdicos generadores de conocimiento a partir de valores en la diversidad cultural, que ayudan a orientar a sujetos y comunidades en la toma de decisiones creativas y sensibles; el proceso artístico y lúdico se idea y consensua encontrando posibilidades de pervivencia, comunicación, coexistencia e interacción armoniosa y equilibrada. El proceso de Investigación conceptualiza un viaje por las culturas colombianas a partir de concepciones de juegos, juguetes, videojuegos y ludotecas. La investigación se realiza desde los “Juegos Infantiles Locales y Regionales” que abordan y comprenden el estudio de los juegos indígenas, los juegos locales en cuatro regiones socio culturales y los juegos urbanos con su especificidad los videojuegos, con la finalidad de elaborar una memoria audiovisual, que permite recuperar y redimensionar el patrimonio cultural mediante una sistematización pedagógica de los hallazgos, desbordando los estrechos marcos de la institucionalidad escolar. Los “Juegos-Juguetes”, propician el diseño, alientan la elaboración y aplicación de la lúdica en áreas del conocimiento; el “Diseño y Organización de Ludotecas” que a la vez se desarrolla en el ámbito didáctico, posibilita la concreción de propuestas artístico-pedagógico-culturales, como decisión de las comunidades en sus distintas clases de educación; el programa de investigación - creación aporta los elementos teóricos y conceptuales que resignifican actos y proyectos de profesores, maestros, sabedores indígenas, madres comunitarias, gestores y animadores culturales en concepciones y actitudes lúdicas.

Palabras clave: Juegos, Lúdica, Juguetes, Interculturalidad y Creación.

### Abstract

The research program—focused on artistic, cultural, and aesthetic creation—fosters the expression and creation of playful environments that generate knowledge based on the values of cultural diversity, which help guide individuals and communities in making creative and sensitive decisions; the artistic and playful process is conceived and agreed upon through a search for possibilities of survival, communication, coexistence, and harmonious, balanced interaction. The research process conceptualizes a journey through Colombian cultures based on the concepts of games, toys, video games, and play centers. The research is conducted through “Local and Regional Children’s Games,” which address and encompass the study of indigenous games, local games in four sociocultural regions, and urban games—including video games with their specific characteristics—with the aim of creating an audiovisual archive that allows for the recovery and reinterpretation of cultural heritage through a pedagogical systematization of the findings, transcending the narrow frameworks of the school system. “Games and Toys,” They promote the design and encourage the development and application of play in various areas of knowledge; the “Design and Organization of Play Libraries,” which is also carried out in the educational sphere, enables the implementation of artistic, pedagogical, and cultural initiatives as decisions made by communities in their various educational settings;

<sup>1</sup> Doctor en Ciencias Pedagógicas de la Universidad Central de las Villas – Santa Clara. (Cuba) Artista plástico con una reconocida trayectoria nacional e internacional en exposiciones y asesorías en el campo de las plásticas y las lúdicas en diferentes espacios. Director del grupo de investigación Juegos Infantiles de Colombia, pionero y coparticipante de la creación de la Licenciatura en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Correo electrónico jamottam@gmail.com

the research-creation program provides the theoretical and conceptual elements that reframe the actions and projects of teachers, educators, indigenous knowledge holders, community mothers, cultural managers, and cultural facilitators within playful concepts and attitudes.

Keywords: Games, Play, Toys, Interculturality, and Creation.

## Introducción

La diversidad lingüística y cultural de Colombia redefinen al país como nación multiétnica y pluricultural. Los pueblos indígenas desde la Constitución Política de 1991 logran el reconocimiento de sus fundamentales derechos políticos y culturales. La ley 21 de 1991, permite reconocer los derechos de los pueblos indígenas en el ámbito internacional, especialmente los lingüísticos, los educativos y los culturales conducentes al ejercicio autónomo de estos pueblos. Los decretos 088 de 1976 y el 1142 de 1978, posibilitan la expedición estatal de políticas en la Etnoeducación; la ley de educación o ley 115 de 1994 desarrolla un capítulo para los grupos étnicos y el decreto 804 de 1995 reglamenta su aplicación. Los avances más significativos en la educación indígena han surgido de las mismas organizaciones indígenas al orientar la elaboración de planes y proyectos de vida y los respectivos proyectos educativos comunitarios con sus currículos, planes y programas de estudios establecidos por la comunidad, las autoridades y los profesores.

