

# Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano

## *Colombian traditional game: an experience playful and cultural to human development*

Gustavo Adolfo Moreno Bañol\*

*Inspiración lúdica*

*Oh, juego...*

*fuerde inagotable de riqueza cultural  
de manifestación emotiva y lúdica  
que trasciendes las realidades humanas  
estás presente en cada rincón del mundo  
apareciendo como algo sin importancia  
pero tu riqueza es tu naturaleza*

*Oh, juego...*

*lenguaje universal que no distingue raza, edad,  
religión o bandera*

*integras por medio de tu magia  
recreas la vida con facilidad y frialdad  
eres sincero y franco,*

*fabulas las realidades*

*como un cuento que se construye  
en las calles, en la escuela y en nuestros co-  
razones*

*es difícil olvidarte*

*nunca pasas de moda*

*Oh, juego...*

*vive entre nosotros*

*como un carnaval sin par*

*permítenos gozar*

*y romper los límites de la ignorancia  
de los hombres fratricidas*

*Oh, juego...*

*sigue ahí manifestándote en múltiples formas  
en una canción, en un abrazo, en una pelota  
en una expresión creativa auténtica  
sonríe y sigue danzando entre nosotros  
para decir viva la vida y vive la vida.*

Gustavo Adolfo Moreno Bañol

### Resumen

*Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano*

Este artículo parte de la reflexión epistemológica del juego tradicional, la recuperación de experiencias significativas en el país, las investigaciones realizadas en el programa Ciencias del Deporte y la Recreación y la socialización del juego tradicional indígena del ‘turmequé’ o ‘tejo’, elevado a la categoría de deporte autóctono nacional.

**Palabras clave:** juego tradicional, deporte autóctono, turmequé, tejo

### Abstract

*Colombian traditional game: an experience playful and cultural to human development*

This article is based on the epistemological reflection about traditional games, the recovery of significant experiences throughout our country, research made as a part of the program Sport Science and Recreation and the socialization of traditional Indian game ‘Turmequé’ or ‘Tejo’, which was raised to the category of national autochthonous sport.

**Keywords:** traditional games, autochthonous sports, Turmequé, Tejo

---

\* Gustavo Adolfo Moreno Bañol. (Colombia). Licenciatura en Educación Física y Recreación, Magíster en Administración del Desarrollo Humano y Organización. Director del programa Ciencias del Deporte y la Recreación, Universidad Tecnológica de Pereira. gumoreno@utp.edu.co

### **Reflexiones epistemológicas: una perspectiva de construcción de conocimiento alrededor del juego**

*Se hace necesario construir una teoría integral del juego que afronte el entramado de las interacciones y de las contradicciones que tienen los enfoques conductuales, intencionales, sociales y culturales, que abordan la problemática del juego.*

(Jiménez, 2001)

A continuación se exponen una serie de planteamientos teóricos con relación al tema del juego tradicional que motivan la reflexión epistemológica: ¿cuál es la relación entre el juego y la cultura?; ¿incide en la cultura urbana, rural, tradicional, y en los aspectos educativo y recreativo?; ¿qué es lo tradicional del juego?; ¿cuál es la relación del juego con el desarrollo humano?; ¿a partir de cuándo un juego se hace tradicional?; ¿qué características lo hacen tradicional?

Al hacer una reflexión crítica de la construcción del conocimiento sobre el juego, necesariamente debe establecerse una relación con algunas categorías y el desarrollo de la investigación sobre el particular desde diversas corrientes de pensamiento en diferentes disciplinas (antropología, educación, recreación, psicología, sociología), con estudios realizados por fundaciones e instituciones educativas en los aspectos pedagógico, cultural y de desarrollo humano.

El juego como categoría que refleja la superestructura social constituye un pequeño mundo donde se encuentra en menor grado y cumpliendo con determinadas funciones, los valores, y en general la estructura sociocultural que lo produce. Por tanto, el juego además de cumplir con la función biológica, es también un fenómeno cultural en la medida en que ningún análisis biológico da explicación del fanatismo, del gusto y del placer, ni de orden propio y absoluto (Gómez, 1990, p. 11).

