

Raíces vivas: Juegos e identidad



ISSN: 2954-5331 / Revista investigación & praxis en CS Sociales
Volumen 4 – Número2 - 2025



Raíces Vivas: Juegos E Identidad



PROYECTO

"Fortalecimiento de la Identidad Local en Niños mediante Juegos Tradicionales y Participación Comunitaria en el Barrio Santa Marta (Pamplona)"

INVESTIGADORES

Natalia Marcela Toncel Chaves
Yulitza Toloza Contreras
Diego Fabian Navas Cruz



Presentación

Esta cartilla surge como parte del proyecto de intervención social orientado al fortalecimiento de la identidad local en los niños del barrio Santa Marta, Pamplona. Los juegos tradicionales son más que simples actividades recreativas: representan historias, memorias y saberes que han acompañado a las comunidades durante generaciones.

En un contexto donde las tecnologías, el ritmo acelerado de la vida moderna y los cambios culturales han desplazado muchas prácticas comunitarias, esta cartilla busca recuperar esos juegos que alguna vez llenaron las calles, los patios y los parques de risas y movimiento. Cada juego incluido aquí no solo invita a divertirse, sino también a reconocer el valor del territorio, las experiencias compartidas y el legado cultural transmitido por abuelos, padres y cuidadores.

Este material está pensado como una herramienta pedagógica y comunitaria que puede ser utilizada por docentes, líderes sociales, familias y cualquier persona que desee promover espacios de convivencia, integración y aprendizaje significativo. Su propósito es que, a través del juego, los niños y niñas experimenten la importancia de pertenecer a una comunidad, comprendan cómo se construye la identidad local y valoren las tradiciones que han formado parte del desarrollo histórico y social de su entorno.

La cartilla propone un recorrido por diversos juegos tradicionales, explicando su origen, reglas, beneficios y propuestas de implementación. De esta manera, se convierte en un recurso que combina memoria, diversión y educación, ofreciendo la posibilidad de fortalecer lazos afectivos e intergeneracionales mientras se preserva parte del patrimonio cultural inmaterial.

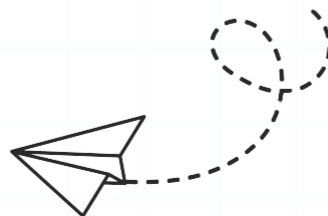


Índice

- ☐ ¿QUÉ SON LOS JUEGOS TRADICIONALES?
- ☐ LA RAYUELA (EL AVIÓN, GOLOSA O TANGARA)
- ☐ EL TROMPO
- ☐ LAS CANICAS
- ☐ EL YOYO
- ☐ SALTAR LA CUERDA
- ☐ LA LLEVA
- ☐ EL ESCONDITE
- ☐ LA COCA
- ☐ LA COMETA (PAPALOTE, BARRILETE O VOLANTÍN)
- ☐ LOS ENCOSTALADOS O CARRERA DE SACOS
- ☐ YERMIS O YERBIS
- ☐ LA GALLINA CIEGA
- ☐ EL PARQUÉS
- ☐ IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA IDENTIDAD LOCAL
- ☐ CONCLUSIÓN

Nota:

Que cada juego aquí compartido siga llenando de alegría, unión y memoria a quienes lo practican





¿QUÉ SON LOS JUEGOS TRADICIONALES?

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas transmitidas de generación en generación. Representan la cultura, la historia y las costumbres de una comunidad. Generalmente no requieren tecnología ni materiales complejos; se juegan con elementos naturales o al aire libre.

A diferencia de los juegos modernos, los juegos tradicionales suelen surgir de las dinámicas cotidianas del entorno: la vida en comunidad, la creatividad infantil y el uso de materiales sencillos como piedras, cuerdas, tizas o elementos del paisaje. En ellos se reflejan valores, costumbres, creencias, formas de socialización y modos de resolver conflictos.

Características principales

Transmisión cultural: se heredan de generación en generación como parte del aprendizaje comunitario.

Sencillez: no requieren herramientas elaboradas ni tecnología.

Creatividad: permiten modificar reglas según el grupo o el territorio.

Convivencia y socialización: fortalecen los lazos entre niños, jóvenes y adultos.

Identidad local: contienen elementos propios de la historia, el lenguaje y las prácticas de cada región.

Inclusión: pueden participar niños de diferentes edades y habilidades.



La Rayuela

(el avión, golosa o tangara)

Origen

Es un juego tradicional infantil, el cual es propio de toda Europa y fue extendido posteriormente a otros continentes, principalmente a América. También está presente en otras culturas, como en India, África o el Sudeste asiático. Según el país o la región el juego se conoce con distintos nombres.



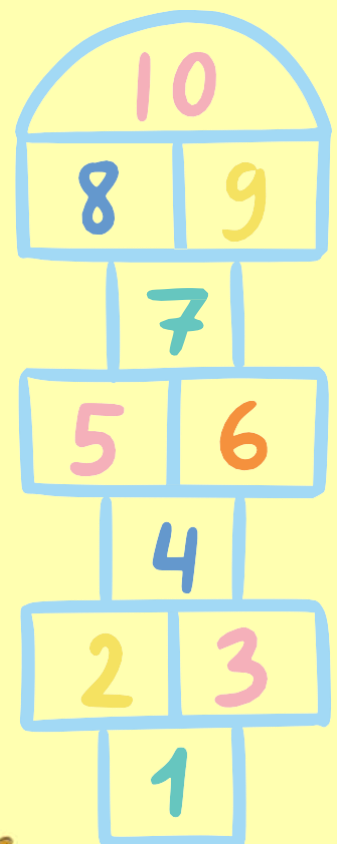
Materiales

Tiza o piedra para marcar el suelo; una piedra o ficha.



