



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

La Lúdica de la Paz: El Juego Popular, una red de tejido social tras la violencia

Por:

Paula Valentina Acero González

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación física
Licenciatura en Recreación
Trabajo de grado

Bogotá, D.C
noviembre 25 2025



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

La Lúdica de la Paz: El juego popular, una red de tejido social tras la violencia

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Recreación

Paula Valentina Acero Gonzalez

Asesor:

Mg. Néstor Daniel Sánchez Londoño

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación física
Licenciatura en Recreación

Bogotá, D.C
noviembre 25 2025

Agradecimientos

La culminación de este trabajo de grado es mucho más que un logro académico, es el fruto de un camino colectivo y la materialización de un aprendizaje fundamental. Por ello, expreso mi más sincero y profundo agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible este recorrido.

A la Universidad Pedagógica Nacional, mi más sincero reconocimiento por ser el espacio que no solo me formó, sino que transformó mi mirada sobre el mundo. Su compromiso con una educación crítica y humanística es el cimiento sobre el cual se construye este proyecto.

De manera muy especial, agradezco a la Licenciatura en Recreación. Este programa no solo me dotó de un campo de conocimientos, sino que me entregó una lente única para comprender el poder del juego, la lúdica y el tiempo libre como fuerzas de transformación social. Fue en sus aulas donde descubrí la vocación que da sentido a este trabajo, y son sus principios los que animan cada una de estas páginas.

A mi tutor, Néstor Daniel Sánchez Londoño, cuya guía sabia y paciente fue faro en este proceso. Sus agudas observaciones, su disponibilidad constante y su exigencia académica impulsaron la calidad y profundidad de esta investigación. Su mentoría ha sido un verdadero privilegio que ha dejado una huella imborrable en mi formación como profesional de la recreación.

A mi familia, pilar fundamental de mi existencia. A mis padres, Ivonne y Carlos, por su amor incondicional, por sus sacrificios silenciosos y por ser el ejemplo más claro de resiliencia y

esfuerzo. A mi hermana Juliana, por su paciencia infinita, por ser mi refugio en los momentos de mayor estrés y por creer en mí incluso cuando yo misma dudaba. Este logro es tan suyo como mío.

Gracias a mi amigo y compañero de vida Andrés, quién ha sido luz, amor y apoyo para mi vida y quién me ha acompañado en el camino, en las locuras y las ocurrencias. Su compañía fue el combustible que mantuvo viva mi motivación.

A mis amigos y amigas, esa red invaluable de apoyo. Gracias por las risas que aliviaron la presión, por las palabras de aliento en los momentos cruciales y por recordarme que había vida más allá de las hojas y las citas

Finalmente, un agradecimiento especial a la **comunidad de Agua Bonita**, que abrió sus puertas y compartió sus experiencias para esta investigación. Su testimonio y confianza son el corazón de este proyecto, recordándome constantemente el propósito social y humano que debe guiar todo esfuerzo académico en el campo de la recreación.

A todos, mi eterna gratitud.

Dedicatoria

Dedicado a todas mis ancestras, a mi bisabuela Carmen, mi abuela Ana, mi mamá Ivonne, mi hermana Juliana. Dedicado a mi querido padre, Carlos.

Dedicado a mi compañero y amigo de vida, Andrés. A nuestros compañeros de vida, Katara, Bruno y Otilio.

Dedicado a todos los seres que me acompañaron en este proceso.

Introducción

En la compleja dinámica de la reintegración de ex combatientes de grupos armados, como las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), la construcción del tejido social emerge como un desafío crucial. La transición hacia la vida civil requiere no solo la reincorporación económica y política, sino también la reintegración social y emocional pensando en espacios de diversión, juego y entretenimiento.

En este contexto, el juego popular podría destacarse como un campo potencialmente poderoso para facilitar este proceso de reintegración social. Este trabajo examinará el papel del juego popular como mediador e incluso precursor de constitución de comunidad en el espacio de reincorporación territorial Héctor Ramírez.

En particular, el juego popular puede servir como un medio inclusivo y no amenazante para fomentar la comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo entre personas que han experimentado conflictos y rupturas sociales significativas.

Este acercamiento investigativo maneja una metodología con enfoque cualitativo con el fin de propiciar acercamiento desde el diálogo, las entrevistas y la observación. Se propone generar un acercamiento inicial a unos antecedentes bibliográficos referente a trabajos investigativos que se hayan realizado en este espacio, para posteriormente realizar un trabajo de campo con instrumentos de recolección de información como lo son la entrevista semiestructurada y galería de fotos.

Este trabajo se articula en un recorrido que parte de los antecedentes y el marco conceptual, donde el juego se sitúa como un eje fundamental para entender la construcción de lo social. A partir de este aporte teórico, se describe el enfoque cualitativo que orientó la investigación, para luego adentrarnos en el análisis de las voces y experiencias recogidas en el trabajo de campo, cuyos hallazgos más reveladores se exponen y discuten. Finalmente se plantean algunas conclusiones y recomendaciones.

Resumen

Este trabajo aborda perspectivas conceptuales y prácticas respecto al juego como dinamizador y mediador en procesos de reconciliación, reconstrucción del tejido social y relaciones interpersonales. Por medio de una breve revisión documental se abordaron antecedentes propios de la problemática a trabajar, también se contará como referencia las muy variadas intervenciones que se han realizado en el territorio. La revisión conceptual se divide en los siguientes apartados: *El juego, con unos subtemas de juego popular y lúdica; y por otro lado, el tejido social un subtema como lo es la paz.* Sumado a lo anterior, se propone realizar un trabajo de campo en el Poblado Héctor Ramírez o anteriormente denominado Espacio de Reintegración Territorial Héctor Ramírez en Caquetá, Municipio la Montañita, vereda Agua Bonita en donde se efectuarán entrevistas semiestructuradas y galería fotográfica. Se propone realizar un constante diálogo y observación en el territorio con las personas que participan en la recolección de información, posteriormente analizar los datos por medio de enfoque de análisis deductivo y se planteará los hallazgos en los cuales se espera evidenciar si en realidad el juego popular ha permitido tejer redes de diálogo, reconocimiento del otro, reconciliación y construcción de tejido social o si el juego ha tomado otros papeles en la vida de las personas que habitan este espacio.

Palabras claves: Juego, lúdica, dialogo, tejido social comunidad.

Índice de contenido

Agradecimientos.....	3
Dedicatoria	5
Introducción.....	6
Resumen /Abstract.....	7
Índice de contenido.....	9
1. Problemática.....	10
1.1. Planteamiento del problema.....	10
1.2. Formulación del problema	14
1.3. Objetivos.....	15
1.3.1. General	15
1.3.2. Específicos.....	15
1.4 Justificación.....	15
2. Marco referencial.....	18
2.1. Antecedentes.....	18
2.2. Marco Contextual	24
2.3. Marco Teórico	28
2.2. Marco Legal.....	43
3. Metodología.....	46
3.1. Enfoque de investigación	46
3.2. Diseño de investigación.....	47
3.3. Muestra enfoque de estudio.....	48
3.4. Técnica e instrumentos de recolección.....	49
3.5 Fases de la investigación	50
4. Hallazgos	51
4.1. Análisis de Resultados.....	54
Conclusiones.....	72
Reflexiones Finales	74
Referencias bibliográficas	76
Anexos.....	81

1. Problemática

1.1. Planteamiento del problema

El departamento de Caquetá al igual que diferentes lugares de Colombia se ha visto fuertemente afectado por la violencia por parte de grupos armados por razones como el territorio, la economía, la política, entre otros. El conflicto nacional ha dejado una huella en los corazones de los colombianos y quizás por eso es tan difícil considerar la paz como una alternativa que permita pasar la página y construir nuevas formas de relacionarnos, de creer en las segundas oportunidades y de generar políticas individuales para la reconciliación y la verdad tal como se enuncia en el Acuerdo Final Para La Terminación Del Conflicto Y La Construcción De Una Paz Estable y Duradera (2016):

El punto 3 contiene el acuerdo “Cese al fuego y Hostilidades Bilateral y definitivo y la Dejación de las Armas”, que tiene como objetivo la terminación definitiva de las acciones ofensivas entre la Fuerza Pública y Las FARC – EP, y en general de las hostilidades y cualquier acción prevista en las Reglas que Rigen el Cese, incluyendo la afectación a la población y de esa manera crear condiciones para el inicio de la implementación del Acuerdo Final y la dejación de las armas y preparar la institucionalidad y al país para la reincorporación de las FARC-EP a la vida civil (p.5).

La firma del acuerdo de paz en 2016 entre el gobierno colombiano y las FARC marcó un hito crucial en la búsqueda de una solución al conflicto armado que duró más de cinco décadas. Este proceso de desmovilización buscaba no solo la entrega de armas, sino también la reintegración de firmantes de paz en la sociedad. La implementación de programas de educación, empleo y salud fue fundamental para facilitar su adaptación. Sin embargo, los desafíos persisten,

incluyendo la violencia y el estigma social complican la plena reincorporación de estas personas. A pesar de las dificultades, la construcción de tejido social y el fomento de la reconciliación se convierten en pilares esenciales para asegurar una paz duradera en el país.

Ahora bien, este proceso de investigación busca una aproximación a aquellos escenarios en el Poblado Agua Bonita, en donde se ve presente el relacionamiento con el otro, explorando un poco el juego como una actividad libre, tal como afirma Huizinga (2000): “Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego- como juego- y en él se desarrolla” (p.7). Pensar en el juego ha ampliado el panorama de este proyecto, permitió el acercamiento a realidades de una población y a prácticas que se han pensado desde la colectividad para la comunidad.

El juego podría aportar a la construcción de tejido social porque permite el diálogo y la interacción entre los participantes, además enuncian dinámicas complejas sobre fenómenos en los territorios, pero ¿se podría dar una relación entre el juego y lo popular? Huizinga de alguna manera invita a pensarse no los juegos que había en la edad medieval sino a pensarse este momento histórico como un juego, menciona lo siguiente:

Me he ocupado tan extensamente en otro lugar del elemento lúdico de la cultura medieval que bastarán, en esta ocasión, unas cuantas palabras. La vida medieval está impregnada de juego. Unas veces es el juego popular desenfrenado, lleno de elementos paganos que han perdido su significación sacra y se han transmutado en pura broma, otras el juego de caballería pomposo y señorial, juego refinado de cortes de amor o cosa parecida (p.228).

Ahora bien, tomando un poco de distancia de pensar un juego refinado, este trabajo de investigación también quiere acercarse a lo que podría entenderse como popular y porqué podría

llegar a ser tan significativo para los pueblos, territorios o comunidades, Medrano (2009) propone: “Hasta donde mi conocimiento alcanza, no hay un criterio único establecido para designar o excluir férreamente lo popular” (p116). Acercarnos a lo popular puede ser todo un reto, pues desde el primer momento es un término polisémico, por un lado, como se mencionaba anteriormente con Huizinga puede ser lo opuesto a lo culto, que puede estar fuera de las elites e incluso la academia o quizá podría ser también casi que un producto que se consume masivamente porque se ha presentado una divulgación mediática o comercial muy fuerte aun siendo quizá propuesta por grandes industrias.

También es válido el escenario de pensarlo como un primo hermano de lo tradicional o folclórico, Medrano (2009) sustenta que: “La tradición sirve para dar identidad, cohesión y unidad al grupo social al que pertenece y por ello no puede ser un proceso aislado, sino forma parte de un contexto que sobrepasa la existencia finita del hombre” (p.117). Desde esta idea de trabajo se realiza una inclinación a la “definición” El término 'popular' es un adjetivo derivado de la palabra 'pueblo' y está directamente relacionado con este. Lo popular describe una gran variedad de elementos que pertenecen al pueblo o que le son propios. (Medrano G, 2009). Como indica García Canclini (1990), La naturaleza de lo popular se caracteriza por su constante movimiento y su resistencia a ser categorizado de manera fija. Además, lo popular se reelabora y reorganiza continuamente al conectarse con los sistemas modernos, dejando atrás visiones folklorizantes y estáticas (p. 231).

¿Cómo el juego ha contribuido a la construcción del tejido social con población reinsertada?

Por medio de iniciativas de reconstrucción de tejido social tales como juegos, programas de diálogo y reconciliación con el fin del reforzamiento de la confianza y la colaboración entre los miembros de la comunidad, es importante resaltar la creación de un entorno más seguro y unido promoviendo la paz y el bienestar colectivo.

El juego, especialmente en contextos grupales, promueve la colaboración y el trabajo en equipo. Según Huizinga (2007), "el juego es una función de la cultura que crea un espacio donde se desarrollan la amistad y la cooperación entre los participantes" (p.41).

Por otro lado, en muchas culturas, los juegos son una forma de transmitir valores y tradiciones. Como señala Caillois (2007), "el juego es un medio poderoso para la integración social, ya que refuerza la identidad colectiva y la memoria cultural de un grupo" (p.70).

1.2. Formulación del problema

La reincorporación en esencia es una apuesta a la reconfiguración de vínculos sociales que en algún momento fueron quebrados o que no eran perceptibles. Este es un proceso colectivo y de compromiso permanente, la investigación busca explorar como el juego y las manifestaciones recreativas, especialmente el juego, generan esos vínculos o aportes a la comunidad, al territorio y a las comunidades vecinas en busca de mejorar las relaciones sociales, encaminado a la re-construcción de tejido social en el Poblado Agua Bonita.

A las maneras como tramitamos el conflicto en Colombia, le ha ganado, como forma de resolverlo, la eliminación física del diferente, que no siempre puede leerse como contrario. Hemos normalizado la desaparición del otro como manera de resolver nuestras diferencias. La negociación de paz realizada con las FARC-EP, si bien se convierte en un primer paso para avocarnos a maneras otras de tramitar nuestras diferencias, queda el reto de, por un lado, reincorporar a los y las excombatientes a la vida civil, pero también, el desafío de fortalecer los lazos del tejido social para que la reincorporación se convierta en una posibilidad de vida juntos y juntas en medio de las diferencias.

Desde una mirada desprevenida, pero intencionada, creemos que el juego puede aportar al fortalecimiento de los lazos del tejido social y es por esto, que desde esta investigación pesamos que nuestra pregunta orientadora se centra en:

¿Cómo el juego ha contribuido a la construcción de tejido social en la comunidad de firmantes de paz de Agua Bonita, Caquetá?

1.3. Objetivos

1.3.1. General

Evidenciar el impacto del juego popular como dispositivo de mediación en la construcción del tejido social entre las personas firmantes de paz, específicamente en el Municipio de La Montañita, vereda Agua Bonita.

1.3.2. Específicos

- Analizar información de estudios previos sobre el juego en la zona de Agua Bonita con comunidades firmantes de paz.
- Contrastar por medio de la recolección de información a través de entrevistas a personas líderes comunitarias las realidades entorno al juego y la recreación en la vereda Agua Bonita.
- Socializar los resultados de las prácticas del territorio en el territorio agua bonita.

1.4 Justificación

El conflicto armado que ha azotado a Colombia durante más de cincuenta años ha dejado profundas heridas en las comunidades, especialmente en regiones como el departamento de Caquetá, que ha sido fuertemente afectada por la violencia de diversos grupos armados. Este conflicto no solo ha generado una crisis de seguridad, sino también una ruptura en el tejido social, dificultando la construcción de una cultura de paz y reconciliación. En este contexto, la firma del Acuerdo de Paz en 2016 con las FARC abrió una oportunidad histórica para avanzar hacia la reconciliación y la reintegración de los excombatientes a la sociedad, pero también ha

puesto de manifiesto desafíos significativos, como la violencia persistente, el estigma social y las dificultades de adaptación.

El presente proyecto busca contribuir a la reconstrucción de este tejido social mediante una estrategia innovadora: el reconocimiento del juego como una alternativa casi que fundamental para el fortalecimiento de la convivencia y la integración de las comunidades afectadas por el conflicto. El juego, entendido como un espacio de interacción y aprendizaje compartido, ofrece una oportunidad única para superar barreras sociales y psicológicas, crear confianza y fomentar el diálogo entre los distintos actores del conflicto. A través del reconocimiento del disfrute y descanso, los participantes pueden expresar sus experiencias, vivencias y emociones, y, al mismo tiempo, construir nuevas formas de relacionarse que favorezcan la paz y la colaboración.