Los 92 pueblos indígenas y sus 65 lenguas maternas son una riqueza de saberes y conocimientos que se plasman lúdicamente y aportan a la construcción de las nuevas políticas educativas y culturales en Colombia. Los planes de vida, única alternativa de pervivencia, permiten conservar y dinamizar la identidad cultural de los pueblos indígenas *“gente cuidando la armonía y el equilibrio natural”*; los proyectos educativos comunitarios y los proyectos pedagógicos de aula y de comunidad dan origen y desarrollo a las propuestas lúdico-pedagógicas las que requieren de unos lineamientos de políticas de materiales para su implementación. La existencia de los pueblos indígenas se ha construido sobre pilares esenciales nacidos de la relación entre hombre y naturaleza, bases que son sus principios y derechos naturales, (*ley de origen natural, derecho mayor, fuero indígena*) derechos que no se pueden negociar porque son sus raíces.

Cada pueblo se define a partir de un sistema cultural propio, construido ideológicamente desde sus concepciones cosmológicas -Pensamiento sobre el mundo, cosmogónicas —conocimiento sobre el mundo, y de cosmovisión-actuación sobre el mundo. Una de las preocupaciones sobre la permanencia y el control de las dimensiones culturales, lo aporta

la educabilidad como la manera de transmisión de la cultura, por mecanismos de socialización y de entrecruzamiento de tejidos en un mundo diverso. Sin embargo, la preocupación se presenta a partir de las dinámicas culturales y sus respectivos controles. La educación indígena, usualmente está fundamentada en los valores comunitarios, como elementos de soporte y de definición; por pilares de autonomía e identidad. Es la responsable de esa transmisión y reproducción cultural, además de entregar legados que permitan actualizarla.

El arte en la visión indígena no es un ejercicio exterior, calificado, asignado a ciertas instituciones; no es una producción que pretenda satisfacer necesidades primarias, aparece como la necesidad de concentrarse en sí mismo para entrar en contacto con la realidad de la palabra, la realidad del trabajo, la realidad del descanso y la realidad de generar ideas. El arte para el indígena es un modo de vida, por eso a diario se hila, se talla, se teje, se modela; este bien resultante de la vida, se produce sin que intencionalmente se piense en un destinatario, es el arte y el juego de la vida en sí misma. De aquí se desprende el concepto de educación propia como aquella que se transmite a las nuevas generaciones sin perder la tradición, pero actualizándola permanentemente: arte y lúdica, mito y rito cumplen esta función. El juego creativo al llegar a ser otra forma de arte se relaciona con expresiones rituales de los pueblos indígenas y con expresiones artísticas contemporáneas; igualmente se puede ver en el juego un principio re-creador constante del desarrollo de la cultura humana. Las creaciones y manifestaciones lúdicas en Colombia como una forma de resistencia y reciclaje y nomadismo cultural han ayudado a recuperar y re-dimensionar las pedagogías, las culturas, los patrimonios y la biodiversidad.