Con esta orientación se reconoce el valor del juego en el entramado sociocultural, por su papel en la transmisión de valores, costumbres, hábitos y formas de socialización. Por otro lado, se

encuentran diferencias significativas en la forma como el juego se manifiesta en el ser humano según la comunidad a la que pertenece. De ese modo, se encuentra relación entre el juego y la realidad política, social, económica y cultural, como lo explica Sánchez:

Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir como Oscar Vahos que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura. Cada juego, tradicional está compuesto por "partículas de realidad" en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad; por ello no es gratuito que un juego en diferentes espacios geográficos, tenga letras distintas (Sánchez 2001).

Es Colombia por su pluriculturalidad un escenario por excelencia para las manifestaciones lúdicas. El juego habla de la diversidad de la cultura y la tradición de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas.

Y sin embargo, éstas se han transformado a lo largo del tiempo por las tendencias globalizantes reflejadas en el discurso de los medios masivos de comunicación; ellos han desplazado el repertorio de juego tradicional del individuo, la escuela, la calle, el hogar y la plaza pública, y como consecuencia se ha ido desvaneciendo la transmisión cultural entre generaciones. Para contrarrestar esta tendencia, el sistema educativo del país ha hecho un avance importante al incluir proyectos de desarrollo donde se involucra el juego como estrategia pedagógica para mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje (particularmente en la educación especial), como espacio para la construcción de actitudes investigativas, como instrumento de participación social y comunitaria, en un contexto que nos invita a

reflexionar sobre un tema del que muchos hablan pero pocos conocen, y que necesariamente nos debe llevar a determinar el impacto real en estos procesos, y si a partir de allí podemos aportar a la construcción seria de conocimiento y de la memoria cultural.

En esta realidad el juego aparece en múltiples escenarios y es abordado por distintos profesionales y analistas empíricos, amantes de la cultura. Así, decía Piaget que “el juego es interpretado como un proceso ideal para potenciar la lógica y la racionalidad, de acuerdo con unos estadios de desarrollo cognitivo, es decir, es un revelador mental”, y Freud afirmó que el juego sirve para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos, o, según Gadamer, para entenderlo ligado al ser, desde un plano ontológico. Por otra parte, para Fink el juego pertenece esencialmente a la condición óptica de la existencia humana, es un fenómeno existencial fundamental; y para Chateau, el juego contribuye a la *paidea* o educación. En contraste, para Duvignaud el juego no posee ninguna realidad objetiva ni necesita en absoluto de ninguna doctrina para justificarse ni de reglas para perpetuarse. Los principios anteriores de una u otra forma son verdades pero parciales, que es necesario integrar (Jiménez, 2001).

El aporte epistemológico de cada disciplina queda expuesto de acuerdo a la escuela de pensamiento en que se inscriba: la reflexión crítica se fundamenta en el aporte del juego a la solución de necesidades humanas que a lo largo del tiempo van consolidándose en la memoria social, como lo plantea el investigador colombiano Carlos Alberto Jiménez, quien propone un enfoque de juego integrador, sustentado en la teoría holoárquica de Ken Wilber:

[...] donde el cuadrante superior derecho es de carácter exterior e individual y se relaciona con lo medible —observable— (empirismo, conductismo). El cuadrante superior izquierdo corresponde a la problemática de la interioridad humana, en lo relacionado con el desarrollo evolutivo de la mente y de la conciencia (psicología, psicoanálisis), que a diferencia del cuadrante

anterior, no es medible. El cuadrante inferior izquierdo es de carácter colectivo —interior— y pertenece a las visiones que compartimos culturalmente en un determinado contexto cultural (antropología). Por último, el cuadrante inferior derecho, también es de carácter colectivo —externo—, y tiene que ver con las formas materiales e institucionales externas de una comunidad, como resultado del proceso de la intersubjetividad cultural”. (Jiménez 2001)

Finalmente, para hablar del aporte del juego en el plano educativo, es necesario continuar en la búsqueda de la identidad cultural para apostarle a la construcción de país desde el reconocimiento de su tradición, pues un pueblo que desconoce su pasado está condenado a repetirlo.