Este proyecto, titulado "La Lúdica de la Paz", se fundamenta en la idea de que el juego popular, como una actividad profundamente enraizada en las comunidades, puede convertirse en un escenario propicio para la reflexión colectiva sobre el conflicto y su superación. El juego promueve la integración, la cooperación y la empatía, elementos clave para fortalecer el tejido social y generar una cultura de paz en los territorios afectados por la violencia. Además, el enfoque lúdico permite a los participantes transformar experiencias dolorosas en procesos de sanación y reconciliación, ofreciendo una plataforma para la construcción de una memoria colectiva que no solo reconozca el sufrimiento, sino que también celebre las segundas oportunidades.

La justificación de este proyecto se basa en la necesidad urgente de generar espacios de encuentro y de reconciliación entre los diversos grupos sociales, incluidos los excombatientes y las comunidades que han sido víctimas del conflicto. En este sentido, el juego se presenta como

un campo clave para facilitar estos procesos, dado su potencial para ofrecer un espacio seguro donde las personas puedan interactuar, reconstruir relaciones y aprender a convivir en un entorno de respeto mutuo.

A través de la implementación de este proyecto, se espera no solo promover la integración de los excombatientes a la vida civil, sino también contribuir a la construcción de una paz estable y duradera, en la que todos los colombianos puedan participar activamente en la creación de una sociedad más justa, inclusiva y solidaria. Lo lúdico, entendido como un acto que además del entretenimiento, se rige como un vehículo fundamental para reconfigurar las relaciones sociales, sanear las heridas del pasado y, finalmente, establecer una nueva red de tejido social que permita avanzar hacia la reconciliación y la paz en Colombia.

Se beneficia la Licenciatura en Recreación porque la misma tiene un fuerte componente de intervención social, y este proyecto brinda la oportunidad de aplicar los principios de la recreación en un contexto real de construcción social y paz. Al trabajar con poblaciones afectadas por el conflicto, especialmente con firmantes y víctimas, los estudiantes podrán experimentar cómo las actividades recreativas pueden convertirse en un campo efectivo para procesos de sanación y reintegración social. Esto les permitirá desarrollar habilidades clave para trabajar en comunidades en situaciones de vulnerabilidad y conflicto, enriqueciendo su perfil profesional.

Se beneficia la comunidad del Caquetá pues ella al igual que otras regiones afectadas por la violencia, lleva consigo heridas emocionales y psicológicas profundas. A través de los juegos, la comunidad tiene la oportunidad de expresar sus experiencias y emociones de una manera no confrontativa, favoreciendo la sanación colectiva. Las actividades recreativas permiten a los participantes compartir vivencias y perspectivas, lo que contribuye a un proceso de reconciliación

y alivio emocional. Esta sanación puede resultar en un ambiente más seguro y menos polarizado, esencial para el proceso de paz a largo plazo.

De igual forma representa un aporte porque al trabajar la cohesión social por medio del juego se utiliza como una herramienta de integración, sanación y reconciliación en contextos de conflicto. A continuación, se pueden identificar varios aspectos claves que muestran cómo contribuye al fortalecimiento de tejido social. El juego popular tiene una profunda conexión con las comunidades y puede ser un vehículo eficaz para acercar a las personas de diferentes orígenes, incluso en territorios fragmentados por la violencia. Al promover la cooperación y la interacción en un espacio lúdico, se fomenta la creación de lazos sociales y la colaboración entre individuos que podrían haber estado distanciados por las circunstancias del conflicto.

El juego ha demostrado ser un medio poderoso para la integración social, especialmente en contextos de conflicto. Según Gómez y Pérez (2017), "el juego popular y comunitario, por su carácter inclusivo y participativo, favorece la integración de individuos de diferentes contextos y ayuda a la reconstrucción de los lazos sociales en comunidades afectadas por la violencia" (p.112). Esto resalta cómo el proyecto puede fortalecer el tejido social y facilitar la cooperación entre individuos de diferentes orígenes.

2. Marco referencial

2.1. Antecedentes

Lúdica y paz son dos tópicos que se encuentran copiosamente en las bases de datos, para este estado del arte, dedicamos nuestra indagación en dos bases de datos: Google scholar y

Redalyc, que son dos bases de datos cercanas y nos permitían identificar documentos cercanos al territorio latinoamericano.

La búsqueda de estos tópicos en una combinación de búsqueda como “lúdica and paz” dio como resultado inicial en Google scholar, de 19400 resultados que, al ser definidos en una ventana de tiempo de los últimos 4 años por orientación del tutor, dio como resultado 15900 documentos. En Redalyc el mismo ejercicio dio inicialmente un resultado de 128443 documentos y al aplicar la ventana de tiempo dio como resultado un total de 631 documentos.

Esto implicó un trabajo arduo de revisiones y por ello fue necesario aplicar algunos criterios de inclusión y exclusión como:

- Trabajos dedicados a lo lúdico como dimensión humana, presentes en la vida de las personas y las comunidades como y no como una mediación dado que desde esta monografía creemos que la lúdica es una dimensión y no una herramienta, esta se encuentra en el sujeto y no en las actividades.
- En este orden, se suma la necesidad de vincular el juego a la vida comunitaria como una expresión espontánea de la existencia y no como herramientas para la mediación didáctica en intervenciones de orden pedagógico o social.
- Interesa en esta investigación, el juego como manifestación de la existencia comunitaria.

Lo anterior, dio como resultado el trabajo con las fuentes que se detallan a continuación.

El estudio realizado en 2022 por los investigadores colombianos Castilla y García a través de su trabajo titulado “El juego, una estrategia para el manejo de las acciones de violencia escolar

en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Rural La Florida, del municipio de Milán, Caquetá, 2022” tuvo un enfoque cualitativo, de alcance descriptivo y se estructuró en tres pasos: en el primero, se busca identificar los factores que afectan la sana convivencia escolar mediante una entrevista semiestructurada.

Luego, se diseñó una estrategia para favorecer la convivencia escolar, promoviendo la interacción de los niños con sus pares y analizando su comportamiento durante el desarrollo de las actividades. Por último, se evaluó la implementación de la estrategia propuesta mediante un conversatorio grupal con los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Rural La Florida. Los instrumentos de recolección de datos incluyeron entrevistas semiestructuradas, análisis de registros y observación.

La muestra la conformaron el 70 % (14) de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Rural La Florida. Se realizaron seis sesiones divididas en entrevistas, análisis del comportamiento del estudiante, tetratlón, juego del Yermis, juego del Dominó y una competencia grupal. Se observaron las respuestas y, posteriormente, el comportamiento de los estudiantes ganadores y perdedores en las diferentes actividades propuestas. Se concluyó que es crucial plantear estrategias pedagógicas basadas en el saber hacer, ser y crear. Los autores concluyen que utilizar castigos y sanciones solo produce cambios a corto plazo, y resaltan la importancia de planear actividades cuyo objetivo sea la mejora de la convivencia.

Asimismo, Ospina-Ramírez y Ospina-Alvarado (2023) hicieron un artículo titulado: “El juego como escenario de construcción de paz en contexto de conflicto armado en Colombia” en donde resaltan las potencias y recursos de la niñez afectada por el conflicto armado priorizando su aporte para la paz por medio del juego. Este estudio se realizó en diferentes instituciones

educativas de Caldas, Bogotá y Antioquia, pero enfatizan en los resultados obtenidos en I.E.D. Carlos Pizarro León ubicado en la ciudad de Bogotá., lugar donde se comparó el desempeño de tres cursos de grado noveno que recibieron las mismas clases magistrales y las actividades.

La metodología de investigación que se utilizó fue cualitativa por medio de la hermenéutica crítica comprensiva y teniendo como base los programas nacionales: Niños, niñas y jóvenes constructores y constructoras de paz y convidarte para la paz en donde realizaron talleres creativos, entrevistas a profundidad y grupos focales. Los resultados de la investigación arrojan que para los niños y niñas el juego es importante porque les permite poner en escena su identidad, su personalidad, les permite conocerse y sentirse sujetos socialmente importantes, pues las relaciones se ven mediadas por los potenciales de desarrollo humano.

Por último, plantean conclusiones que sugieren mirar el juego teniendo en cuenta también las narrativas de adultos en la construcción de paz, y enfatizar que es una práctica que permite el disfrute donde niños y niñas son actores de cambio, transforman sus conflictos y buscan la diversión colectivamente.

Por su parte, Cerdas (2022) plantea su artículo de investigación titulado: “Propuesta lúdica de educación para la paz” la cual tiene como objetivo fomentar un proceso pedagógico de educación para la paz a partir de un abordaje lúdico y vivencial por medio de la estrategia metodológica denominada taller y juegos cooperativos enfatizando en su importancia para la educación para la paz y los derechos humanos pues permite una amplitud de oportunidades para que los participantes se expresen y profundicen con aspectos articulados a la cultura de paz y los derechos humanos. Es una propuesta lúdica de educación para la paz basada en seis ejes temáticos: cultura de paz, comunicación para la paz, cooperación para la paz, transformación y

solución pacífica de los conflictos, prevención de la violencia escolar y nuestros derechos. Por último, se concluye que la Educación para la Paz es un proyecto pedagógico que busca promover la comprensión entre las personas y los pueblos y el desarrollo de habilidades.

Por otra parte, Tabares (2010) en su artículo titulado: “Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial” plantea una reflexión sobre el ocio entre la modernidad y la colonialidad, manifestando así, que la llegada de los ibéricos a América marca la diferencia colonial respecto a las formas de las realidades locales, además, plantea que el juego popular y tradicional hacen referencia a un lugar en donde las tensiones entre la una y la otra producen complejas realidades. Además, manifiesta que las actividades lúdicas se pueden evidenciar con propuestas como juegos, diversiones, danzas y dramatizaciones que reflejan valores, reglas y tradiciones de un grupo.

Por último, concluye en que los espacios de periferia son considerados como espacios de intervención y muy pocas veces como protagonistas, han sido espacios impuestos y asumidos desde el centro como espacios irrefutables y realiza una invitación a potenciar el ocio desde lo local, desde la diversidad de expresiones con el fin de construir y aportar a referentes que permitan la coexistencia de todas las perspectivas.

En esa misma línea Reyes (2022) afirma en su artículo titulado: “Del juego al juego cooptado. De los clásicos a la literatura moderna” en donde el objetivo es analizar las contradicciones que en el contexto teórico-epistémico se vienen produciendo en el tratamiento literario del juego todo ello teniendo en cuenta lo autotélico como característica de este. El autor empieza analizando cómo los juegos eran representados en los clásicos de la literatura, donde a

menudo se presentan como actividades con reglas claras y objetivos definidos, reflejando las normas sociales y culturales de la época.

A medida que se avanza hacia la literatura moderna, Reyes argumenta que el concepto de juego experimenta una transformación significativa. En lugar de ser representado de manera convencional, el juego en la literatura moderna se convierte en una herramienta para cuestionar y subvertir las normas establecidas. Este "juego cooptado" se caracteriza por la incorporación de elementos lúdicos que no solo entretienen, sino que también critican y desestabilizan las estructuras narrativas y sociales tradicionales.

Finalmente, el artículo concluye que el concepto de juego ha cambiado significativamente desde la literatura clásica hasta la moderna. Mientras que en los clásicos el juego solía estar claramente definido y estructurado, en la literatura moderna se ha convertido en una herramienta flexible y subversiva pues el "juego cooptado" en la literatura moderna sirve como un medio para subvertir las estructuras establecidas y ofrecer críticas más profundas sobre las convenciones literarias y las normas culturales. Este uso del juego permite a los escritores y lectores explorar nuevas formas de entender y representar la realidad.

En conclusión, enuncian un cuerpo teórico y práctico que validan el juego como eje fundamental para la transformación social, pero adicional, argumenta posibles riesgos de su instrumentalización, el juego es una actividad libre o así debería serlo. Por un lado, los estudios de Castilla y García (2022), Ospina-Ramírez y Ospina-Alvarado (2023), y Cerdas (2022) señalan de manera experimental la importancia del juego y lo lúdico como una herramienta pedagógica para minimizar temas de violencia escolar o fomentar una cultura de respeto por los derechos humanos coinciden en que la eficacia está orientada a que se promueven temas de relación con el

otro, cooperación, o la transformación pacífica de los conflictos. Sin embargo, desde el lugar de una profesional en recreación considero importante ir más allá de la aplicación funcional del juego y problematizar su esencia, Cerdas (2022) afirma la necesidad de revisar lo lúdico, evitando que se convierta en un simple recurso didáctico despojado de su latente capacidad emancipadora y crítica.

Tabares (2010) complejiza junto a Reyes (2022) de alguna manera alejar el juego del ámbito netamente instrumental. Tabares menciona “la diferencia colonial” y la mirada intervencionista que históricamente ha puesto su mirada en las prácticas populares y abriendo una invitación a volver de alguna manera a lo local, desde la diversidad de expresiones, y no de lógicas impuestas.

Por otro lado, Reyes (2022) con su concepto de juego cooptado, enuncia cómo una actividad autotélica puede ser alterada para cuestionar estructuras establecidas. Quizá la contribución del juego al tejido social no reside solo en su capacidad de resolver problemas inmediatamente, sino su potencial para crear escenarios donde desde lo propio y lo diverso se puedan imaginar y hasta construir realidades sociales más horizontales, menos violentas o en oposición a las narrativas hegemónicas.

2.2. Marco Contextual

El departamento de Caquetá se encuentra ubicado en Colombia en la región de la Amazonía y hace parte de la cuenca Amazónica considerado el pulmón del planeta. En cuanto a biodiversidad, Caquetá cuenta con la existencia de 290 especies de aves, el mono tití, el jaguar entre otros. (Región Caquetá, 2021). Este estudio se ubica en la vereda de Agua Bonita,

municipio de La Montañita en Caquetá el cual tiene una historia reciente destacado por el trabajo colectivo en la construcción de paz y de reincorporación de excombatientes de las FARC-EP.

Caquetá es uno de los departamentos que conforman la región de la Amazonía colombiana, en donde se puede evidenciar que su historia reciente está marcada por procesos de colonización espontánea a mediados del siglo XX, dado que el contexto de la época estaba acentuado por la violencia bipartidista, a raíz de ello, habitantes de los departamentos del Huila y Tolima llegaron a este territorio huyendo de la violencia. Por su parte, el Centro Nacional de Memoria Histórica (2015) afirma: “El Caquetá, como otros departamentos de la Amazonia, fue poblado a través de un proceso de colonización por campesinos que llegaron en su mayoría del interior del país, en medio de un contexto de violencia y con la promesa de tierras baldías” (p. 57).

Esta migración espontánea generó una tensión entre el modelo de desarrollo el cual se basaba en la expansión de las fronteras agropecuarias, así, la ganadería extensiva se afianzó como una de las principales actividades económicas del territorio y con ello, un gran costo ambiental. El IDEAM (2020) menciona: “En el Caquetá, la ganadería extensiva es la principal causa de la deforestación, la cual ha llevado a que el departamento sea uno de los más afectados por este flagelo en el país” (p.23).

El municipio de la Montañita se localiza en el pie de monte amazónico de Caquetá su historia está enmarcada por la colonización y el conflicto armado. “La Montañita fue, por muchos años, un corregimiento de Albania y solo alcanzó la categoría de municipio en 1985. Su ubicación estratégica en el piedemonte lo convirtió en un corredor fundamental para las FARC”

(Verdad Abierta, 2018, párr. 4). Durante muchos años fue considerado bastión de las FARC-EP lo que de alguna manera definió sus dinámicas políticas, sociales y económicas.

Dicho municipio fue clave en la implementación del acuerdo de paz del 2016, la ARN (2019) afirma: “En la Zona Veredal de La Montañita, denominada ‘Marquetalia’, se concentraron más de 400 excombatientes de las FARC, lo que convirtió al municipio en un símbolo nacional del proceso de paz” (p.15). En esta jurisdicción se instaló una de las Zonas Veredales Transitorias de Normalización (ZVTN), donde los excombatientes de las FARC iniciaron su proceso de reincorporación a la vida civil.

Es importante destacar el impacto del acuerdo de paz y la firma de este, pues esto permitió que más o menos 300 personas que eran pertenecientes a este grupo armado realizaron dejación de armas y se establecieron en el antiguo Espacio Territorial de Capacitación y Reincorporación Héctor Ramírez ubicado en Agua Bonita con el objetivo de reintegrarse a la vida civil. (Rios Monroy, 2024)

Desde el asentamiento ocurrido el 17 de febrero de 2017 a la fecha, Rios Monroy, (2024) afirma: En los siete años que han pasado desde entonces, el poblado se ha convertido en una villa de la mitad del tamaño del casco urbano de La Montañita, con tiendas, supermercados, sastrerías, fábrica de zapatos, empresa de turismo, restaurante, biblioteca, un centro educativo infantil, hotel, terrenos cultivados y una base de entrenamiento y operaciones de desminado humanitario a manos de excombatientes que es pionera en el mundo(p 3).