La actitud lúdica en sus diversas manifestaciones ritualiza, es decir toma elementos de la naturaleza, los universaliza, los trasciende y espiritualiza; carga de sentido el valor re-creado, da cuenta del saber; genera aprendizaje. Igualmente, el impulso lúdico obra como un todo creador, revela las leyes que fundamentan el conocimiento. La pedagogía da respuesta a esa actualización. Su objeto es el potenciar las inteligencias intuitivas, afectivas e intelectivas; re-crear el conocimiento, garantizar permanencia, uso y aplicación oportuna del saber; desarrollar sentido

investigativo dentro de un ámbito educativo, llámese comunidad, escuela propia, escuela intercultural; igualmente le corresponde el acto de la enseñabilidad en la que se desarrolla la re-construcción y el dimensionamiento del conocimiento, la toma de conciencia de la experiencia, la generación, guarda y transmisión del saber. Las pedagogías indígenas podrían definirse como la acción afectiva, simbólica, artística y lúdica comunitaria de las viejas generaciones sobre las nuevas, mediante el consejo, la observación participativa, la ayudantía y el acompañamiento permanente en la re-creación y aplicación de conocimientos ancestrales, toma de decisiones que posibiliten la defensa de la madre naturaleza y la experimentación permanente de la alegría por ser parte de ella, teniendo en cuenta el saber de otras culturas y sus perspectivas de aplicación.

Los principios de estas pedagogías podrían ser: Primero, el respeto a lo ancestral, a la naturaleza, a la colectividad, todo ello referido a la cosmología como concepción del mundo particular que se tiene tanto desde lo material como desde lo espiritual y que debe reflejarse en el diseño de los materiales. Segundo, el acompañamiento por parte del sabedor – depositario del conocimiento colectivo que crea el ambiente especial para el aprendizaje, dependiendo de su especificidad y de la función social que él cumple. Tercero, el del consenso que se establece entre el sabedor, los aprendices y la comunidad sobre la calidad y la aplicación de esos saberes. Cuarto, la interculturalidad y la multiculturalidad como el conocimiento de lo propio para asumir lo ajeno y la apropiación de los saberes complementarios y el quinto principio es el del respeto por toda manifestación de vida, expresada en el tipo de material a utilizar.

Las didácticas y sus procesos se corresponden con los campos de formación así: La socialización primaria tiene como espacio de formación, el fogón. Los elementos didácticos los constituyen los sueños –oníricos, los consejos de los ancianos, la cotidianidad mediante el uso de la lengua materna. Desde la transmisión del saber de los ancianos sabedores, los espacios de formación se corresponden a sus saberes: historiador, médico tradicional, maestro de ceremonias, el especialista en agricultura, el hacedor de vivienda, la partera, el liderazgo, el acompañador

de ceremonias; cada uno de ellos utiliza elementos didácticos propios a su saber, como el mito -actualización de la historia, los lugares sagrados, espacios comunitarios, el conuco, la casa de la araña, el tul, los espacios de negociación, entre otros. El saber comunitario desarrolla elementos pedagógicos importantes tales como: el consenso y el disenso, la concertación, la negociación mediante el elemento didáctico denominado vocería -capacidad de creación y recreación de toma de decisiones comunitarias en ámbitos diferentes de poder. La escuela intercultural, es un ámbito donde se reflexiona sobre la cultura y se asumen elementos creativos de otras culturas con la finalidad de generar una universalidad de conocimiento que mejora los procesos de interrelación con otras culturas y en especial con la mayoría. Los elementos didácticos los marca la definición de modalidad educativa, los recursos ambientales, y culturales, igualmente los materiales interculturales aportados por las decisiones curriculares.

La educación multicultural se enmarca en un encuentro de múltiples pueblos en congresos macro regionales, regionales, nacionales, en intercambios internacionales. Los elementos didácticos de importancia son aquellas experiencias que se comparten y los elementos culturales que se intercambian. La función simbólica, soporte de lo pedagógico, lo didáctico y lo lúdico es diferente en los pueblos indígenas ya que estos anclan su vida en la naturaleza y sus diversas manifestaciones; los materiales son los que heredan esas leyes de definición, por lo tanto, ellos adquieren las mismas propiedades en el momento de su uso. En la construcción del símbolo como se ha descrito antes, la lúdica es el soporte fundamental que permite re-crear permanentemente la cosmogonía - conocimiento del mundo - desde lo físico y lo espiritual con sentido que se le otorga. Mediante la actitud lúdica, los pueblos indígenas recuerdan, recrean y afirman su tradición. El impulso lúdico hace del juego un recurso pedagógico, fuente de expresión, sensibilidad, comunicación, creatividad y arte.