Esto nos lleva a una exploración de conceptos claves, como el folklore y la historia. Pensando en la relación tiempo-juego, se puede plantear que un juego es tradicional cuando cumple unos mínimos de sostenibilidad entre generaciones, los cuales le dan una certificación natural. Así, afirma Millán:

Recordar los juegos tradicionales es referirnos a aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando de generación en generación, manteniendo su esencia, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos, guardando la producción espiritual de un pueblo, y así sucesivamente con algunos cambios, pero manteniendo su esencia [...] la de diversión sana.

Son juegos que muchas veces no aparecen escritos en ningún libro especial, ni se pueden comprar en algunas jugueterías, son juegos que aparecen en distintos momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

La modalidad juegos tradicionales, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oratoria; considerados como parte de la cultura tradicional popular.

Cuando hablamos de juegos tradicionales, nos remontamos a un tiempo y a un espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas, los juegos que hemos

jugado han sido diferentes, de intensidades diversas y momentos evolutivos distintos. Guardan la producción espiritual de un pueblo en cierto periódico histórico. Esa cultura no es oficial, desarrollándose de modo oral, no quedando de ninguna manera escrita, estando siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que van sucediendo. Practicar y transmitirlos es acercarse al folklore, a las tradiciones, a las costumbres, usos, leyendas y creencias de una región, resultando difícil disociarlos del comportamiento humano. (Millán, 2003: 7)

Desde este enfoque es importante posibilitar que las comunidades rescaten su esencia ancestral, reconozcan sus costumbres lúdicas y recuperen una identidad que prevalezca a pesar de la incidencia global de las nuevas culturas, y sigan generando hábitos de vida positivos y saludables en niños, adultos y ancianos, trascendiendo las diversas esferas de lo humano, cumpliendo con las necesidades básicas de recreo y compensación generando la sostenibilidad del juego como manifestación sociocultural, parte del patrimonio de la humanidad.

### **El panorama de una Colombia que juega: socialización de experiencias significativas**

Son muchas las experiencias significativas de juegos tradicionales en Colombia. Aquí haré referencia a algunos proyectos que considero de utilidad para mostrar un panorama del país, sin dejar de reconocer que se han desarrollado muchas otras intervenciones e investigaciones por parte de universidades, entidades gubernamentales y no gubernamentales y redes interesadas.

#### ***Un nuevo comienzo: otro motivo para vivir***

*Las producciones culturales, artísticas y recreativas se derivan de un proceso que va desde lo local y que conjuga tradiciones, experiencias y con modificaciones sociales que se consolidan simbólicamente en expresiones plástica, artesanales, dancística, literarias y de juegos* (Osorio, 2002)

El programa “Un nuevo comienzo” es un proyecto nacional desarrollado en el marco del Plan Nacional de Desarrollo de la Recreación 1998-2002; es un encuentro nacional cultural y recreativo del adulto mayor, donde: “la recreación, la lúdica y el juego se perfilan como estrategias o mecanismos mediante los cuales se posibilita la expresión de la propia historia, de los aprendizajes de la vida, de la manifestación del legado ancestral y cultural del cual el ser humano es producto; en últimas como estrategias que median las enunciaciones de lo que se es como sujeto individual y como sujeto social” (Osorio, 2002).