Actualmente, el municipio de la Montañita cuenta con un área total de alrededor de 54 hectáreas en la cual habitan familias campesinas, posibles víctimas del conflicto armado y

personas en procesos de reincorporación. Agua Bonita fue fundada en 1956 relacionada a procesos de colonización campesina dedicados a la agricultura, ha sido una zona afectada históricamente por existencia de grupos armados (FARC y disidencias).



Figura 1: Mapa de ubicación de la vereda Agua Bonita, La Montañita (Caquetá). Fuente: Identificación del riesgo en salud. UT salud sur 2

Por otro lado, el contexto político y de políticas públicas se puede evidenciar que en el acuerdo de paz (2016) en el punto 4 enuncia la sustitución voluntaria de coca en Caquetá con el apoyo de entidades nacionales con PNIS (Programa Nacional Integral de sustitución de cultivos ilícitos). Enfocado especialmente en la implementación en Agua Bonita, se han presentado demoras en los pagos acordados. Pues según el PNIS (2023) solo el 60% de las familias han recibido una parte de estos, y hay dificultad para vender productos legales, razón por la cual se ha presentado el sembrado de nuevo la siembra de coca.

A pesar de las dificultades, la comunidad del Poblado Héctor Ramírez (nombre asignado al pueblo en honor a un líder guerrillero del bloque sur de las Farc); ha organizado procesos de resistencia civil y proyectos productivos, el PNUD (2020) afirma:

Las Juntas de Acción Comunal en veredas como el Poblado Héctor Ramírez se han convertido en instancias de liderazgo y resistencia, gestionando proyectos productivos y exigiendo al Estado el cumplimiento de sus derechos fundamentales en medio de un entorno de alta complejidad (p.112).

Las organizaciones de mujeres y las juntas de acción comunal son actores clave en la reconstrucción de tejido social del territorio.

2.3. Marco Teórico

1. El juego

El juego ha sido analizado desde distintas ópticas, destacándose como una actividad que va más allá de lo lógico-racional. Tillería Aqueveque (2021) argumenta que el juego impacta en nuestra sensibilidad y que no es únicamente una actividad humana; también se encuentra presente en los animales. El juego posee un aspecto estético-afectivo que convirtiéndose en una forma de expresión que vincula a las personas con su entorno y con otros seres vivos. Autores como Piaget (1972) han subrayado la importancia del juego en el desarrollo infantil, considerándolo una herramienta fundamental que permite a los niños explorar, asimilar y reconstruir su entorno, lo cual les ayuda a desarrollar nuevas maneras de entender el mundo. Esta perspectiva enfatiza el papel cognitivo del juego, al tiempo que reconoce su relevancia en el desarrollo de habilidades sociales y afectivas. Vygotsky (1978) también señala que el juego no solo facilita el desarrollo de

capacidades cognitivas en los niños, sino que también promueve la creación de un mundo nuevo, donde la realidad cotidiana pueda ser transformada.

El juego no solo tiene una relevancia singular en el desarrollo personal, sino que también desempeña otra función importante: su impacto en la sociedad. Huizinga (2007) define el juego como una actividad que permite a los individuos explorar innumerables dimensiones de la vida, desde la cooperación hasta la competencia, así como la idea de jugar en el futuro o de destruir lo que ya existe. Esta perspectiva sugiere que el juego es el espacio donde se presentan diversas posibilidades, donde podemos experimentar con roles, ensayar y cometer errores frente a las normas y límites sociales. Sutton (2003) respalda esta idea al afirmar que el juego no es solo una actividad recreativa placentera, sino que también es fundamental para el aprendizaje.

En conjunto, estas circunstancias permiten entender el juego como un fenómeno que incluye varias dimensiones, incluyendo lo cognitivo, lo emocional, lo social y lo creativo. El juego se revela como una propedéutica a la humanidad, desde la exploración de la realidad circundante hasta la sonrisa del niño; el juego es una actividad elemental para el desarrollo humano. Además, su aspecto universal, al que nos encarece Tillería Aqueveque (2021), marca que es una expresión que va más allá de lo cultural o biológico de los seres humanos y los vincula con la naturaleza y otros seres vivos.

1.2 El juego popular

Este apartado iniciará contando como esta investigadora entiende la relación del juego popular con el tejido social, principalmente, en el territorio no se enmarca una diferencia muy marcada entre lo popular y lo tradicional, constantemente casi que se nombran como si fueran sinónimos, igualmente sucede con lo que ellos conciben como juego y deporte, no hay distinción

singular entre las prácticas, pero cuando se hace el intercambio de palabra lo popular comienza a emerger en las intencionalidades y el sentido de las mismas generando unas transformaciones en el discurso.

Los escenarios en donde está presente el juego a permitido de alguna manera el relacionamiento no solo entre los habitantes del caserío sino con las veredas aledañas en donde hay oportunidades como el “ir a representar a mi caserío, a mi comunidad o mi vereda” por medio de un equipo de futbol femenino, o el hecho de darse a conocer, de exponerse de alguna manera no solo en el ámbito deportivo o las manifestaciones recreativas sino con aquellas ideas colectivas y productivas. Pero sin salirnos un poco del contexto, hay una iniciativa particular en el territorio llamada “reporteritos” AG-03 (p.2) en donde los niños más pequeñitos visitan la biblioteca en horas de la tarde y tienen acercamiento a temas de comunicación, educación popular, manejo de herramientas y dispositivos tecnológicos y todo pensado con un fin colectivo y popular. Tal como afirma González (2010): "Los juegos populares no solo tienen un valor recreativo, sino que funcionan como un espacio de aprendizaje social que refuerza los lazos comunitarios y la construcción de la identidad colectiva" (p. 98). Uno de los fines o de las apuestas a estos espacios es cómo se comienza a resignificar el discurso y por donde inicia el camino, resignificar el discurso también enuncia el romper estigmas, transformar barreras en posibilidades y todo ello desde lo comunitario. Este proceso ayuda a consolidar la cohesión dentro de las comunidades al promover la colaboración y el entendimiento mutuo.

Lo popular no solo hace referencia al juego, lo popular tal como afirma Medrano, (2009): “A través del juguete popular podemos evidenciar cómo los artesanos construyen una tradición cultural que conlleva una identidad local; es decir, el conjunto de elementos comunes que diferencia e identifica tanto al artesano como al grupo social” (p.117). Lo popular involucra casi

que un escenario triádico el juego, pero también el artefacto y la persona que está detrás de dicho elemento porque hay una intencionalidad enmarcada en la identidad, quizá en la transformación de los discursos hegemónicos en donde surgen más cuestionamientos que verdades absolutas, en donde se propician aperturas.

Medrano, (2009) apertura enunciando: La cultura popular fue un elemento simbólico que permitió a los intelectuales tomar conciencia y mostrar aquellos elementos hechos por el pueblo, y que en su mayoría surgían distantes de los grandes centros urbanos (p.120). Esta servidora considera que la cultura popular a partir de lo que enuncia Medrano no fue un elemento simbólico, es, en la actualidad un elemento simbólico fundamental que se transformó y que ya no pertenece a los intelectuales, sino que es de los pueblos y que ellos en una labor mancomunada se abren y tocan puertas para dar a conocer tantas historias de resistencia, o apuestas por la paz.

En Agua Bonita, como veremos más adelante, han nacido iniciativas muy particulares en la búsqueda de ese sentido cultural y acciones concretas hacia la paz.

1.3 La lúdica

La lúdica es una dimensión fundamental de la experiencia humana; no se limita únicamente al juego, sino que se presenta en diversas vivencias que impulsan el bienestar tanto individual como colectivo. Según Suárez Vaca (2022), se define como un “estado, dimensión y condición humana, donde se producen sentimientos de bienestar, plenitud, felicidad y creación” (p. 5). Esto supone que la lúdica va más allá de una actividad determinada, convirtiéndose en un elemento crucial para el desarrollo humano, ya que favorece la reflexión, la exploración y la creación de conocimiento a partir de la experiencia misma.

Desde esta óptica, Núñez y otros. (2020) ven la lúdica como una vivencia cultural y una dimensión que “permea toda la vida”. No debería ser limitada a una simple actividad o disciplina. En este contexto, afirman que la lúdica “no se trata de prácticas, actividades, ciencias, disciplinas, ni de una moda reciente, sino de un proceso inherente al desarrollo humano en todas sus dimensiones psíquica, social, cultural y biológica” (p. 132). Así, la lúdica se transforma en un artilugio que nos ayuda a entender la cotidianidad y a potenciar la creatividad.

Por su parte, Bonilla Baquero “En la Lúdica el individuo decide voluntaria y autónomamente cuándo realizar la actividad, así como también cuando finalizarla” (p.50). El ser humano es libre de escoger el momento, el lugar y el tiempo que le conlleve vivir estas experiencias.

Uno de los componentes más cruciales de la lúdica es su capacidad de transformación. Suárez Vaca (2022) señala que “fortalece los planos socializadores en las diferentes culturas, abre paso a la diversidad de las prácticas culturales, las cuales se transforman a lo largo del tiempo” (p. 24). Por otro lado, Bonilla (1999) manifiesta: “Parece más razonable creer que si las personas

poseen ciertas disposiciones emocionales intrínsecas, en su interacción con los ambientes familiares y escolares podrán desarrollar estas potencialidades interiores, hasta llegar a convertirlas en determinadas prácticas sociales” (p.51).

En este sentido, la lúdica se presenta como una estrategia para resignificar espacios, fomentando relaciones humanas más armoniosas y facilitando procesos de integración y aprendizaje. Núñez et al. (2020) apoyan esta idea al acentuar que la lúdica permite “transformar los espacios y convertirlos en lugares de vida y paz” (p. 131). Dado que fomenta la implicación y el intercambio con el contexto social. ¿Cuál sería la diferencia entre juego y lúdica?

A menudo se confunden la lúdica y el juego, aunque esta asociación puede ser limitante. Si bien el juego es una manifestación de lo lúdico, la lúdica abarca mucho más que esa actividad. Bonilla (1999) menciona:

En la publicación mencionada se propone que la Lúdica sea concebida, en esencia, como una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la sexual y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la Lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa (p.47).

Lo lúdico esta permeado intrínsecamente en nuestro diario vivir cuando nos permitimos momentos de goce, de disfrute, de contemplación cuales quieran ser las preferencias, es decir, las interpretaciones de lo lúdico como dimensión llegan a ser subjetivas que le aportan al desarrollo mental, emocional, físico y más al ser humano.

Como explican Suárez y Salamanca (2022), “la lúdica, en sus diferentes acepciones, usualmente se relaciona con el acto de jugar, pero esto es limitante, pues existen otras posibilidades que producen en el ser el estado lúdico, entre ellas actos creativos relacionados con el arte de vivir” (p. 80).

Esto sugiere que la lúdica es una mentalidad que busca y genera bienestar, sin necesidad de estar atada a un conjunto de reglas o estructuras propias del juego.

En este mismo sentido, Suárez Vaca (2022) menciona:

La lúdica va más allá del juego, porque un estado lúdico no solo surge en el juego. Hay otras acciones que generan sentimientos de alegría, pasión, voluntad e intensidad, distintas a los juegos, que se manifiestan en prácticas como la fiesta, la guerra, el derecho, el saber, la poesía, la música, la filosofía, el arte, entre otros (p. 22).

Esto refuerza la idea de que la lúdica no está limitada a un tiempo o lugar específico; está presente en diversas actividades humanas que producen bienestar y permiten la expresión creativa.

Además, Núñez et al. (2020) sugieren que “la lúdica es una forma de darle sentido, significación y transformación al juego en diferentes realidades posibles” (p. 132). En otras palabras, el juego es una forma de expresión de lo lúdico, pero no lo agota. Mientras que el juego está regido por reglas y estructuras que lo delimitan, la lúdica se presenta como una actitud abierta y flexible que puede manifestarse en múltiples contextos de la vida cotidiana.

El ser humano, por medio de su dimensión lúdica tiene la habilidad para crear espacios de paz y convivencia. Suárez Vaca (2022) enfatiza que “esa libertad (de lo lúdico) origina

encuentros subjetivos de reflexión y pensamiento, acciones que se distancian del miedo y se dejan llevar por el sentir, lo cual permite la aventura” (p. 22). Esta afirmación pone de manifiesto que la lúdica no solo fomenta la creatividad y el aprendizaje, sino que también apoya procesos de reconciliación, al permitir que las personas interactúen sin imposiciones ni miedos.

Suárez y Salamanca (2022) subrayan que la lúdica ofrece una forma de estar en el mundo que conecta el conocimiento con emociones positivas, como la felicidad y el bienestar, configurando experiencias simbólicas y subjetivas orientadas al disfrute. Núñez et al. (2020) refuerzan esta idea al señalar que la lúdica no se limita a espacios de ocio; se proyecta en diversos ámbitos de la vida, siendo un elemento clave para la transformación social.

Para finalizar este apartado, Suárez Vaca (2022) nos propone lo siguiente:

De esta manera, los tiempos y sus fugas, las quietudes y las circulaciones acerca de lo convencional y lo poco común alejan el confort de pensar que las cosas suceden de un solo modo. Por ello, el latir lúdico sacude. Lleva a otros contextos y formas de ser. Confronta lenguajes y formas de estar. Invita a crear y pensar; a exponernos ante el mundo, para izar banderas en los diversos refugios representados en heterotopías, escenarios otros, para vivir lo lúdico (p.79).

Justamente, aquí se enfatiza en que la lúdica es una dimensión constitutiva del ser. Es casi una pulsión vital que nos saca de la inercia e incluso nos permite cuestionar los órdenes establecidos, revelando la existencia de múltiples y diversas realidades y formas de habitar el mundo. En conclusión, Suárez Vaca propone que abrazar esta dimensión lúdica es un acto de auténtica libertad, que nos permite crear y habitar esos otros escenarios o “heterotopías” donde es posible experimentar y afirmar modos de existencia diversos.

2. El tejido social

Se entiende como tejido social principalmente todas estas acciones colectivas que fomenten al respeto, la sana convivencia, el buen relacionamiento con los otros y con el territorio. En Colombia, tras la firma del Acuerdo de Paz (2016) se busca garantizar la reincorporación de excombatientes, al respecto se define que:

La reincorporación a la vida civil será un proceso de carácter integral y sostenible, excepcional y transitorio, que considerará los intereses de la comunidad de las FARC-EP en proceso de reincorporación, de sus integrantes y sus familias, orientado al fortalecimiento del tejido social en los territorios, a la convivencia y la reconciliación entre quienes los habitan; asimismo, al despliegue y el desarrollo de la actividad productiva y de la democracia local. La reincorporación de las FARC-EP se fundamenta en el reconocimiento de la libertad individual y del libre ejercicio de los derechos individuales de cada uno de quienes son hoy integrantes de las FARC-EP en proceso de reincorporación. Las características de la reincorporación del presente acuerdo son complementarias a los acuerdos ya convenidos. El proceso de reincorporación tendrá en todos sus componentes un enfoque diferencial, con énfasis en los derechos de las mujeres. (Agencia para la Reincorporación y la Normalización, 2016, párr. 3).

Teniendo en cuenta lo anterior, el proceso de reincorporación de firmantes de paz de alguna manera es de naturaleza “integral y sostenible” en donde los intereses de la comunidad de los firmantes de paz están orientado al fortalecimiento del tejido social.

En la misma línea, ¿Cómo podríamos definir qué es el tejido social y cómo se ve relacionado en el contexto colombiano? Actualmente, hablar sobre el posconflicto en un territorio

como Colombia se ha convertido en tarea de muchos, pues es casi que un compromiso el acercamiento a la historia de nuestro país, pero adicional, a las nuevas narrativas que se están construyendo a partir de la dejación de armas y la apuesta por la paz de diferentes comunidades al interior del territorio, García-Durán (2018) argumenta que:

El tejido social hace referencia a las redes de relaciones, confianza y cooperación que existen dentro de una comunidad, permitiendo la acción colectiva y la resistencia frente a la violencia. En el caso colombiano, la fortaleza o el resquebrajamiento de este tejido ha sido un factor determinante en la capacidad de las comunidades para afrontar el conflicto armado, proteger la vida y construir iniciativas de paz desde la base social (p. 103).

¿Podríamos aproximarnos a la relación de la lúdica con la paz?