Con una actitud lúdica y otros actos significativos, creativos y simbólicos posiblemente se genera una sociedad donde cada ser pueda convivir, respetar, innovar, soñar, disentir, compartir, discrepar y jugar lúdica, sensible y equitativamente.

## Juegos Indígenas de Colombia

En el marco del programa de investigación *“Juegos Infantiles de Colombia, Diseño y organización de ludotecas”*, y luego de adelantar por dos lustros proyectos locales y regionales en la indagación de manifestaciones lúdicas a través del juego; amplió y extendió desde 1995 su campo de reflexión a algunas comunidades indígenas del país, contando para su realización con un colectivo de auxiliares y Co-Investigadores integrado por profesores de Educación Básica Primaria y alumnos del Proyecto Curricular de Licenciatura en Educación para la infancia.

Entre los proyectos que se han desarrollado podemos mencionar los adelantados en la región del Araracuara con las comunidades muinane y andoque, la comunidad Uwa de la región Cubará en límites de los departamentos de Boyacá y Santander, los Ticuna del Caño Arará y la Quebrada de Santa rosa, los Arhuaco de la Sierra Nevada de Santa Marta y los Wayúu ubicados en la península de la Guajira. El acercamiento a estas comunidades ha permitido poner en evidencia un conjunto de particularidades que complejizan el tema de la lúdica y el juego, en donde la relación trabajo-lúdica-naturaleza-juego es la constante en la cotidianidad de dichas comunidades, lo que hace que el conjunto del territorio habitado se convierta en un espacio de realización lúdica permanente. Este aspecto es importante, pues le permite al proyecto ampliar su hipótesis de trabajo.

### Proyecto I “Cómo se describen y desarrollan algunos juegos indígenas de la región de Araracuara (Amazonas)». Comunidades Muinane y Andoque

*“Las Canoitas”* Es un juego de construcción que niños completan con elementos y objetos de la naturaleza haciéndolos navegar en diferentes direcciones. *“El Bejuco Pance Burro”* Es otro juego cooperativo de contacto físico. *“La Figuras de Chimbe”* Tejidas con palma de Cumare permiten a niños armar y tejer mundo. *“El Roba Mujer”* Es un juego tradicional-ceremonial que propicia relaciones de pareja a partir de otro tejido en forma cilíndrica. Al principio una niña o joven introduce un dedo en el juguete hipnótico y su compañero de lúdica jala una parte del tejido atrapando a la elegida. *“El Hueso del Diablo”* Se entremezcla la construcción y la destrucción, con

trozos de varas de Pui, de una forma fantástica de este personaje que un jugador esconde en alguna parte del camino, para ser “encontrado” y armado por otro jugador mientras que el enterrador pasa a ser perseguido. *“El Trompo”* Elaborado con frutas de Canangucho o Granadillo. Es un juguete fascinante que se “baila” mejor untando ortiga a la piola. En este juego asociativo y de precisión participan varios jugadores organizados en bandas que “picando” los trompos de los rivales tratan de apagarlos o “eliminarlos”. *“Hundir la Canoa”* Niños nadan empujando la embarcación para luego introducirse en la canoa y llenarla de agua hasta hundirla. En medio de este juego cooperativo los participantes, ubicados en un lateral la embarcación, con movimientos coordinados vacían el agua de la canoa para que vuelva a navegar. *“Apuntar en la Cacería”* Eligen “víctimas” vegetales, minerales o cosas a las cuales apuntan desde una distancia determinada con lanzas, flechas o bodoqueras.