Esta experiencia ha seguido un proceso metodológico en todo el país, haciendo énfasis especial en la cobertura, la memoria (registros, filmaciones y fichas técnicas de los juegos) y un encuentro nacional, donde se realizan muestras de expresión corporal, musical, literaria, plástica y procesos artesanales, así como en la generación de encuentros creativos y ambientes interactivos, como Expojuego, Expolúdica e Intercambiemos, entre otros. Aquí adultos mayores de todo el país transmiten su legado cultural desde la tradición oral, lo literario y lo ancestral, con especial atención en el juego tradicional. La participación de abuelos de comunidades indígenas, negras, mestizas y de todas las culturas ha permitido la recopilación de diversa información. Esta experiencia ha sido sistematizada y difundida en la publicación de las memorias del evento y videos editados por la organización. Cabe resaltar la participación de la Presidencia de la República, la Red de Solidaridad Nacional, El Instituto Colombiano del Deporte —Coldeportes— y la guía de la Fundación Colombiana del Tiempo Libre y la Recreación —Funlibre—, entidades que vienen recuperando la memoria lúdica del país.

#### ***Mapa lúdico colombiano***

Es un proyecto investigativo que recopila por regiones (Pacífica, Atlántica, Andina, Llanos Orientales y Amazonía) los juegos, rondas y canciones tradicionales de los colombianos. El proyecto liderado por Óscar Vahos y la Escuela Popular de Arte (EPA) de la ciudad de Medellín es en sus palabras:

[...] el contexto del trabajo pedagógico e investigativo desarrollado desde la unidad de investigaciones de la EPA, ella registra no sólo un pedazo de la memoria personal de todas las generaciones que alguna o muchas veces jugamos con nuestras propias tradiciones, sino que enseña un importante repertorio que la EPA a través de sus programas, difunde y enriquece. En una frase, el texto es una primera muestra de la memoria popular, de sus signos y síntomas vitales, un testimonio de la percepción estética de las culturas y pueblos de las regiones colombianas (Vahos, 1991: 1).

Ésta es una experiencia que logra trascender los escenarios de las escuelas, las calles y los pueblos para realizar una antología que resalta la importancia de la tradición lúdica colombiana, permitiendo su sostenibilidad a través de su enseñanza en las escuelas, por medio de la sistematización de la experiencia con la publicación de los libros *Juguemos*, volúmenes 1 y 2, que compila más de 140 juegos tradicionales, acompañados de una producción musical en casetes, con el apoyo decidido de los integrantes del Grupo Coreomusical Canchimalos, pioneros en el estudio y difusión de la lúdica tradicional. Propone el juego infantil colombiano como herramienta base para el aprestamiento coreomusical y medio efectivo para generar interés, respeto y aprecio popular.

### *Juegos tradicionales del Valle del Cauca*

Experiencia auspiciada por la Gobernación del Valle e instituciones como la Corporación Departamental de Recreación (Recreavalle) y las Secretarías de Salud y Educación Departamentales, que consistió en el rescate y fomento de los juegos tradicionales en los parques recreativos durante el 2003. En este trabajo se compilan más de cien juegos tradicionales practicados en el vecino departamento y en gran parte del país. El libro resultante fue divulgado donado a las instituciones educativas, comunitarias y recreativas en un esfuerzo por rescatar y animar la tradición lúdica del país. Esta publicación, esfuerzo adelantado por el profesor Marcos Millán, licenciado en Educación Física de la

Universidad Central del Valle, hace énfasis en el contexto educativo, útil para la Educación Física, la enseñanza de las matemáticas, las ciencias sociales, la ética, los valores, la convivencia y la paz, entre otras.

### **Trabajos de grado realizados en el Programa de Ciencias del Deporte y Recreación**

A continuación se relacionan dos trabajos de grado desarrollados en el Programa de Ciencias del Deporte y la Recreación de la Universidad Tecnológica de Pereira, donde se encuentran referencias importantes al juego tradicional y su conexión con redes socioculturales. En su calidad de trabajos de grado consisten en ejercicios realizados por estudiantes con la asesoría de docentes del programa.