La concepción de lo lúdico como una dimensión del ser, en donde se puede organizar el ser humano desde lugares de bienestar simbólicos y subjetivos como se plantea en la investigación, establece un vínculo fundamental con una noción de paz que va más allá de entenderla como la ausencia del conflicto, Suarez Vaca (2022) nos propone:

En segunda instancia, lo lúdico -eje transversal de la investigación- se concibe como un estado del ser que se vincula con una manera de estar, de concebir y de habitar el mundo, un estado que vincula el conocimiento con la felicidad, con el placer, con el gusto y con el sentirse bien; es decir, la organización de la experiencia humana en el mundo desde acentos de bienestar simbólicos, fantásticos y subjetivos. En consecuencia, se le relaciona también con un estado de posibilidad creadora en pensamientos y acciones, lo que implica diversidad de lenguajes expresivos (p.80).

Desde este lugar, la paz se evidencia no como un estado pasivo, sino como una condición viva del bienestar interno e incluso plenitud cuando el ser vivo puede habitar el mundo desde el goce, la creatividad, y la expresión auténtica. Al valorar la diversidad de lenguajes expresivos, lo lúdico construye paz que tiene en cuenta el bienestar individual y la voluntad de ser y poder crear y creer y esto se convierte en los hilos para tejer una convivencia armónica y respetuosa en la colectividad.

2.1 Paz

Hablar de paz es un tema tan profundo que a veces roza con lo utópico. Tradicionalmente, se ha entendido como una mera ausencia de la guerra, su opuesto aparente; sin embargo, este apartado no pretende explorarla desde una definición abstracta y universal. Por el contrario, se propone situar el análisis en el contexto colombiano, específicamente en el marco del acuerdo de paz de 2016, uno de los hitos más recientes e influyentes en la historia nacional. Esta exploración busca comprender, en esencia, a qué se comprometieron los firmantes y de qué se trata este complejo y transformador acuerdo. El Acuerdo Final de Colombia tiene como uno de sus propósitos fundamentales el de "impedir que haya más víctimas y concentrar todos los esfuerzos en construir una paz estable y duradera" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 7).

Además, una de las tantas acciones concretas hacia la paz que propone el acuerdo es: "Se acordó un plan de inversiones para el campo con programas de acceso a tierras, a bienes, a servicios productivos y a infraestructura para darles a los campesinos oportunidades reales de desarrollo y calidad de vida". (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p.8).

De manera casi irreal, el acuerdo textualmente manifiesta que su propósito principal es poner fin a la guerra. Aunque la guerra en muchos lugares de Colombia sigue siendo una

realidad, hay grupos de firmantes que día a día recuerdan y le apuestan con acciones concretas a este primer apartado, porque además es un compromiso, el apartado se llama: “*Acuerdo sobre Cese al Fuego y de Hostilidades Bilateral y Definitivo y Dejación de las Armas entre el Gobierno Nacional y las FARC*”.

De acuerdo con lo estipulado en el Acuerdo Final (Colombia. Gobierno Nacional, 2016), la implementación de la dejación de armas y la reincorporación de los miembros de las FARC se estructuró en varias fases.

El Acuerdo nos muestra que el fin del conflicto no fue un punto final, sino el comienzo de un camino delicado para volver a tejer la vida en comunidad. Lo primero fue crear un espacio de confianza, donde "los miembros de este grupo se ubicarán, por un periodo de 180 días, en 22 zonas veredales" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 11), lejos de los pueblos, bajo la mirada neutral de la ONU. Pero la pregunta más difícil llegaba después de la entrega de las armas: ¿y ahora qué? ¿Cómo se construye una vida nueva? El Acuerdo intentó responder tendiendo un puente: "una vez salgan de las zonas, recibirán por un periodo limitado un apoyo económico" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 11) y la posibilidad de sembrar sueños legales con proyectos productivos. Y quizás lo más profundo fue abrirles las puertas de la política, garantizando que "una vez dejadas las armas y convertidos en un partido o movimiento político, el acuerdo garantiza una representación" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 11) en el Congreso. Así, la voz que antes resonaba en la montaña tendría un lugar en la democracia. En medio de este cambio monumental, hubo una certeza que trajo calma: "alcaldes, gobernadores y todas las autoridades civiles continuarán haciendo presencia en el territorio" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 11) y "La Fuerza Pública continuará garantizando la seguridad"

(Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 11). No era un territorio sin ley; era un país haciendo el tremendo esfuerzo de sanar sus heridas, con el Estado presente para cuidar a todos.

Frente a la inmensa tragedia que vivió el país, el Acuerdo tomó una decisión fundamental: poner en el centro del proceso a quienes llevaban sobre sus hombros el dolor de la guerra: las víctimas. Fue así como nació el Sistema Integral de Verdad, Justicia, Reparación y No Repetición, con una misión profunda: "lograr la mayor satisfacción posible de los derechos de las víctimas, asegurar la rendición de cuentas por lo ocurrido [...] y contribuir a garantizar la convivencia, la reconciliación" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 18). Este no era un sistema de castigo común; era un camino hacia la sanación. Para los responsables de los crímenes más graves, la justicia sería inevitable, pero se les tendió una mano: si colaboraban plenamente con la verdad y se comprometían a reparar el daño causado, accederían a un tratamiento especial. La reparación, en este sentido, no era solo un concepto, sino acciones concretas que sanan la tierra y a las comunidades, como el "desminado humanitario y búsqueda de desaparecidos" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 18). Este camino de justicia no distinguía uniformes. Aunque se presume la legalidad de las acciones de la Fuerza Pública, se dejó claro que "aquellos agentes del Estado que hayan cometido algún delito [...] podrán acogerse a la justicia especial de paz" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, pp. 18-19), bajo la misma condición de verdad y reparación. Incluso los civiles que tuvieron una participación determinante en el conflicto fueron llamados a rendir cuentas, mientras que se tuvo un gesto de claridad y compasión al establecer que "quienes hayan sido obligados a pagar vacunas o rescates serán considerados como víctimas" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p.-19). Al final, el sistema buscaba, más que venganza, una verdad que, aunque duela, nos permita por fin enterrar la guerra y construir una paz donde el dolor no se herede.

Al final de este recorrido, queda claro que la arquitectura de la paz en Colombia se construyó sobre un principio reparador que no hace distinciones. Como síntesis de este esfuerzo, el Acuerdo establece que "El Sistema Integral busca satisfacer, a través de los distintos mecanismos, los derechos de todas las víctimas del conflicto armado: víctimas de agentes del estado, víctimas de las guerrillas y también las víctimas de los grupos paramilitares"(Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 22). Esta frase no es solo una descripción técnica; es la columna vertebral de una paz posible. Al incluir a todos los actores del conflicto y a todas sus víctimas por igual, el sistema reconoce que el dolor no tiene bandos y que la reparación debe ser tan amplia como lo fue la guerra. Al buscar "incentivar la colaboración de quienes tuvieron una participación directa o indirecta en el conflicto armado"(Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 22), se opta por una justicia que prioriza la verdad colectiva sobre el castigo solitario. Este no es un camino fácil, sino uno necesario: la única manera de enterrar un conflicto de más de medio siglo es sacando toda la verdad a la luz, para que las víctimas sean finalmente el centro sobre el cual se cimiente una nación reconciliada.

Cuando realizamos un acercamiento a la paz en el territorio nacional no se hace de manera antropocéntrica, pues se entiende que la violencia ha permeado el ambiente natural, los bosques, la selva, los ríos. Ha desplazado especies de flora y fauna, respecto a ello, El Acuerdo Final (Colombia. Gobierno Nacional, 2016) reconoce que, si bien el conflicto armado es anterior al narcotráfico, la construcción de una paz estable y duradera es inviable sin abordar de manera decisiva este flagelo. El texto enfatiza la necesidad de resolver la expresión territorial del problema: los cultivos de uso ilícito, las economías ilegales asociadas a ellos y la amenaza que suponen las redes de crimen organizado (p. 26).

Para construir una paz que de verdad echara raíces en los territorios, el Acuerdo entendió que había que mirar de frente una realidad incómoda: aunque la guerra empezó antes, "no es posible la construcción de una paz estable y duradera si no se resuelve este problema, o al menos su expresión territorial: el problema de los cultivos ilícitos" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 26). La paz, entonces, no podía ser solo silenciar los fusiles; tenía que ser también sembrar alternativas donde antes solo crecía la coca. Por eso, el enfoque dio un vuelco humano: en lugar de perseguir al eslabón más débil, "el Estado se concentrará en combatir a las grandes organizaciones criminales [...] y no a los campesinos que alguna vez tuvieron cultivos ilícitos" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 26). La promesa era clara: al quitar el conflicto de encima, "habrá oportunidades de desarrollo legal para los campesinos" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 26). La herramienta para cumplirla serían los programas de sustitución, que buscan "dar a los cultivadores, antes amenazados por la guerra, opciones reales de vida y trabajo en la legalidad" (Colombia. Gobierno Nacional, 2016, p. 26). Este no es solo un cambio de cultivos, es un cambio de vida. Al final, se trata de que el Estado llegue por fin a estos territorios, no con soldados, sino con oportunidades, trabajando codo a codo con las comunidades para que la legalidad, por fin, sea la opción más dulce.

A manera de cierre, se vuelve evidente que el concepto de paz marcado en el Acuerdo Final extiende la mera terminación de las hostilidades. Como lo sostiene Galtung (2016), la "paz positiva" entendida como la superación de las violencias estructurales y la construcción de justicia social es el camino hacia el cual debe apuntar cualquier proceso de terminación de un conflicto armado. En el caso colombiano, este acuerdo constituye una construcción compleja y multidimensional que busca precisamente eso: una transformación profunda de los territorios y de las relaciones sociales. Los componentes analizados desde la justicia transicional centrada en

las víctimas y la reincorporación de los excombatientes, hasta la sustitución de cultivos y el combate a las economías ilegales no son elementos aislados. Por el contrario, son pasos de un mismo camino dirigido a desmontar las causas y consecuencias del conflicto, tal como lo plantea el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo - PNUD (2011) al señalar que la paz se edifica sobre pilares de verdad, justicia, reparación y garantías de no repetición. En última instancia, la materialización de esta paz estable y duradera no depende únicamente del éxito en la implementación de los puntos acordados, sino de la capacidad de la sociedad en su conjunto para apropiarse de este proceso, reconciliarse con su pasado y tejer, desde la diversidad y la participación, un futuro común donde la lúdica del ser, en palabras de Suarez Vaca (2022), pueda florecer en escenarios de convivencia y creación.

El Acuerdo de Paz es como un árbol con muchas ramas importantes. Hay otras partes claves, como la que busca crear mejores oportunidades para el campo, la que abre más espacios para que la gente participe en la democracia, y la que explica cómo poner en marcha todo lo acordado. Son temas vitales para el país, pero en este trabajo hemos querido concentrarnos en los tres primeros puntos *Poner fin a la guerra, Verdad, justicia y reparación para las víctimas y Contra el narcotráfico* porque sentaron las bases de todo lo demás. Nos parece clave entender bien estos cimientos para poder analizar mejor el resto del proceso de paz.

2.2. Marco Legal

Es importante resaltar aquella normativa que ha sido congruente con este proyecto de nación como lo es todas aquellas iniciativas y posturas que ayuden a fortalecer la cultura de paz en nuestro territorio. En un primer lugar, dentro de una normativa internacional que se enuncia

por medio de la Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948 la cual en su artículo 27 establece: “toda persona tiene derecho a participar en la vida cultural de la comunidad, lo que incluye el juego como expresión cultural. (ONU, 1948). En Colombia, el derecho a la recreación, el juego y la paz no se limitan a imaginarios utópicos, son derechos fundamentales reconocidos y desarrollados en la organización jurídica del país, y son entendidos como primordiales para el desarrollo humano, la salud integral, y la construcción de una sociedad reconciliada.

Principalmente, la Constitución Política de Colombia de 1991 en su artículo 52 aunque no menciona directamente el juego como un derecho reafirma unas bases para su protección junto con otros derechos:

El ejercicio del deporte, sus prácticas masivas y organizadas son derechos fundamentales de todos los habitantes de la Nación. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas. (art.52).

Además, la misma Constitución (1991) en su artículo 44 menciona:

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos (art.44).

Adicionalmente, en la Convención Sobre Los Derechos del Niño de 1989 se afirma que: “Se reconoce el derecho al juego y al descanso como derecho fundamental para el desarrollo integral. (UNICEF, 1989) Aunque, personalmente, se manifiesta una cierta distancia con catalogar o pensar el acto de jugar meramente a la etapa de la infancia, acercándonos un poco a lo que manifiesta acercándonos un poco a lo que se manifiesta en la neurociencia y la psicología positiva hay unas luces específicas sobre las funciones del juego en el cerebro y en el comportamiento en la adultez, Brown & Vaughan, (2010) resaltan:

El juego es un estado de ser profundamente arraigado en nuestra naturaleza biológica. [...] A lo largo de la vida, el juego contribuye a la calidad de vida, al aprendizaje continuo, a la adaptación al cambio y a la capacidad de recuperación ante el estrés (p.60).

Ahora bien, es importante resaltar la Ley 181 de 1995, que promueven la recreación para todas las personas que habitan el territorio, deben ser interpretados e implementados con una perspectiva de ciclo vital, en el artículo 2 se propone:

La educación física, el deporte y la recreación, son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona. Su fomento, desarrollo y práctica son parte integrante del servicio público educativo y constituyen gasto público social bajo los siguientes lineamientos: (...) El deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, son elementos esenciales de la educación y constituyen una actividad de interés público y de utilidad común, para todos los habitantes del territorio nacional (art.2).

Este párrafo hace énfasis en que la recreación no se tiene distinción de edad, y las sitúa como componentes necesarios para el bienestar y el desarrollo en conjunto de una sociedad o comunidad.

3.Método

3.1. Enfoque de investigación

El enfoque que se aplicará en esta investigación es de carácter cualitativo. Inicialmente se realiza una revisión de antecedentes que permite contextualizar la investigación buscando pesquisas que se hayan realizado en territorios de reincorporación. Dado este interés particular, las iniciativas investigativas no se identifican con claridad, y son casi nulas para soportar nuestro interés investigativo.

Abordando los niveles de profundidad de investigación cualitativa, el presente proyecto explora desde la identificación y planteamiento del problema y permite examinar las características del fenómeno de estudio de esta propuesta siendo flexible entorno al replanteamiento de posturas prescritas en confrontación al trabajo de campo propuesto.

Se utiliza el enfoque cualitativo pues el punto central de la misma es la comprensión a profundidad de los fenómenos dentro de su contexto, priorizando la interpretación sobre la universalización de las leyes (Mardones ,1991). Abordar el juego, la lúdica de la paz y el juego popular es un reto, pues el trabajo en el territorio podrá ayudar a un acercamiento al contexto real, a las prácticas de juego, de diversión y entretenimiento de los grupos poblacionales, por ello en el proceso de investigación cualitativa el investigador no es un sujeto externo, sino que es un

participante activo en la construcción de conocimiento considerando además la pujanza en la interpretación de los datos recogidos (Mardones, 1991).

Como es bien sabido, la paz es un proyecto de nación en donde se supondría que cada colombiano con sus acciones, investigaciones y diálogos debería ir en esta línea, así que en este trabajo se emplea los estudios exploratorios, pues hablar de juego en escenarios de postconflicto es un fenómeno quizás desconocido, tal como afirma Sampieri (2018):

Los estudios exploratorios sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, indagar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados (p. 91).

En conclusión, la investigación cualitativa nos permite acercarnos a realidades y contextos de los territorios, de las colectividades de manera exploratoria, abierta y subjetiva, en donde más que buscar verdades universales, explora en la complejidad del ser humano para construir realidades que da significado a mundos posibles.

3.2. Diseño de investigación

Como anteriormente mencionaba, el enfoque de investigación de este proyecto es de orden cualitativo, en donde metodológicamente se desarrolla un paso a paso organizado para dar cuenta de los resultados y hallazgos evidenciados posteriormente. Inicialmente, se realiza una revisión documental de aquellas posibles investigaciones que dieran cuenta de diferentes espacios de diálogo, actividades u observación que se haya podido dar en el Poblado Agua Bonita, luego,

se hace la realización de una ficha temática de los antecedentes, en donde se vea el impacto del juego en espacios académicos o sociales, posteriormente, se propone la formulación del problema y el planteamiento del problema. Luego se plantean los objetivos y teniendo en cuenta los mismos se realiza una propuesta de marco teórico. Se realiza el diseño de entrevista teniendo en cuenta el marco teórico y los objetivos por medio de una ficha con posibles variables. El trabajo de campo se realiza a mitad del año 2025 y luego análisis del trabajo de campo por medio de una ficha temática con las respuestas de las entrevistas y luego se hace el análisis de los resultados y recomendaciones.