### Proyecto II «Proyecto de Cultura Lúdica y Educación» Comunidad U’wa

Los U’wa de la región de Cubara en límites de Boyacá, Arauca y los Santanderes, permitieron adelantar el proyecto de *«cultura lúdica y educación»* de 1996 a 1997. En este fueron Coinvestigadores la profesora Ofir Gislena Díaz Rey, y los profesores José Gregorio Galvis Roballo y Álvaro Alfonso Rojas Fajardo. En sus territorios ancestrales desde donde se puede ver y sentir la presencia simultánea de la selva, el nevado y el llano, se tejen unas formas culturales orientadas por los Wervayas en donde lo lúdico juega un papel protector de la madre tierra en un viaje permanente por los cuatro cielos.

Juegos de habilidades y destrezas: *“Esquivar la flecha-Sera Yakira”*, *“los zancos-Tataka”*, *“el colgado”*, *“marca con saliva-Buwkara. Rurkukuakir Tikakea-Kan Oshirkut Isaka”* y *“salto en un pie-Kesanti Yakea”*, se suceden con Juegos de construcción: *“trampa para roedores-Kibajita Kejita Wastá”*, *“la tura-Tura”*, *trampa para aves-Rumasir Sicha “el puente-Chira”*, *“el escondite-Rukuir Kueskeja”* y *“atchira-Atchira”* que se combinan con Juegos sicomotores o de contacto físico: *“consumidos- Ry Tanikar Bikaro-Kamor Sitia”*, *“arrastradera-Baikurkur Kuesika-Ikoso Irir Bireya. Isuru Isaka”* y *“las vueltas-Rijwashira-Likar Biika”*, son intercalados con Juegos simbólicos o sociodramáticos: *“el susto-Oksikina”*, *“el convite-Iba-Iba Yakeia”*, *“beramita-Chimara Tota-Berot”*

*Isait Oijkina*” “*hacer kokora-Bachara*” y también son ambientados con los juguetes musicales: “*Beramita-Cimara Tota-Berot Isait Oijkina* y *Runcho-Kowa-Karkowa-Isak Chit Ella U’wa*”.

## Beramita

El Caracol (Beramita) vino de la oscuridad en forma de (hombre) niño, del cielo lo enviaron a la tierra a revisar los materiales que necesitaban los U’wa. Beramita descendió de noche con el cantor Rurkuara a un lugar caliente enmarcado por dos piedras sagradas (Kerkasa). Al sentirse tristes, llamaron al Ser Supremo pidiendo claridad, la divinidad les pidió que cerraran los ojos y giraran sus cabezas hacia la Peña de Sasora, cuando abrieron los ojos encontraron la vara o teca sagrada y todo estaba inundado de luz. Desde entonces los U’wa cantan y hacen sonar a Beramita en el Aya para que no oscurezca de nuevo. Beramita descendió de noche, con el cantor Rurkuara, a un lugar caliente enmarcado por dos piedras sagradas (Kerkasas). Sembrado de nuestra mano es contaminación no es como natural, esto es lo que trabaja por todo lado, cada cual, el viento, la madre tierra tienen su historia. Por eso defendemos la ley por los animales, por las aguas, para que descansen. Hasta los mismos indígenas traen la contaminación cuando son de Saravena o Tame, cuando se meten en el río Cobaría. En el mes de abril en adelante es el nacimiento de pescado hasta julio. Ruruna es la pluma con la que pone Kokora. Aya viene de formación del mundo la colocación de los 8 postes que sostienen el mundo, si el Gobierno dice que el petróleo es de él entonces que explique cuáles son los postes que sostienen el mundo, si son macho o hembras. En el medio de Rubara y Teka nació la Ley Uw’chita cuál es el territorio de cada comunidad para defender los derechos de la madre tierra. Kubina es muy raizal, es la historia, el sabio historiador, el espíritu del mundo.