#### *La recreación y el deporte en la comunidad indígena Chamí*

Esta investigación fue desarrollada por la estudiante Luz Nancy Rivera Pérez en 1997, con el objetivo de describir y clasificar las diferentes prácticas autóctonas y no autóctonas en las áreas de la recreación y el deporte de la comunidad indígena Chamí, de Mistrató, Risaralda. La investigación de enfoque cualitativo-descriptivo utiliza la entrevista no estructurada y la observación participante en una población objeto que abarca a niños, jóvenes y adultos de la comunidad. Entre los hallazgos del estudio se encontró que el juego de la pelota entre los hombres indígenas es de lejos la actividad deportiva-recreativa más practicada. Y aun va más allá la autora al inferir que este juego es una forma de acercamiento e integración entre las comunidades indígenas del resguardo, así como entre las veredas de mestizos y blancos de los municipios de Pueblo Rico y Mistrató.

La recreación para este grupo indígena encierra toda una filosofía que le da sentido a la vida, ya que les da un espacio para compartir con los compañeros, para encontrar alegría y para estar en contacto con la naturaleza. Sin embargo, la recreación y el juego son también escenarios de discriminación entre los hombres y las mujeres.

Ellas desde muy niñas (cinco y seis años) son las encargadas de cuidar a sus hermanos y hermanas menores, deben ayudar a la madre a conseguir y cargar leña y recoger los primitivos (plátanos silvestres de la región), además de realizar otros quehaceres domésticos, razones por las cuales se les niega el derecho a jugar.

Pese a todo el acervo cultural en este sentido, paulatinamente las costumbres tradicionales como la danza, la música, los juegos y juguetes, han sido reemplazados por actividades lúdicas foráneas de la cultura de los blancos. Los adultos ya no se preocupan por transmitir a los menores sus costumbres culturales.

### *El pincé: juego para la construcción de convivencia en una comunidad desplazada*

Esta investigación fue desarrollada por las estudiantes Cristina Inés Toro Raga y Elena Guerrero Mejía en 2002 con el propósito de caracterizar la forma como asumen su situación de desplazamiento los niños y las niñas del sector “Plumón Alto” de la ciudad de Pereira, a través del juego llamado “Pincé”, de coordinación óculo-pédica, también conocido como golosa, bombón o avioncito, que consiste en desplazarse secuencialmente en uno o ambos pies en una ruta determinada y condicionado a un objeto que se lanza en orden preestablecido sobre la ruta.

A partir de este juego observan las interacciones de los niños y niñas en el juego. Es una investigación etnográfica aplicando instrumentos como entrevistas, observación participante, diarios de campo, líneas narrativas gráficas (*history board*).

Se encontró que la condición de desplazamiento forzado afecta la calidad de vida de las personas y altera las relaciones intrafamiliares, debilitando la estructura que permite al niño un adecuado desarrollo. Más del 50 % de la población desplazada son niños y adolescentes, quienes deben interrumpir el curso normal de sus vidas,

abandonando amigos, vecinos, escuela y cultura, y rehacer sus relaciones sociales en un lugar con elementos culturales diferentes.

En el juego el niño estimula todas sus habilidades motrices, pues requiere utilizar todas las extremidades y sentidos para obtener un mejor resultado; se observa en este trabajo cómo el juego tradicional tiene una transformación y adaptación de acuerdo al contexto sociocultural, en este caso el de una comunidad desplazada por la violencia, donde los niños construyen identidad y ejercen sus derechos valiéndose de él.