3.3. Muestra enfoque de estudio

Este estudio se realiza en la vereda de Agua Bonita II, actualmente conocido como Poblado Agua Bonita, en el departamento de Caquetá, ubicado a aproximadamente a una hora y media de Florencia. La muestra está conformada por cuatro personas que desempeñan cargos de liderazgo en la comunidad quienes voluntariamente decidieron participar de este acercamiento investigativo y quienes además cuentan con conocimientos varios sobre las dinámicas sociales en el Poblado Héctor Ramírez. Esta elección de alguna manera fundamentada en lo mencionado por el PNUD (2020): "los líderes comunitarios son actores clave que poseen una visión integral de los problemas, las potencialidades y la historia de sus territorios" (p.112). Los aportes otorgados en esta muestra son altamente significativos para responder desde diferentes perspectivas la formulación del problema planteado inicialmente. En cuanto a un perfil demográfico y social, se puede especular a partir de los datos del censo del municipio de la Montañita que probablemente presentan un nivel de escolaridad que está entre la media básica y la técnica o tecnológica u universidad incompleta, dado que el DANE (2018) reporta que solo el 18.5% de la población alcanza el nivel de educación superior. Por otro lado, es fundamental resaltar que conforme a la

realidad de la región el liderazgo de las personas no solo de la muestra sino del poblado se ha forjado a partir de la experiencia práctica, de la participación e ingenio de iniciativas sociales, por ello, más que una formación académica formal, un patrón común en contextos de colonización y construcción comunitaria en Caquetá. (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2015)

3.4. Técnica e instrumentos de recolección

En este proyecto de investigación, se empleó como técnica principal para la recolección de información la entrevista semiestructurada. Esta técnica se caracteriza por su flexibilidad sin perder la profundidad de su sentido, permitiendo obtener narrativas detalladas y descriptivas directamente de los actores sociales. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este tipo de entrevista "combina preguntas preestablecidas con la posibilidad de que el entrevistador profundice en temas que surgen durante la interacción" (p. 476). Lo cual permite que el entrevistador pueda explorar, indagar, conversar más fluidamente en el espacio con el fin de hondar en esas percepciones y sentires de, en este caso, líderes comunitarios de la Vereda Agua Bonita II.

El instrumento que se propuso fue un protocolo de entrevista, el cual fue diseñado a partir de una matriz de categorización realizada previamente, dicha matriz se estructuró conforme a las dos categorías generales y las subcategorías derivadas del marco teórico: 1. Relación juego y cultura, 2. La paz, el juego y/o espacios de recreación y la reconstrucción de comunidad 3. Impacto en el tejido social. Este ejercicio de realizar previamente una estructura de categorías previas es muy enriquecedor pues de alguna manera brinda un horizonte y asegura la validez del contenido, ya que, como indica Mardones (2017): "la construcción de un guion de entrevista a

partir de categorías predefinidas garantiza que se recabe información pertinente y directamente vinculada a los objetivos de la investigación" (p. 89).

El formato de entrevista final estuvo acompañado del objetivo general de la investigación y 5 preguntas centrales, las cuales, si bien ya estaban predefinidas, permitieron a la entrevistadora realizar preguntas que quizás aclararan o enfatizaran en un tema en especial, por ejemplo, una de las preguntas aplicadas fue: ¿Qué acciones concretas, ya sean a través del juego u otras actividades, han ayudado a fortalecer la confianza entre los firmantes de paz y las comunidades cercanas? Este enfoque se alinea con la perspectiva de la Universidad de Jaén (2014) donde se enfatiza: “Durante el transcurso de la misma el investigador puede relacionar unas respuestas del informante sobre una categoría con otras que van fluyendo en la entrevista y construir nuevas preguntas enlazando temas y respuestas” (p.2).

Por último, cabe mencionar que la aplicación de la entrevista se llevó a cabo en lugares de confianza para los participantes, lo que facilitó el dialogo fluido. Cada entrevista fue registrada, en este caso, grabada con previo consentimiento informado, para su posterior transcripción y análisis temático.

3.5 Fases de la investigación

La investigación se desarrolló en varias fases secuenciales. En primer lugar, se realizó una revisión documental sobre el territorio, la cual evidenció que, si bien existen investigaciones previas acerca del juego, la mayoría se limitaron a la realización de talleres, sin incluir un trabajo de observación y entrevistas directas con los habitantes.

Posteriormente, se procedió al planteamiento del problema y a la definición de los objetivos de la investigación. A continuación, se elaboró una matriz temática para el marco teórico, estructurada en dos categorías principales: 1) *El Juego*, con sus subcategorías *juego popular* y *lúdica*; y 2) *El Tejido Social*, con la subcategoría *paz*.

Con base en este marco, se diseñó la metodología de investigación, que incluyó la creación de una matriz para formular las preguntas de las entrevistas, así como la preparación de los protocolos de consentimiento informado y la logística de la salida de campo.

Luego, se ejecutó el trabajo de campo, que consistió en un proceso de contacto, gestión y organización con la comunidad. Este incluyó diálogos con diversos miembros, una actividad lúdica con niños en la escuela El Cedro y una visita al emprendimiento de cosmetología natural, donde se pudo observar directamente el trabajo cooperativo.

Finalmente, en la fase de análisis, se creó una matriz de categorización de la información, organizando los datos mediante códigos de sistematización para identificar hallazgos a partir de las entrevistas y las observaciones. El proceso concluyó con la sistematización de las conclusiones y las reflexiones finales.

4. Hallazgos

Los hallazgos de esta investigación se concentran en dos categorías primordiales, juego y tejido social. Las personas entrevistadas y el proceso de investigación mismo adelantado desde hace 2 años, concertado en la última visita de campo en el que se consolidó la información nos permite identificar los siguientes hallazgos

Hallazgos referentes a la categoría juego:

Uno de los primeros hallazgos de esta categoría implica comprender que el juego ha estado y está presente en la vida de las comunidades más allá del conflicto armado y ahora se hace presente para fortalecer los vínculos comunitarios.

El acto de jugar se nos ha vendido como una actividad infantil, las entrevistas con las personas vinculadas al proceso en el municipio nos permiten comprender que el juego no tiene limitantes de edad y que el disfrute que en éste se produce también está la orden del día para las personas adultas sin que esto signifique que dejan de ser adultos.

Por otro lado, el juego en este contexto va de la mano con otras manifestaciones recreativas y pedagógicas como procesos de educación popular en la biblioteca o en la casa de la cultura con el fin de preservar la identidad y mejorar las habilidades comunicativas.

El juego se explica como un objetivo para posibilitar el contacto y el diálogo aportando a los espacios de confianza. Además, facilita el intercambio de perspectivas y la identificación de intereses comunes. Esta dinámica une necesidades individuales para fortalecer el tejido colectivo, de dicha forma, se consolida como un proceso unificado de lucha por los derechos.

Se practican diferentes modalidades de juego, el fútbol se evidencia como uno de los favoritos por los habitantes del territorio además porque se fortalece como un proyecto productivo que está dentro de la cooperativa, pero también es un proyecto de reconciliación que no se practica únicamente por hombres, sino que las mujeres tienen muchísima participación en este. También se practican juegos como la carrera de enjabonados, juegos con aros, encostalados y se exponen otras manifestaciones recreativas como espacios de danza, teatro, entre otras.

Hallazgos referentes a la categoría de tejido social:

Inicialmente, los hallazgos de esta categoría se relacionan con la importancia tan grande que tiene los espacios de juego como una estrategia, poderosa de integración y reconstrucción de tejido social, pues permite un diálogo único entre la comunidad, la fuerza armada y con otros municipios, e incluso, con autoridades de alto nivel.

Esta práctica sostenida por una participación activa, se sitúa en lo recreativo para construirse como un ritual comunitario por la paz, prolongando redes de confianza y unificación territorial.

El proceso de integración y construcción de tejido social se descubre como un fenómeno que va más allá de la coordinación, es un acto de re-conocimiento mutuo. La verdadera unificación nace del encuentro, de la escucha, y valorar la historia singular del otro, es un camino de confianza que no se decreta, sino que se cultiva de manera práctica y tangible a través de un ecosistema diverso de actividades compartidas.

Estos espacios que van desde lo recreativo: (bazares, baile o encuentros de juego o encuentros artísticos) hasta lo reivindicativo (marchas, movilizaciones) funcionan como tejidos de sociabilidad y se manifiestan como territorio fértil donde la familia y la comunidad se entrelazan para divertirse y para cooperar en torno a objetivos colectivos.

La fuerza final no reside en las actividades aisladas, sino en la confluencia de todos estos hilos en un propósito en común: la representatividad y la unión de esfuerzos. Es en esta diversidad de escenarios donde las personas logran finalmente identificarse, y fortalecerse en comunidad como un solo cuerpo colectivo.

Mientras el Acuerdo de Paz no incluye una sola línea sobre niños y niñas (posiblemente porque no eran considerados actores directos de esa realidad), en la práctica del territorio se descubre que ellos son fundamentales. Existe una clara conciencia de que la paz se siembra en el presente y se cosecha en el futuro, por lo que la educación, la atención psicosocial y, de manera muy significativa, lo recreativo, se convierten en estrategias centrales.

El juego y las actividades recreativas emergen como la puerta de entrada para involucrar a la niñez, un espacio donde ellos se integran de manera natural y se convierten en un vínculo esencial para las familias y la comunidad. Este enfoque revela la construcción de una paz intergeneracional, una sociedad que, de manera orgánica, está mirando e integrando a todas las edades.

La verdadera reconciliación, por lo tanto, no se escribe solo con las normas para los adultos que dejaron las armas, sino que se juega con los niños y niñas que levantarán la comunidad del mañana.

4.1. Análisis de Resultados

JUEGO

Teniendo en cuenta que el juego se convierte en uno de los hallazgos principales de esta investigación, como nos lo dicen las personas entrevistadas, además de una categoría de trabajo, que articula esta indagación en el territorio, intentaremos iniciar por esta discusión.

La entrevistada AG-02 manifiesta:

Y yo pienso que es una estrategia, una estrategia de contacto, de diálogo, de ponerse en los zapatos, del otro y del otro en el de uno, y es una forma también de generar espacios de confianza, de unificar ideas, de unificar necesidades, pero también de hacer compromisos para seguir con, pues como tejiendo un territorio (p.1).

Dicho esto, el juego se presenta como una posibilidad para la comprensión del otro desde su realidad individual, pero pensándose en cómo se adquieren compromisos en colectividad, como de alguna manera se trabaja en torno a las necesidades comunitarias y aún más, en esa búsqueda por el respeto, la igualdad, el dejar el estigma de lado y trabajar juntos por un territorio en construcción.

Vale la pena resaltar que Agua Bonita no es un caserío aislado, si bien, está ubicado en el pie de monte de la Amazonía, no es distante de la participación conjunta entre comunidades aledañas como veredas, tal como manifiesta la entrevistada AG- 03: “ellos tienen esa connotación esa particularidad, y es que lo desarrollan como una proyección a la comunidad como un deseo de estar con la comunidad de otras maneras que es en la parte deportiva, lúdica, recreativa” (p.1). En ese sentido, tal como manifiesta Pimentel y Pimentel (2009): “o lúdico não precisa ser funcionalizado para a subversão; seu espírito já é de uma transgressão à realidade” (p.174).

Es importante dejar sobre el papel que la función de la lúdica si ser determinante o determinada por alguien interno o externo se relaciona con el disfrute de compartir, el gozo que experimentan los habitantes de Agua Bonita cuando llega el vecino, el amigo, la comadre, el compadre, el compañero la compañera a compartir no necesaria ni únicamente el juego, sino un tinto, un espacio de círculo de la palabra, o un partido de fútbol, inicialmente Suarez Vaca (2022) afirma:

lo lúdico (...) se concibe como un estado del ser que se vincula con una manera de estar, de concebir y de habitar el mundo, un estado que vincula el conocimiento con la felicidad, con el placer, con el gusto y con el sentirse bien; es decir, la organización de la experiencia humana en el mundo desde acentos de bienestar simbólicos, fantásticos y subjetivos (p.80).

La entrevistada AG-03 nos comparte lo siguiente: “yo por lo menos tengo 43 años ya a mis 43 años me dicen que si es que yo no tuve niñez yo le digo no lastimosamente. Claro porque a mí me gusta el deporte y yo sigo jugando”(p.1). En este contexto, la entrevistada AG-03 en ese intercambio de escucha nos cuenta que ella juega fútbol sin importar su discapacidad, ni su edad ni su género, sin que alguna de estas sea un limitante, pero lo menciona porque se vuelve parte de su cotidianidad y un espacio de disfrute, además, ella lidera el equipo femenino del caserío y hace unos años tal como afirma ella “le dieron un tiro en una rodilla”. Aquí se puede capturar la dimensión del juego como una actividad placentera y valiosa en sí misma, (lo autotético) más allá de cualquier objetivo externo y se puede relacionar con la esencia lúdica del ser, Tal como afirma Pimentel y Pimentel (2009):

Arriscamos dizer que a sua constitutividade está em resistir. É resistindo que é possível se ter ludicidade. Resistência não como oposição direta, mas aquela inscrita no interior do próprio movimento (p.176).

E incluso, escuchar el testimonio de la entrevistada AG-03: "a mí me gusta el deporte y yo sigo jugando" p.1 como respuesta a que "no tuvo niñez" p.1 es revelador, pues es ejemplo de cómo el juego en la edad adulta puede ser una forma de sanación y de reclamar una experiencia vital que fue negada en algún momento.

Teniendo en cuenta dicho contexto, entonces ¿A qué se juega en Agua Bonita?

La entrevistada AG-01 manifiesta lo siguiente:

aquí nosotros hacemos digamos eventos donde practicamos que el boli rana, que la carrera en costales que la carrera donde las personas se lavan en la enjabonada bueno esos todos esos juegos que anteriormente jugábamos nosotros (p.2).

Es relevante resaltar que hay un claro interés por preservar todo el tema identitario vinculado a los juegos en la cultura teniendo en cuenta su pasado en la insurgencia y su actualidad en los procesos de reincorporación y comunidad, más que un uso, el juego también adquiere un rol de resistencia ante procesos hegemónicos globales. Es curioso, porque sería contradictorio pensar que tal como afirma AG-01: "Implementar y es lo que prácticamente estamos haciendo pues uno de los de los juegos que más practicamos aquí digamos es el microfútbol y el fútbol" (p.3). Entonces, ¿Cómo se podría romper con una práctica global, comercial, competitiva entre otras, como lo llega a ser el futbol, con un discurso de resistencia a lo hegemónico?

Si bien el fútbol y el microfútbol aparecen repetidamente como los deportes colectivos por excelencia, actuando como un lenguaje común y unificador, también adquiere una relación tal como afirma la entrevistada AG-03:

Se desarrolla un espacio de encuentro y de reconciliación entre jóvenes de la Universidad que son víctimas del conflicto armado y firmantes de acuerdos de paz a través del juego en donde se aclara al inicio que no es un juego competitivo, que no es un juego,

pues el fútbol es un juego de contacto, no, pero que la idea, es más. hacer una integración (p.1).

Y luego complementa:

Que de pronto eso que no se entiende con palabras se puede entender a través del juego, que es ese correr, ese pasarse la pelota, ese divertirse sudar, estar en contacto, no, entonces ahí encontramos algo muy importante y es que ellos se han enfocado en desarrollar el deporte de esa manera y a generarlo como un espacio de intercambio recreativo permanente acá (p.1).

A manera de concluir esta reflexión tan importante y significativa que realiza la entrevistada AG-03, afirma:

Porque es extraño ver un firmante acuerdo de paz o una persona que viene de la insurgencia, estar enfocado en un juego, lo vería uno es en la política o lo vería en los proyectos productivos u otros escenarios, pero vea que los vemos desde el deporte, entonces esa ha sido esa, ha sido una experiencia bonita (p.2).

Quizá la respuesta a resistir a las prácticas que se han convertido en actividades y lugares hegemónicos esté en el conversar con el campesino, escuchar las voces de nuestros hermanos aborígenes, preguntarle a un niño en su inocencia, contemplar el atardecer, disfrutar de un espacio de diálogo o de música con el otro, volver a nosotros y a nuestro territorio.