## Proyecto III Lúdica de la Comunidad Tikuna de la Región del Bajo Amazonas

En el año de 1996 se adelantó otro proyecto de investigación, con las gentes Tikuna del bajo Amazonas, en particular con los que se conocen como la comunidad Arara que se encuentran localizados en las riberas del Caño Arara y la Quebrada de Santa Rosa. En este encuentro participaron como coin-

vestigadoras las profesoras María del Pilar Beltrán Alvarado, Blanca Azucena Marín Barrera y Claudia Constanza Vargas Torres. Esta investigación permitió al Departamento de Educación para la Infancia de la Facultad de Ciencias y Educación de la “Universidad Distrital Francisco José de Caldas”, reiniciar el diálogo de saberes con sus casi 500 habitantes. Sus gentes presentan la particularidad de haberse distanciado en sus formas culturales del resto de la comunidad Tikuna, lo cual ha producido procesos de hibridación cultural y de asimilación de formas culturales del resto de la sociedad nacional. Pese a esta transformación sociocultural se pudo evidenciar la presencia de un entramado de elementos que dan cuenta de la memoria lúdica de sus parientes y ancestros Tikuna, expresada en un sinnúmero de juegos.

“Kurupira” Mientras niños representan a la “Madre monte o Kurupira”, elevados sobre zancos vegetales que previamente han construido persiguen al grupo infantil que imita a los adultos, el juego finaliza cuando la banda Kurupira captura a los “adultos” y son camuflados y escondidos en la selva. “El Paiche o Pirariku” Niños forman agarrados de las manos, el círculo terrestre y acuático que simboliza una gran red, en el centro se ubica el niño que representa a “Pirariku”, quien tratara de confundir, debilitar o despistar a los niños que forman la red: Pirariku rompe el tejido para lograr la fuga en solitario. “Gavilán-gavilancito” En una gran hilera donde la destreza y el arrebato se combinan. Otra tarde la infancia reunida en un lugar elegido, a una señal saldrá corriendo para tomar “el vuelo de las garzas” con los brazos abiertos y un pie recogido. Otro juego simbólico es el denominado “pájaro Víctor-vi” donde un niño dará de comer frutos y hojas a los pájaros enfermos, el que no se reconozca “pájaro Víctor.vi” será perseguido y expulsado del juego por el jugador que hace de alimentador. “El Pelejo” Niños en parejas entrelazados por un pie y sus brazos bailan con una canción interpretada por ellos dando vueltas hasta perder el equilibrio. “La Culebra” Se juega con dos tiras de Chambirá, de medio metro, que son llevadas por dos niños que imitan los movimientos ondulatorios del reptil, hipnotizando y picando a los jugadores individualmente. “La Piraña” es un juego de arrebato y cooperativo para todas las edades, en el río las posibles “presas” humanas se dejan llevar por la corriente mientras que la persona hace de “piraña” lleva una rama en la boca, con la que tocará-devorando a las víctimas.

## Proyecto IV Lúdica en la Comunidad Arhuaca

Un nuevo proyecto de investigación permitió, en 1997 y 1998, indagar en las profundidades y misterios de la Sierra Nevada de Santa Marta, en Nabusímake, al noroccidente del país. Desde allí las mamás nos recordaron la importancia de reconocer el juego la lúdica como elementos que están integrados a las actividades cotidianas. Los Arhuacos, son gentes que bajo su piel y en su lengua conservan el ancestro y se llaman a sí mismos «*hermanos mayores y cuidadores del mundo*» que recrean el espíritu y su saber en los nueve mundos; origen del mundo y de las cosas.