### *El turmequé: deporte nacional y juego tradicional indígena colombiano*

Juego tradicional indígena elevado a la categoría de deporte en junio de 2000 por resolución del congreso colombiano, cuenta con reconocimiento deportivo y una organización similar a las otras disciplinas deportivas (clubes, ligas y federación nacional). El tejo, versión moderna del turmequé de los indígenas, era practicado ya hace más de quinientos años por los habitantes de la altiplanicie cundiboyacense. El juego del turmequé consistía en lanzar un disco de oro llamado “zepguagosca” a un círculo empotrado en la tierra. En su evolución, el “zepguagosca” fue sustituido por un disco de piedra, y actualmente se usa uno de metal. En el deporte del tejo debe introducirse el disco de metal dentro de un círculo metálico en cuyos bordes se colocan “mechas” (pequeños sobres con pólvora), quien logre hacer explotar el mayor número de mechas, gana la partida. Las competencias se hacen en las modalidades individual y por equipos.

Era costumbre de los indígenas acompañar los partidos consumiendo chicha (bebida alcohólica elaborada con maíz), mientras que “en los tiempos modernos, como es de esperarse, los jugadores se refrescan con cerveza”.<sup>1</sup> De amplia difusión en el país, el tejo es practicado por hombres y mujeres, y se realizan encuentros deportivos en los ámbitos regional, nacional e internacional.

---

1. <http://www.educar.org/Educacionfisicaydeportiva/historia/tejo.asp>

## Conclusiones

- El carácter universal del juego y lo que representa como patrimonio cultural de la humanidad debe ser tema de interés de los gobiernos, instituciones privadas y organizaciones no gubernamentales, como resultado de lo cual deben realizarse procesos permanentes de investigación, formación, promoción y gestión para su desarrollo y construcción epistemológica, y para aprovechar sus múltiples beneficios en bien de los niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores.
- La relación entre el juego y el desarrollo humano se manifiesta de múltiples formas, enriqueciendo las dimensiones históricas, culturales, sociales, lúdicas y económicas del ser humano. Es el juego un lenguaje universal que permite interpretar la realidades de la sociedad y un excelente escenario para reivindicar el sentido de lo humano.
- Las fiestas populares que se celebran en todo el país son un escenario de promoción cultural del juego tradicional, donde confluye la comunidad con la lúdica, desarrollando juegos tradicionales, de azar, de habilidades y de carnaval donde están presentes el baile, el canto y el disfraz, que animan e integran la cultura de los pueblos.
- Los juegos tradicionales en la actualidad tienen una gran amenaza en la industria del juego y del juguete y su relación entre la cultura del consumo y la producción, que venden “valores” de poder económico, violencia y estilos de vida inalcanzables. Son los retos actuales, por tanto, promover nuestro patrimonio cultural e interpretar las nuevas tendencias para adaptarlas y transformarlas en bien de las generaciones venideras. “En la forma como juega un pueblo se reconoce su cultura”.

## Referencias

- Gómez, H. (1990). *Juegos recreativos de la calle: una herramienta pedagógica*. Santafé de Bogotá: Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
- Jiménez, C. A. (2001). Integralidad del juego: una visión holoárquica. En línea: [www.geocities.com/ludico\\_pei/](http://www.geocities.com/ludico_pei/).
- Jiménez, C. A. (2004). *Juego, inteligencia y ciudad*. Pereira Siglo XXI. Pereira: Postergraph.
- Millán, M. (2003). *Juegos tradicionales del Valle del Cauca: las tradiciones lúdicas y los valores acercan a las generaciones*. Cali: Secretarías de Educación y Salud del Valle. Recreavalle.
- Moreno, G. & Pachón, N. (2003). *Procesos de Investigación en recreación en la UTP: una mirada desde lo académico*. Pereira, Colombia: Memorias del I Encuentro Nacional de Docentes en Recreación.
- Sánchez, N (2001). *Juegos tradicionales: más allá del jugar*. Cali, Colombia: Memorias del II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación.
- Osorio, E. (2002). *Recreación y adulto mayor. Ocio para una vida plena*. Bogotá: Ediciones Funlibre.
- Vahos, Ó. (1991). *¡Juguemos! Cultura para la paz*. Medellín: Litoarte Ltda., 1er. volumen.
- Vahos, Ó. (2000). *¡Juguemos! Medellín*: Real Gráficas, 2º. volumen.