Pero bueno, en Agua Bonita no solo se juega fútbol, es importante mencionarlo, aunque si es una de las prácticas más presentes, también hay otros escenarios en donde el juego, la risa o el disfrute se hacen presente.

Por su parte, la entrevistada AG-02 afirma:

pues eso es muy común que la gente juegue fútbol, que la gente juegue, rana que hay. Eh de pronto las actividades que se hacen en fin de año, que es como muy tradicional y llamativo a la familia, pero aquí, pues nosotros le decimos, la familia es a la familia política (p.2).

La familia, pensarla que trasciende de los lazos de sangre y consideras a tu compañero o compañera de trabajo, de juego, de quehaceres tu familia es muy significativo, en el Poblado Agua Bonita todos se conocen con todos, todos se apoyan y buscan el bien común, las decisiones se toman en colectividades, se abren espacios para el diálogo y la escucha, no solo entre adultos sino los niños también tienen sus espacios, por ejemplo, el entrevistado AG-04 manifiesta lo siguiente:

Aquí en la escuela hemos participado en juegos de roles, igual de emociones también donde hay participación comunitaria, donde invitamos a cada una de las personas para que conozcan. Más de cerca las necesidades de cada uno y a la vez a través del juego podemos recrearnos y así mismo formar nuestro pensamiento nuestro (p.3).

Y complementa con lo siguiente:

Sí pues, pues, así como en lo que yo he mirado, pues les agrada el tejo, el microfútbol, el fútbol, así, deportes, colectivos individuales también juegan a la rana, también juegan cuartas tapas. Todo eso ayuda a resaltar lo tradicional, lo sano y recreativo que ha sido esta forma de compartir las personas (p.2).

Por su parte, la entrevistada AG-02 menciona:

hay un tema como de reporteritos y estas cosas eso son actividades que se marcan en el tema de la educación popular, de aprender a manejar piezas básicas de comunicación, elementos de comunicación, cómo comunicar, cómo preguntar, cómo investigar. Y, cómo lograr generar un proceso informativo a través de las actividades que se hacen a diario y lo hacen con los niños en un tema muy educativo de las muchachas que trabajan con ellos para poder pues que entiendan ellos la comunicación desde su edad, desde su desarrollo y puedan comunicar lo que hacen en sus actividades, pero a través de piezas o prácticas muy sencillas. Que lo puedan hacer desde los equipos básicos, como desde los celulares (p.3).

Hay una clara relación entre que el compartir con el otro está por medio del juego, de manifestaciones recreativas o de espacios de diálogo, sin de alguna manera satanizar o aislar el uso del celular o medios tecnológicos que también son parte de la cotidianidad de las personas en el poblado, pero que en la escuela quedan en segundo lugar, que en las tardes de algunos de los niños pues no son tan presentes, pues desde los habitantes de Agua Bonita se realizan propuestas como talleres ya sea de música, de teatro, de danza que por lo que tuve la oportunidad de evidenciar los niños valoran y les entusiasma mucho, esto es importante porque tal como afirma Suárez Vaca (2022):

Los espacios lúdicos son importantes para producir relaciones con otros. El parque, las canchas de deportes colectivos, las aulas de creación, etc., son espacios abiertos y de libre movilidad donde se destacan las diferencias y se concibe lo heterogéneo del latir lúdico (p.96).

Hay un hallazgo fundamental que nos menciona solo una de las entrevistadas y es relevante porque casi que es un dato que personalmente no había escuchado, ni leído pero que ella menciona de manera espontánea y es sobre el papel del juego en el conflicto, en donde la entrevistada AG- 03 nos enuncia:

Hemos descubierto que antes que llegáramos los investigadores o que nos hiciéramos preguntas de investigación, hemos encontrado que ese territorio en la guerra en el conflicto, mucho antes en la negociación y después el deporte siempre ha estado presente. El juego ha estado ahí, sólo que lo hemos tenido para el mundo académico oculto como algo sin importancia. Pero es muy, muy importante pensar que a lo mejor eso es lo que nos ha posibilitado la sobrevivencia. Ese en un momento determinado para la guerra, para hacer deporte, siempre ha estado en muchas entrevistas que hemos hecho, hemos encontrado que cuando el máximo, máximo del conflicto había deporte así, incluso entre paramilitares, comunidad o firmantes o bueno firmantes en esa época de insurgencia, comunidad jugando (p.4).

La afirmación de que el juego persistió durante el conflicto armado, funcionando como un espacio de normalidad y resiliencia psicosocial en medio del caos, encuentra un profundo respaldo en la teoría clásica de Huizinga (2007). Este autor sostiene que el juego es un fenómeno anterior a la propia cultura y que, de hecho, ha impulsado estructuralmente instituciones humanas fundamentales, incluyendo la guerra y la sociedad (p. 220, como se citó en Pimentel & Pimentel, 2009). Si el juego es constitutivo de lo humano y precede a la cultura, resulta lógico que su presencia sea una constante incluso en los contextos más extremos, como un conflicto armado, en lugar de una actividad que emerge solo en condiciones de paz o posconflicto En relación, ¿Qué

hay de la reconciliación? Si es visible que el juego ha estado antes, durante y después de la reincorporación de los firmantes a la vida civil, la entrevistada AG-03 menciona lo siguiente:

Bueno, el que yo conozco es el este deporte del fútbol, cierto del fútbol que se juega aquí en las canchas sintéticas, que fue un proyecto, es un proyecto productivo, es un proyecto también de reconciliación, donde colectivos de ellos los han impulsado, pero lo chévere de esto es que ahí está el deporte, está el fútbol, pero de hombres y también de mujeres (p.2).

En Agua Bonita jugar fútbol no es exclusivo para los hombres, es valioso rescatar que en este territorio se realizan partidos entre solo hombres, campeonatos entre solo mujeres y torneos mixtos en donde participan hombres y mujeres al tiempo y que para ellos tiene una importancia crucial en la participación, visibilizar quizá una cultura hasta matriarcal sin eliminar la presencia del hombre sino construyendo en colectividad pero en donde la mujer tiene un papel protagónico en los proyectos del territorio, como se puede evidenciar en el testimonio dado en el informe denominado *“De guerrilleras a constructoras de paz”*:

Ellas son claves para la reconstrucción de tejido social, están haciendo enormes esfuerzos para incorporarse a la vida laboral, para acceder a empleos, para garantizar una vida digna para ellas y para sus familias, para participar en los procesos de decisión y creo que todo eso es fundamental para garantizar una paz sostenible, una paz duradera. (Aído, 2022. 7:51, 8:11)

La entrevistada AG-03 manifiesta:

Los viveros es que vale la pena que hagan esa visita, el vivero que está al otro lado que es algo bonito porque es como el compromiso de ellos en restaurar, todo este bosque amazónico, entonces ese senderismo de paz es un tobe integral donde aprendemos muchísimo. Entonces, si lo tomamos como solo juego no nos encaja, pero si lo ponemos en un contexto amplio como esa esa dinámica humana para el reencuentro y esa disposición que se tiene corporal, emocional, sensitiva y física.

Hay mucho más que explorar, indagar, pensarse en los territorios en general, no solo en Agua Bonita, aquí esta narradora generó un acercamiento a la comunidad, pero Colombia es tan grande y diversa que es necesario volver, es necesario acercarnos a esas voces que no hacen parte de la cotidianidad a esas alternativas que permiten el respeto de la tierra, la reconciliación con el otro, la confianza, la academia debería tomar en sus manos ese deber y contar lo que muchos tienen por decir, la entrevistada AG-03 concluye con lo siguiente:

Entonces, si desde las universidades logramos darles enfoque, hacer prácticas conjuntas, proyectos de investigación conjuntos, que cada vez más tengan el propósito de visibilizar esto tan bonito y darle importancia. Porque he escuchado en las olimpiadas comunitarias o campesinas, pero si desde las universidades pudieran plantear un tema, digamos, de políticas y políticas, desde la academia, donde haya espacios fuertes, así digamos de prácticas, de proyectos, de investigación, de un tema en el currículo. Que se explorara esto, o sea, no solo que una estudiante a fuerza de resistencia vino abrió un espacio, sino que las universidades pudieran acoger esto como una dimensión de pensamiento, de construcción, de que trabajar ahí, como toda esta parte filosófica, cierto (p.5).

La invitación es abierta, clara y directa. Hay que apostarle a proyectos investigativos que nos vinculen con el otro, que nos permita quizá dimensionar realidades que son inimaginables para nosotros, no basta con el hecho turístico si no hay una intención crítica de por medio, la Licenciatura en Recreación desde cada una de sus posibilidades me ha permitido acercarme a muchos lugares, conversar con personas que en algún momento nunca creí compartir y ahora, este trabajo solo se convierte en un instrumento para que las voces de quienes decidieron narrar sus perspectivas sobre las realidades vividas en su territorio tengan un lugar de encuentro.

TEJIDO SOCIAL

Como se ha evidenciado en lo narrado anteriormente, el juego ha sido un lugar de encuentro, en este caso, de reconstrucción de tejido social, no solo inter-veredas o con algunos de los estudiantes de la Universidad de la Amazonia, sino tal como nos afirma la entrevistada AG-01:

Pues para nosotros es muy importante porque aquí se han hecho integraciones con el Ejército la policía. Digamos en microfútbol y en mini fútbol se ha hecho una muy buena integración no solamente con ellos sino también con todas las comunidades de alrededor inclusive los otros municipios han venido a compartir y. Porque uno siempre dice inclusivas ha venido hasta el gobernador a jugar acá (p.3).

Se han permitido espacios de juego con el ejército y la policía, en quizá una representación de un acto concreto de normalización, reconciliación y relacionamiento

postconflicto, transformando de alguna manera anteriores actores del conflicto en compañeros de juego, es uno de los hallazgos más significativos, pues también permite esa ruptura de brechas o de estigmas sociales resaltando incluso la presencia de una persona con un cargo gubernamental como lo es el Gobernador de Caquetá, demostrando que la apuesta a la reconciliación es horizontal y desde diferentes aristas.

Tal como afirma la entrevistada Ag-01, los habitantes de Agua Bonita están muy al tanto de convocatorias, reuniones, o espacios deportivos en donde a ellos les apasiona el participar y hacerse presente:

Estamos participativos, eso nosotros donde nos llamen allá vamos, nosotros no somos los mejores jugadores, pero siempre decimos que el juego es para quienes les guste y quieran participar. Entonces y así somos todos nosotros, nosotros participamos en todas, vamos lejísimos a jugar y ahorita inclusive tenemos un encuentro deportivo por la paz en Algeciras Huila y ya tenemos planificado para ir por allá (p.2).

Una de las principales afirmaciones a resaltar es que “el juego es para quienes les guste y quieran participar” (p.2), desde ahí, se enfatiza en que es una actividad libre, de disfrute colectivo en este caso pues la comunidad se describe a sí misma como “participativa” y con una disposición a ir “donde nos llamen”, además, ellos también actúan como anfitriones quienes invitan y reciben a comunidades. La participación se enmarca en eventos específicos como el "encuentro deportivo por la paz", vinculando explícitamente la actividad del juego, el disfrute que les genera compartir con el otro en este proyecto político y social de la reconstrucción de paz.

Cabe resaltar que en estos hallazgos hay una particularidad de la que nos habla la entrevistada AG-02:

Se hacen en las actividades del campo que son que los bazares encuentros deportivos, eh bingos bailables, donde se intercambian, donde se une la familia, para para diferentes actividades, incluidas las actividades artísticas, bailes, presentaciones, que el 8 de marzo e incluido también las movilizaciones, las marchas. Donde se trabaja, pues de manera cooperada, coordinada y por una sola, pues como objetivo colectivo (p.3).

Aquí la cooperación se entiende como el mecanismo que consolida el tejido social, yendo más allá del encuentro esporádico para construir una acción colectiva sostenida con objetivos comunes. Una de las bases de la cooperación es "conocer la historia de cada uno " e "intercambiar experiencias". Este proceso de diálogo genera la confianza necesaria para trabajar unidos.

La cooperación no se limita al deporte o al juego. Se ejerce en una amplia gama de espacios en donde la recreación se hace presente por medio de actividades como afirma AG-02 como "bazares, encuentros deportivos, bingos, bailables, presentaciones y movilizaciones" (p.2). Esto muestra que la reconstrucción de tejido social es acordada, organizada, que es intencionada hacia la búsqueda de la tranquilidad en la comunidad, del fortalecimiento de redes con otras comunidades y un sentido de pertenencia. El fin último de la cooperación es "unir esfuerzos" para un "objetivo colectivo"(p.3). Esto se materializa en la capacidad de hacer "representatividad" en escenarios como las movilizaciones, donde la comunidad actúa como un bloque cohesionado.

En la misma dirección, la entrevistada AG-03 menciona:

A nivel de los jóvenes han desarrollado varios proyectos de grado acá. Y otro que nos ha parecido bonito, como en su resignificación, es lo que llaman el senderismo de paz,

también como quiero que nos salgamos un poquito del contexto o el concepto del juego en términos estrictos (p.2).

El senderismo de paz es un ejercicio que se ha realizado desde la propuesta de algunos estudiantes de la Universidad de la Amazonia, articulados con la comunidad de Agua Bonita, en donde algunos de los habitantes narran historias respecto sus procesos como firmantes han atravesado ese proceso de reincorporación. Las casas en Agua Bonita tienen varias particularidades como, por ejemplo, todas y cada una están pintadas con imágenes y leyendas representativas de las mujeres y hombres que habitan el territorio, Vargas (2021) contextualiza lo siguiente:

Un pueblo hecho mural, en el que alrededor de 400 pinturas en gran formato son las fachadas de las casas de 158 firmantes de paz, que, en 2016, como resultado de los diálogos entre el Gobierno Nacional y la extinta guerrilla de las Farc, decidieron dejar las armas para iniciar un proceso de reintegración a la vida civil (p.1).

Este pueblo hecho mural resalta en su propósito una festividad propia de ellos en donde Vargas (2021) afirma:

Sin embargo, una de las acciones de gran impacto, no solo para los excombatientes, sino también en Caquetá, es el festival de arte mural ‘Agua Bonita se Pinta de Colores’, que año tras año reúne a cerca de 80 artistas y a miles de ciudadanos provenientes de distintas zonas de Colombia, según cuenta Carlos Jaramillo, participante de la cuarta versión (p.5).

Un pueblo que ellos mismos desde diferentes proyectos levantaron, pues inicialmente en el proceso de acuerdo, a ellos les entregaron los materiales para la construcción de las viviendas y ellos reunieron el dinero, compraron el terreno y construyeron su caserío. La entrevistada AG-03 comenta:

Entonces los jóvenes de la Universidad fueron dándole el concepto de senderismo de paz, que es una caminata. Es una caminata que realmente dura 3 horas. Y vamos viendo y observando y confianza turística de acá cada uno de los murales, los significados, las historias, los. ¿Entonces, qué hay acá? Los lugares de la historia, la biblioteca, la casa, la cultura. Aquí hay una caseta de memoria de los desaparecidos, las actividades de las mujeres, las artesanías (p.3).

Y complementa con lo siguiente:

Actividades conscientes como una decisión hacia la reconciliación, porque éste es un territorio muy marcado por la guerra, por el dolor, por las afectaciones que dejó, por el desplazamiento, por toda la cantidad de víctimas. Más, entonces sí lo ven como una necesidad de dar pasos conscientes y como decisiones para siempre estar con las comunidades, viendo cómo se ayuda, cómo se repara, cómo se reconcilia, cómo se cierran esas heridas que antes estuvieron mediadas por las armas, pero ahora están mediadas por la palabra, por la cultura, por el deporte, por los procesos productivos. Por los proyectos ambientales (p.3).

El senderismo de paz toma un papel casi que fundamental por varios motivos, el primero es que no se resume a una simple caminata, sino que es un escenario recreativo y hasta pedagógico en donde la memoria, al "observar los murales, los significados, las historias" como

afirma la entrevistada AG- 03 es el canal en donde los habitantes pueden alzar su voz. El territorio, antes escenario de guerra, se resignifica como un museo vivo de memoria, cultura y resistencia. En segundo lugar, se convierte en un proyecto productivo de turismo comunitario, pues las artesanas y artesanos pueden ofrecer sus productos y en general, la comunidad, la señora que vende comidas rápidas o el restaurante en donde se ofrece además de comida deliciosa, una serie de suvenires hechos por la comunidad. El último es que estos espacios de alguna manera emergentes como actividades se entienden como "decisiones conscientes hacia la reconciliación" (p.3). El foco ya no está en el dolor pasado, sino en "cómo se ayuda, cómo se repara". Se resignifica la acción comunitaria como un proceso sanador y proactivo.