Al tejer mochilas “*Isun ChigeKunnu Amia*» y tejer mantas → “*Isun Mukuu Cheirwa*” mujeres y hombres siguen un diseño mental o gráfico sobre los hilos de maguey que servirán de urdimbre en el telar vertical que es manipulado con pies y manos por la tejedora o el tejedor. Para hilar “*Bunsun*”, las niñas aprenden en un juego paralelo a seleccionar y enrollar la lana y manejar el huso para evitar enredos. Luego al teñir el maguey-Kokusun bechu, los niños aprenden que “*si el hombre no tiñe, el maguey no tiñe*” Las mujeres no pueden ver, durante un día el teñido, porque el maguey no coge color. Niños y niñas se asocian para limpiar el huerto Wagawun Wertu, en la huerta escolar o casera. En esta actividad lúdica se reconocen técnicas, semillas y herramientas, los jóvenes a los 18 años comienzan a poporear Kusin y Buru, para ello utilizan su poporo con madera de calabazo, concha de caracol, cal y coca. Este acto espiritual-lúdico los acompañará durante toda su vida, en la mayoría de sus actividades cotidianas y extraordinarias.

## Proyecto V Lúdica de la Etnia Wayúu

Al finalizar el año de 1997 se adelantó el Proyecto “*Lúdica de la Etnia Wayúu*”. Estos casi 150.000 seminómadas habitantes de la Guajira colombo-venezolana expresan en sus creencias, hábitos, valores y costumbres, la relación que establecen con el territorio, condición fundamental que determina sus grados de parentesco, sus formas de subsistencia, su lengua y una especial simbiosis lúdica con la naturaleza que se manifiesta en sus juegos.

“*Juegos en el Chinchorro-Ayujirrawa*” Niños encuentran diversas posibilidades de balanceo. Para simbolizar al “*Pasajero*” los niños se acuestan horizon-

talmente en el chinchorro dejando sus pies por fuera para impulsarse, controlar la dirección y lograr el ritmo deseado. Cuando quieren jugar al “*Caballo*” los niños se sientan en el Chinchorro como si este representase un caballo, los jinetes en un juego socio dramático imitarán relinchos, movimientos y ruidos de cascos. En medio del desierto los Wayúu encuentran en las contadas especies vegetales otras sugerencias lúdicas. “*Juego del Cactus-Oulakawa Suka YosChuschula*” Los niños eligen cardones tiernos (pegan fuerte) a los que se les quitan las espinas y se dividen en rodajas pequeñas, en parejas un espacio limitado los jóvenes de la comunidad tratan de “herir” con estos dardos vegetales, a sus oponentes. Cada participante en la batalla esquiva, salta, se agacha y lanza dardos tratando de acumular puntos al alcanzar con cardones el mayor número de veces a su adversario.

Los Wayúu como pastores desde niños practican algunos Juegos hedonísticos con animales. El Awawaija permite corretear, montar e imitar los chivos. “*La carrera de caballos-Ayujirrawa Suka Ama*” permite a los jinetes, inicialmente adornar a las bestias con cintas, arcos y abalorios que resaltan los movimientos y la expresión. Para la comunidad Wayúu el caballo es un símbolo de poder. Cada jinete acude con su más vistosa y sutil indumentaria que va desde la silla de montar preferida hasta el aro de paja que corona su cabeza. Estas carreras hacen parte de invitaciones, exhibiciones y fiestas. Los proyectos descritos anteriormente se convierten en el pilar sobre el cual se continuará desarrollando y ampliando las investigaciones sobre lúdica indígena, afrocolombiana, rural, urbana y digital del país.

## Referencias

- Bernal Zapata, R. (1994). Juego ocio y recreación. Editorial Búho.
- Borja i Solé, M. (1984). El juego como actividad educativa, instruir deleitando. Ediciones Universidad de Barcelona.
- Elkonin, D. B. (1984). Psicología del juego. Editorial Pueblo y Educación.

- Escobar, A. (1999). El final del salvaje: Naturaleza, cultura y política en la antropología contemporánea. Instituto Colombiano de Antropología e Historia.
- Freire, P. (1981). Pedagogía del oprimido. Siglo Veintiuno Editores.
- Piaget, J. (1979). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.
- Vygotsky, L. S., et al. (1994). Linguagem desenvolvimento aprendizagem. Ícone Editora.