La entrevistada AG-03 nos propone lo siguiente:

Es lo que une a la comunidad lo que la integra, porque todo lo que tenga que ver con la lúdica, la recreación y este juego que tú llamas popular es eso. Precisamente es esa parte humana que me motiva que me lleva, que me invita a relacionarme con el otro a través del deporte o el juego, entonces resignificarlo, verlo como lo que es y decir si juego, mire como usted nos ha ayudado para que salir del conflicto y ahora para la construcción de paz (p.4).

Creo que acá hay una invitación abierta a reflexionar como el juego o el deporte como lo denominan algunos de ellos ha aportado a esa reconstrucción de tejido social, anteriormente ya se ha contado un poco todas esas implicaciones que ha tenido el juego y los espacios recreativos en donde las personas pueden forjar lazos relacionales, cooperativos y de confianza con los otros, por su parte Ospina (2019) enfatiza:

Para la comprensión de las dinámicas de la reconciliación, es importante tener en cuenta las percepciones comunitarias, y como el juego se convierte en una estrategia que valida las tensiones a nivel comunitario; las estrategias del juego, como una estrategia simbólica provocan aceptación de las emociones y reencontrarse desde su verdades, en una similitud de hechos que logren desencadenar en una reconciliación, aceptando y comprendiendo cada una de las dinámicas o formas de resistencia comunitarias (p.164).

Además de ver cómo se resignifican los espacios, la entrevistada AG-03 afirma:

Pero alrededor de eso también está el espacio recreativo, el espacio donde se puede oír música, el espacio, el intercambio, casi todo lo que es los círculos de palabras los hacemos en ese espacio donde están las canchas. Entonces es un espacio de encuentro, no son las canchas para jugar fútbol. Es el espacio para el encuentro, entonces es bonito, es como lo más representativo que tienen ellos acá (p.2).

Esto indica que el espacio de encuentro es un símbolo material de la unidad y la identidad renovada de la comunidad. Para ir concluyendo este apartado, es relevante enfatizar en la importante que tiene la comunicación para la comunidad de Agua Bonita, la entrevistada AG-02 enuncia:

Bueno es algo muy importante porque eso ayuda a mantener un contacto, una comunicación continua y no solamente mirando los desastres o las afectaciones del conflicto, sino cómo aprender a construir en la sociedad a partir de las diferencias (p.2).

Y concluye diciendo:

Un territorio que los necesita, que lo habita y que también obedece a muchas necesidades comunes, en la cual solamente se logran de manera trabajando de manera mancomunada, unida, cooperada, coordinada entre las mismas comunidades. Eso ayuda a reconstruir el tejido social, a construir y a acercar más como esa necesidad de poder trabajar mancomunadamente sin ningún sesgo ni discriminación (p.2).

Es un esfuerzo consciente por cambiar el relato de ser una comunidad victimizada a una comunidad constructora, con sus decisiones, su actitud, su estilo de vida, Ospina (2019) enfatiza en:

Sin duda alguna la palabra reconciliación, ha tomado una notable importancia en el panorama tanto nacional como internacional, convirtiéndose en un acierto para la generación en los procesos de paz, en la búsqueda de solución pacífica a los conflictos suscitan en multiplicidad de procesos con el fin de que sea sostenible al interior de las sociedades y se reconstruya el tejido social, sobre todos en quienes han sufrido ataques a su integridad física, moral, psicológica (p.16).

Esto reconoce la diversidad interna y la ve como un reto y una oportunidad, no como un obstáculo. En conclusión, todo este resultado que se evidencia en la comunidad de Agua Bonita ha implicado, tender puentes, que incluyan a todos, y que estos “todos” trabajen unidos resignificando el territorio, resignificando la identidad colectiva de este caserío y dándoles un sentido de paz.

Conclusiones

El juego como una actividad libre de manera intrínseca en los seres juega un papel muy importante y reafirma su potencial para el fortalecimiento de las relaciones sociales, pues como se pudo evidenciar anteriormente, el juego ha estado presente en la historia del conflicto armado de manera continua, incluso en los picos máximos del conflicto, posibilitando las relaciones básicas entre los actores, funcionando como una base para la supervivencia y futura reconciliación.

En la revisión documental propuesta desde este proyecto, se realiza un acercamiento a trabajos con la comunidad de la vereda Agua Bonita tales como diálogos y prácticas desde el campo del arte como lo es el teatro, la danza, se presentan como talleres llevados para la comunidad, por otro lado, se evidencia muchas intervenciones para ellos teniendo como enfoque los temas tecnológicos, cursos del SENA u otras organizaciones y desde la secretaria de educación de Caquetá. Conforme al juego, se encuentra que se han posibilitado espacios en donde se lleva como propuesta el juego, talleres de cuerpo, trabajos de educación física que abordan el tema de la comunidad como “común-unidad” pero no se evidencia un trabajo que explore esas voces dentro del territorio que cuenten cómo estos espacios y actividades les ha permitido el fortalecimiento de su comunidad.

En todo el trabajo investigativo se ha podido contrastar desde diferentes aristas el potencial del juego en las relaciones sociales, desde el marco teórico, desde la conversación en aquel momento con la profesora que sembró en mi la curiosidad por explorar este campo del saber y de práctica y desde el trabajo en el territorio en donde se le permitió a esta narradora escuchar, leer, observar, compartir y hasta sembrar la palabra y entender algo fundamental y es

que una de las garantías que de alguna manera permite que estos firmantes reafirmen su compromiso con la paz es la llegada de los bebés en sus vidas, los niños habitando el territorio, construyéndolo y formándolo es fundamental, porque como la entrevistada AG-03 manifestó:

En ninguna de las páginas del acuerdo de paz se tiene en cuenta la niñez, no se pensó, no se dimensionó que los niños hicieran parte de la realidad de los firmantes y aún así son pilar fundamental en su compromiso con la paz, nadie quiere que su hijo se vaya para la guerra (p.5)

Las manifestaciones recreativas, expresiones lúdicas y juego han sido pilar comunitario en las formas consientes para la reconciliación. Se ha reemplazado la fuerza y las armas por la palabra y la cultura orientada a la reparación, a sanar heridas en esta zona tan afectada por el conflicto armado en Colombia.

El tejido social se ha basado en el reconocimiento del otro, el intercambio de experiencias y en la relación y creación colectiva de ideas en pro del cuidado de la tierra, de los recursos, busca de oportunidades económicas, fortaleciendo la identidad, las relaciones de confianza y el trabajo cooperado dentro del territorio.

El último objetivo enuncia la socialización de este proyecto no solo en la Universidad Pedagógica Nacional, sino que reafirma un compromiso en regresar al territorio y poder contarles a ellos qué arrojó este proceso investigativo y de ser posible posibilitar espacio de diálogo y que finalmente, este trabajo quede en el territorio si se nos permite.

El proyecto valida que “el juego popular” procede un profundo significado cultural, social, político y un poder de agencia social. Además de tener un papel de pasatiempo, se le

atribuye procesos de reconstrucción social subjetiva, que permite comprender al otro y adquirir compromisos colectivos, fomentando el respeto, la equidad, y la construcción activa y permanente de un territorio en paz.

Reflexiones Finales

Este proyecto nos revela que, en los pliegues más profundos del conflicto, donde la lógica humana parece quebrarse, persiste una lógica más antigua y resistente: la del juego. Lejos de ser una actividad superficial o sin importancia, el juego emerge como un acto de resistencia cultural, un espacio sagrado donde el encuentro humano sobrevive al enfrentamiento armado. Nos posibilita el preguntarnos: ¿qué fuerza vital impulsa a comunidades destrozadas a organizar un partido de fútbol, un bazar o un baile? La respuesta parece ser la misma que asegura la supervivencia: la necesidad intrínseca de reconectarse, de cooperar y de reafirmar una humanidad compartida.

Estas prácticas no son un simple paliativo, sino la semilla de reconstrucción del tejido social. Representan el tránsito consciente de un territorio mediado por las armas a uno mediado por la palabra, la cultura y la acción colectiva. Cada juego, cada actividad comunitaria, es un acto de fe en el futuro, un "como si" que, mediante la cooperación sostenida, termina construyendo una nueva realidad, dentro del compromiso constante. El verdadero triunfo no está solo en la ausencia de violencia, sino en la presencia activa de un tejido social reparado, donde el respeto y la igualdad se practican, no se negocian.

En última instancia, este proyecto es un testimonio de que la paz no llega por decreto, sino que se juega, se baila, se coopera y se construye, día a día, desde lo colectivo.

Referencias bibliográficas

- Castilla Montoya, V. Y Mildred García, S. (2022) El juego, una estrategia para el manejo de las acciones de violencia escolar en los estudiantes del grado sexto, de la institución educativa Rural La Florida, del municipio de Milán Caquetá. [Tesis de especialista Fundación Universitaria Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/0eff8de4-f2b6-407b-8af1-a2ac4840d7d1/content>
- Ospina Ramírez, D. Ospina Alvarado, M. (2023) El juego como escenario de construcción de paz en contextos de conflicto armado en Colombia. [Artículo. Revista Colombiana de Ciencias Sociales, vol. 14, núm. 1, pp. 134-152, 2023.]
<https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/RCCS/article/view/3904>
- Cerdas, E. (2022) Propuesta lúdica de educación para la paz. [Artículo. Revista Universidad en Diálogo • Vol. 12, N.º 2, Julio-Diciembre, 2022, 117-151.]
<http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/dialogo/index>
- Tabares, F. (2010) Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial. [Artículo. Revista de la Universidad Bolivariana Volumen 9 N°26, 2010 p. 157-173]
- Reyes, A. (2022) Del juego al juego cooptado. De los clásicos a la literatura moderna. [Artículo. Entramado. Vol.18 Num.1 e213 – 2022. Enero – junio]
<https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/entramado/article/view/8232>
- ACUERDO FINAL PARA LA TERMINACIÓN DEL CONFLICTO Y LA CONSTRUCCIÓN DE UNA PAZ ESTABLE Y DURADERA. (s/f). Gov.co. Recuperado el 14 abril de 2024, de https://www.cancilleria.gov.co/sites/default/files/Fotos2016/12.11_1.2016nuevoacuerdofinal.pdf

AETCR Caquetá - Agua Bonita. (s/f). Gov.co. Recuperado el 12 de noviembre de 2023, de https://www.reincorporacion.gov.co/es/reincorporacion/Paginas/ETCRs/AETCR_agua_bonita.aspx

González, J. (2010). *El juego y la cultura: Elementos de análisis para la educación popular*. Editorial Abya-Yala.

Salazar, M. (2004). *Juegos populares y tradicionales de Colombia*. Editorial Círculo de Lectores.

Bérgamo, P. (1988). *Distinción: una crítica social del juicio del gusto*. Harvard University Press. (En *La distinción: Criterio y bases sociales del juicio*).

Piaget, J. (1972). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Editorial Morata.

Huizinga, J. (2002). *Homo Ludens: El juego como elemento de la cultura*. Fondo de Cultura Económica.

Sutton-Smith, B. (2003). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo psicológico en el niño*. Ediciones Akal.

Mardones, J. M. (1991). *Filosofía de las ciencias humanas y sociales*. Anthropos.

Región Caquetá. (2021). *Revista de promoción turística del Caquetá*.

https://regions.colombia.travel/sites/default/files/2022-06/CAQUETA_REVISTA_2021.pdf

Ríos Monroy, J. (2024, febrero 12). *Visita Consejo de Seguridad de ONU en Colombia: la historia de Agua Bonita, el poblado exFARC*. El Espectador.

<https://www.elespectador.com/colombia-20/paz-y-memoria/visita-consejo-de-seguridad-de-onu-en-colombia-la-historia-de-agua-bonita-el-poblado-exfarc/>

Google. (2025). Mapa de La Montañita, Caquetá, Colombia [Mapa]. Google Maps.

<https://www.google.com/maps/place/La+Montañita,+Caquetá>

UNICEF. (1989). Convención sobre los Derechos del Niño. Asamblea General Resolución 44/25.

ONU. (1948). Declaración Universal de los Derechos Humanos. Asamblea General Resolución 217 A (III).

Agencia para la Reincorporación y la Normalización. (2016). *La reincorporación en los Acuerdos*. de <https://www.reincorporacion.gov.co/es/reincorporacion/Paginas/La-reincorporaci%C3%B3n-en-los-Acuerdos.aspx>

García-Durán, M. (2018). *Movimiento por la paz en Colombia 1978-2018*. Centro de Investigación y Educación Popular/Programa por la Paz (CINEP/PPP).

García Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo.

Pimentel, R. M. L., & Pimentel, G. G. A. (2009). Discurso do lúdico nos discursos sobre o lúdico. *[Forma y Función]*, *[Volumen]* ([22]), [161-179]. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21912427007>

Misión de Verificación de la ONU en Colombia [@ONUColombia]. (2022, diciembre 29). *_De guerrilleras a constructoras de paz_* [Video].

<https://web.facebook.com/watch/?v=888561715656697>

Vargas, K. (2021, septiembre 4). *Festival Agua Bonita se pinta de colores*. Radio Nacional de Colombia. <https://www.radionacional.co/regiones/caqueta/festival-agua-bonita-se-pinta-colores>

Ospina García, M. L. (2019). *Dinámicas de la reconciliación desde las estrategias del juego* (Trabajo de grado para optar al título de Profesional en Psicología). Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades. Repositorio

Agencia para la Reincorporación y la Normalización (ARN). (2019). *Informe de gestión: Proceso de reincorporación en los ETCR*. Gobierno de Colombia.

- Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH). (2015). *Desarraigo y destierro: Memorias del desplazamiento forzado en el Caquetá*. CNMH.
- Instituto de Hidrología, Meteorología y Estudios Ambientales (IDEAM). (2020). *Reporte de deforestación 2019*. IDEAM.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (2020). *Evaluación de capacidades para la construcción de paz en el Caquetá*. PNUD Colombia.
- Verdad Abierta. (2018, junio 10). *La Montañita, el municipio que le apostó todo a la paz*. VerdadAbierta.com. <https://verdadabierta.com/>
- Brown, S., & Vaughan, C. (2010). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Avery Publishing.
- Ley 181 de 1995 (enero 18). Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física. *Diario Oficial No. 41.713*.
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Gaceta Constitucional No. 116*.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (2020). *Evaluación de capacidades para la construcción de paz en el Caquetá*. PNUD Colombia.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2018). *Censo Nacional de Población y Vivienda 2018*. <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivienda-2018>
- Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH). (2015). *Desarraigo y destierro: Memorias del desplazamiento forzado en el Caquetá*. CNMH.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.

- Universidad de Jaén. (2014). *La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en educación*. https://web.ujaen.es/investiga/tics_tfg/pdf/cualitativa/recogida_datos/recogida_entrevista.pdf
- Colombia. Gobierno Nacional. (2016). *Acuerdo final para la terminación del conflicto y la construcción de una paz estable y duradera*. Cancillería de la República. <https://www.cancilleria.gov.co/sites/default/files/cartillaabcdelacuerdofinal2.pdf>
- Galtung, J. (2016). *La Paz Transformadora: Una Visión General*. Transcend University Press.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo - PNUD. (2011). *Informe sobre Desarrollo Humano 2011. Sostenibilidad y equidad: Un mejor futuro para todos*. PNUD.
- Suárez Vaca, J. E. (2022). *Lúdica y existencia: Horizontes otros para la educación*. Editorial Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Medrano de Luna, Gabriel. (2009). La expresión cultural de una cosa: el juguete popular. *Nueva antropología*, 22(70), 115-142. Recuperado en 25 de noviembre de 2025, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-06362009000100006&lng=es&tlng=es.

Anexos

GALERÍA FOTOGRÁFICA

Hace 2 años, tuve la oportunidad de viajar junto con mis compañeros de semestre a Caquetá, destino propuesto como salida de campo de un espacio académico llamado Ecoturismo Pedagógico liderado en ese entonces por la profesora Mari Abad Valencia y acompañados por la profesora Martha Reyes. En ese entonces personalmente no imaginaba la apertura a las historias escuchadas allí, las realidades tan diversas para una ciudadana que de alguna manera había estado un poco distante a realidades rurales. Y es que las realidades rurales son tan diversas y variadas, tan diferentes, pero tan únicas en sí mismas que es importante comenzar a estudiarlas, abordarlas y hablar sobre ellas.

Fuente: Foto propia





Fuente: foto propia

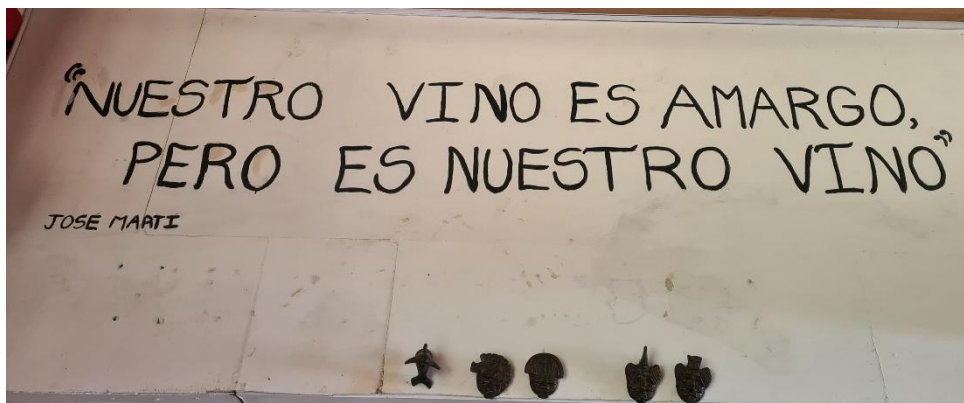
En ese entonces, tuvimos la oportunidad y el placer de compartir con estudiantes de la Universidad de la Amazonia, algunos miembros de comunidades indígenas que estudiaban la licenciatura en Educación física, Recreación y Deporte y que pretendían regresar a sus comunidades a enseñar, algunas ubicadas a 6 hora en lancha de Florencia. Otros, personas firmantes de paz que estaban motivados y comprometidos con el compartir, aprender, reconciliar y no repetir acciones pasadas. Y bueno, nosotros, estudiantes universitarios de Bogotá en donde la educación siempre ha sido pensada desde aquí, desde el centro. Fue impactante ver cómo compartían víctimas del conflicto, indígenas y firmantes con respeto y colaboración.

¿La paz? El acuerdo de paz de alguna manera abrió un camino a que firmantes de paz pudieran hacer dejación de armas, algunos de ellos con más de 25 años dentro de las FARC EP y quienes ahora, por lo menos en Agua Bonita, trabajan en colectividad. Pero bueno, antes de llegar a Agua Bonita me gustaría contar cómo me enteré de este lugar y de donde nació mi interés de generar un acercamiento y dialogo por medio de la Licenciatura que actualmente estoy culminando con el proyecto de investigación denominado: “La lúdica de la paz. El juego popular, una red de tejido social tras la violencia.”



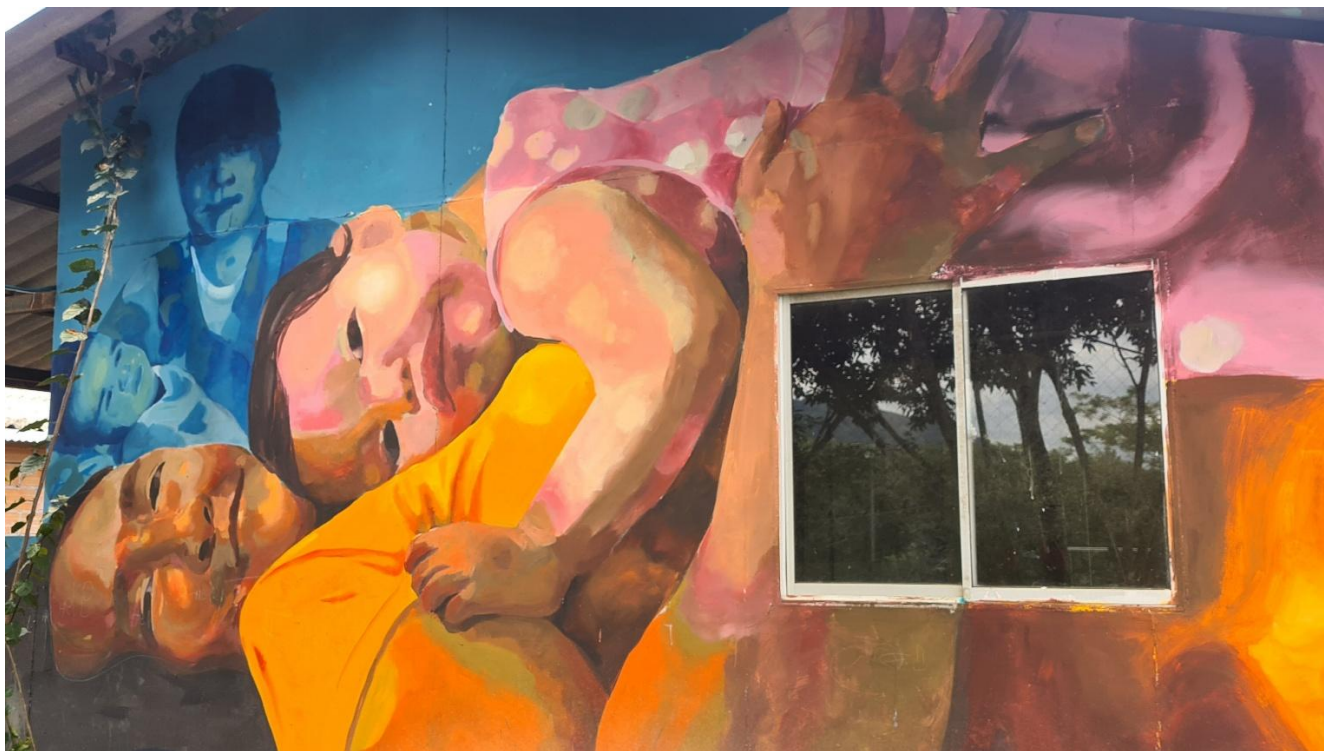
Fuente: foto propia

Las casas en Agua Bonita tienen varias particularidades como, por ejemplo, todas y cada una están pintadas con imágenes y leyendas representativas de las mujeres y hombres que habitan el territorio, otra es que ellos mismos las construyeron, pues inicialmente en el proceso de acuerdo, a ellos les entregaron los materiales para la construcción de las viviendas; y otra es que solo vi una casa de 2 pisos. Muchos de los animales que habitan el territorio como mascotas ellos las tenían antes del acuerdo, animales como loros, cerdos, patos, gatos, peces, perros y gallinas.



Agua Bonita es un lugar tranquilo y limpio, la puesta de sol resalta colores característicos de las montañas, del otro, de las pinturas en cada casa. En la noche, se respira el olor del bosque y en el cielo se ven tan claras y cerca las constelaciones que se convierte en un lugar de calma. Es un lugar en la mitad de la montaña, ubicado en una de las cordilleras, por ello, se escuchan por supuesto muchísima variedad de animales como insectos que armonizan la noche.

Fuente: Foto propia



Fuente: foto propia

¡Llegamos a la escuela!

Los niños estaban en la puerta del salón cuando llegamos, los saludamos, nos organizamos todos y comenzó el taller. Algunos llevaron medias sin el par, tapas de botellas, marcadores, colores, colbón, cartón, entre otros materiales. Usamos 6 referencias visuales de tipos de títere y les explicamos cada uno. Además, usamos y compartimos uno de los libros que nos ha servido de guía en este proceso, denominado “recetario de títeres de Ciro Gómez Acevedo”. Los niños estaban muy motivados, aunque se presentaron momentos de frustración que se solucionaron por medio de la ayuda, aprender a pedir ayuda se les recalcó, pero también ayudar a tu compañero.

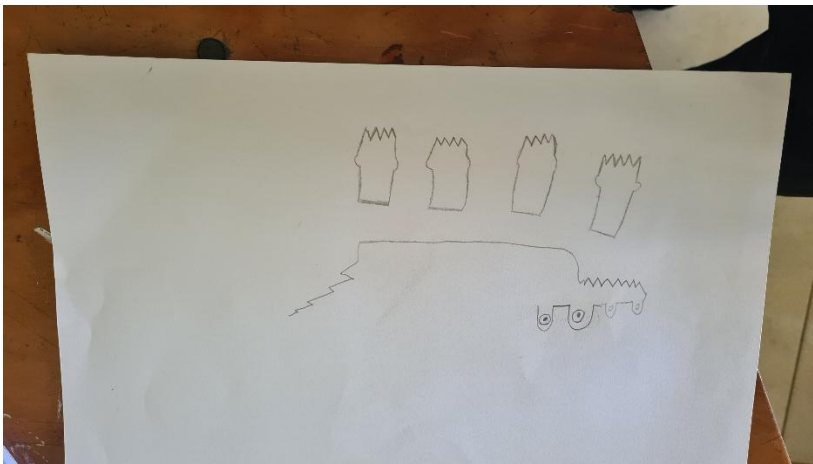


Fuente: foto propia

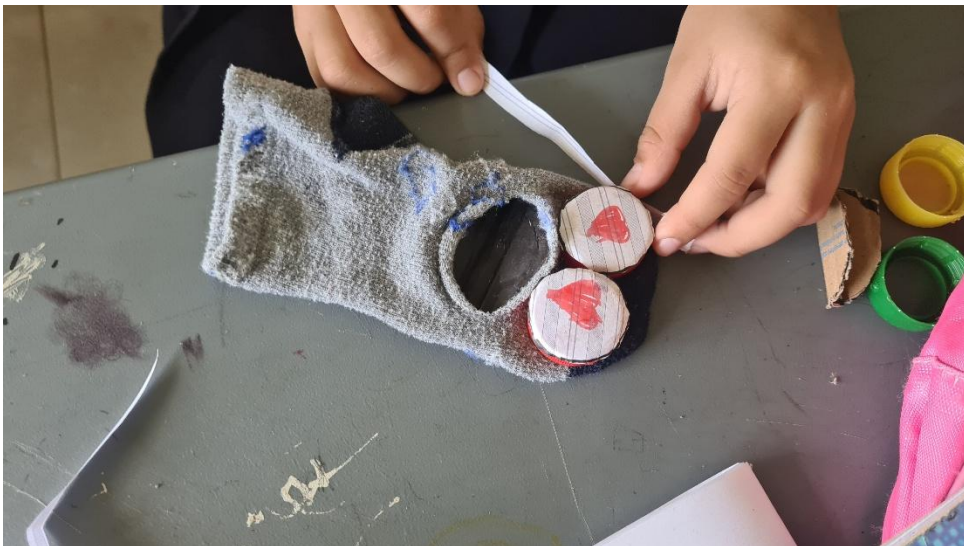


Fuente: foto propia

Terminamos el títere y voluntariamente el niño que quisiera contar como hizo su títere tuvo el espacio, la atención y la escucha por parte de todos. Luego llegó nuestro turno, el profesor el día antes nos solicitó a través del títere poder explicarles a los niños que se celebraba el 7 de agosto (día en el que se desarrolló el taller). Así que nosotros fuimos con dos títeres y más que contarles fue un diálogo. Cerramos el espacio dándoles las gracias y regresamos al caserío con algunos de los niños que vivían allí.



Fuente: foto propia





La tarde, el silencio, el sol, los niños jugando de aquí para allá, iniciativas que le apuestan al trabajo colectivo, colaborativo cooperado. Quizá la paz está en poder volver a la hora del almuerzo y comer en casa, sin trancones, sin extenuantes ruidos constantes, con espacios para el descanso. O quizá sea poder disfrutar de aquellos productos artesanales que se fabrican desde cero en la planta de cosmetología natural con hierbas propiamente del territorio, del jardín de tu casa y que de alguna manera son muestra de la resistencia a grandes monopolios del mercado, y que se empeña en mostrar que las apuestas a lo alternativo posibilitan la apertura a nuevos caminos.





Las personas en Agua Bonita tienen una apuesta muy interesante sobre lo comunitario y lo cooperativo que vale la pena seguir estudiando y visibilizando, hay acciones a la paz por medio del cuidado de bosques, de corredores del páramo, de participar en espacios de reconciliación, de



Fuente: Fotos propia

Consentimiento informado:

Proyecto de Investigación: La lúdica de la paz. El juego popular como una red de tejido social tras la violencia.

Investigadora: Paula Valentina Acero Gonzalez

Universidad Pedagógica Nacional

Licenciatura en Recreación con énfasis en Turismo

Décimo semestre

Objetivo del proyecto:

El propósito de este estudio es evidenciar el juego popular como una herramienta de mediación en la construcción de tejido social entre las personas firmantes de paz, específicamente en la vereda Agua Bonita, municipio de La Montañita. Se busca explorar cómo las dinámicas del juego popular contribuyen a la integración y convivencia de la comunidad fortaleciendo lazos sociales y promoviendo procesos de reconciliación.

Descripción de la entrevista

Respetado o respetada participante, se le invita a participar de una entrevista semiestructurada cuyo objetivo es conocer su experiencia y percepción sobre el uso del juego popular como herramienta para la mediación social en la vereda Agua Bonita. La entrevista se centrará en cómo el juego ha influido en la construcción de relaciones entre los miembros de la comunidad especialmente aquellos que han sido firmantes del proceso de paz. Las preguntas estarán orientadas a comprender el impacto social y emocional del juego en la comunidad, su rol en la comunidad, su rol en la reconciliación y cómo ha ayudado a fortalecer el tejido social.

Duración y Lugar:

La entrevista tendrá una duración aproximada de 30 minutos. La entrevista se realizará de manera presencial en la vereda de Agua Bonita.

Participación voluntaria:

Su participación en este estudio es completamente voluntaria. Puede decidir no participar o retirarse de la entrevista en cualquier momento, sin que esto tenga consecuencias negativas para usted. No es necesario justificar su decisión si decide no participar o su retiro.

Confidencialidad:

Toda la información que proporcione será tratada de manera confidencial. Los datos recogidos serán utilizados únicamente para fines de esta investigación y no se divulgarán sin su consentimiento. Su nombre y cualquier dato personal serán anonimizados en los informes o publicaciones derivadas del estudio. Los registros de la entrevista se guardarán de forma segura durante el tiempo que sea necesario para la investigación.

Riesgos y beneficios:

La participación en este estudio no implica riesgos significativos. No se prevé que haya beneficios directos para los participantes, aunque los resultados de la investigación podrán contribuir a mejorar el entendimiento sobre la comunidad de Agua Bonita y a generar propuestas para el desarrollo de estrategias de recreación y turismo.

No remuneración:

Es importante señalar que no se ofrecerá ningún tipo de remuneración económica por participar en este estudio.

Derechos del participante:

Usted tiene derecho a:

- Hacer preguntas sobre el estudio y recibir respuestas claras.
- Asegurarse de que su participación es voluntaria y que puede retirarse en cualquier momento sin consecuencias
- Ser informado sobre los resultados del estudio, si lo desea.

Si tiene alguna pregunta o inquietud antes, durante o después de la entrevista, no dude en contactarme.

PROTOCOLO DE ENTREVISTA:

FORMATO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Objetivo: Explorar el impacto del juego popular con una herramienta de mediación en la construcción del tejido social entre las personas firmantes de paz en la vereda Agua Bonita, municipio de La Montañita.

Introducción: Gracias por participar en esta entrevista. La información que nos proporcione será muy valiosa para entender el papel del juego popular en la construcción de tejido social en su comunidad. Las preguntas son abiertas, por lo que le invito a compartir su experiencia y percepción libremente. Puede responder de manera espontánea sin preocuparse por seguir un orden específico.

Preguntas de la entrevista:

* ¿La primera pregunta sería, qué actividades de juegos, ya sea tradicional o popular adaptadas, han trabajado o modificado en la comunidad para llevar a cabo juegos o para una tarea específica?

* ¿Cuál considera que es la relación entre los juegos populares y el contexto en el que viven acá en Agua Bonita, particularmente en el proceso de reconciliación y construcción de tejido social?

* ¿Qué acciones concretas, ya sea a través del juego u otras actividades han ayudado a fortalecer la confianza entre los firmantes de paz y las comunidades cercanas?

* ¿Hay algún juego tradicional popular que se considere especialmente representativo de Agua Bonita?

* ¿Cómo cree que este juego popular contribuye a generar confianza, cooperación o resolución de conflictos en la cotidianidad?

¿Hay algo más que le gustaría agregar sobre cómo el juego ha impactado la vida en su comunidad o sobre el papel de este en el proceso de reconciliación y construcción de confianza entre los firmantes de paz y otras comunidades?

Muchas gracias.