Cómo se juega

1. Se dibuja en el suelo un diagrama numerado.
2. El jugador lanza la piedra al primer cuadro sin salirse.
3. Debe recorrer saltando en un pie los cuadros, evitando pisar donde cayó la piedra.
4. Gana quien complete todo el recorrido.



Beneficios

- Equilibrio
- Motricidad
- Concentración.



EL TROMPO

Origen

El trompo es uno de los juegos más antiguos del mundo. Se han encontrado trompos hechos en arcilla, hueso o madera en culturas de Asia, Europa, África y América que datan de más de 4.000 años. Era utilizado no solo como entretenimiento, sino también con fines rituales y como parte de festividades populares.

Durante la época colonial, los españoles introdujeron a América el trompo de madera con cuerda, que se integró rápidamente a las tradiciones locales. En Colombia se convirtió en un juego típico de plazas, patios escolares y celebraciones tradicionales, transmitido de generación en generación.

Materiales

Trompo: Generalmente de madera dura o guayacán. Su forma cónica permite el giro estable.

Punta o clavo: Una pieza metálica en la base que facilita el giro.

Cuerda o piola: Normalmente de nailon, algodón o fique, que se enrolla alrededor del cuerpo del trompo.

Cómo se juega

Enrollado: El jugador empieza sujetando la punta del trompo y enrolla la cuerda desde la base hacia arriba, dejando un extremo libre para lanzar.

Lanzamiento: Con un movimiento rápido del brazo y un leve giro de muñeca, el jugador arroja el trompo al suelo, liberando la cuerda para que el trompo empiece a girar.

Giro: Si se lanza correctamente, el trompo "baila" sobre su punta durante varios segundos.

Beneficios

Motricidad fina

Coordinación

Paciencia.





LAS CANICAS

Origen

El juego de las canicas es uno de los más antiguos del mundo. Se han encontrado canicas elaboradas en arcilla, piedra y mármol en civilizaciones como Egipto, Mesopotamia, Grecia y Roma, lo que indica que este juego tiene más de 3.000 años de historia. En Europa medieval se volvió muy popular entre niños y adultos, y con la llegada de los colonizadores también se expandió a América. En Colombia, las canicas se convirtieron en un juego tradicional típico de calles, patios y recreos escolares, transmitido entre generaciones como parte del juego popular.

Materiales

- **Canicas (bolitas):** Generalmente de vidrio, aunque en el pasado se hicieron de barro, piedra o metal.
- **Superficie de juego:** Suelo de tierra, cemento o arena, donde se trazan círculos, triángulos o líneas según la modalidad.
- **Marcadores:** Se pueden usar palitos, tiza o simplemente el dedo para marcar el terreno.

Cómo se juega

Existen muchas variantes, pero la más común incluye:

1. Se colocan varias canicas dentro del círculo.
2. Desde afuera, los jugadores lanzan su canica principal para sacar otras.
3. Quien más canicas recoja gana.

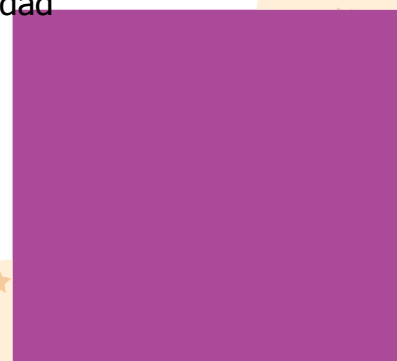
Variantes

- El hoyito: Meter la canica en pequeños agujeros del terreno.
- Quemar: Golpear la canica del rival directamente.
- Tres líneas: Avanzar la canica hacia una línea final sin que salga del camino.
- Triángulo o cuadro: Similar al círculo, pero cambiando la forma y reglas de rebote.

Beneficios

Motricidad fina
Razonamiento y estrategia
Concentración y autocontrol

Cultura e identidad
Socialización





EL YOYO



Origen

El yo-yo es uno de los juguetes más antiguos registrados. Se han encontrado piezas similares en la antigua Grecia (siglo V a. C.), elaboradas en madera, bronce y terracota. También existen evidencias de yo-yos en China y Filipinas, donde se usaban tanto como juguete como herramienta de entretenimiento en festividades. Durante los siglos XIX y XX el yo-yo se popularizó en Europa y Estados Unidos, y más tarde se expandió por toda América Latina. En Colombia, se convirtió en un juguete tradicional muy común en los años 60, 70 y 80, especialmente en recreos escolares, ferias y competencias locales.

Materiales

Yo-yo: Formado por dos discos unidos por un eje central. Puede ser de madera, plástico o metal.

Cómo se juega

El jugador coloca el lazo de la cuerda en su dedo (generalmente el medio) y sostiene el yo-yo en la palma de la mano luego se lanza el yo-yo hacia abajo con un movimiento firme de muñeca. Se enrolla la cuerda y se baja el yoyo haciendo que suba nuevamente.

Trucos tradicionales

El perrito: Se impulsa el yo-yo para que "camine" sobre el suelo antes de subir.

El columpio: Se balancea el yo-yo dormido en la cuerda como si fuera un péndulo.

La vuelta al mundo: Se hace girar el yo-yo en un círculo amplio alrededor del jugador.

La cuna: Se forma una especie de "hamaca" con la cuerda y el yo-yo cae en el centro.

Beneficios

Coordinación ojo-mano
Destreza y equilibrio
Creatividad

Motricidad fina y precisión
Concentración y paciencia
Confianza y autoestima





SALTAR LA CUERDA

Origen

El uso de la cuerda como juego y ejercicio es muy antiguo. Existen representaciones de niños saltando cuerda en Egipto y China hace más de 3.000 años. En la Edad Media se popularizó en Europa, donde niños y jóvenes la usaban como actividad recreativa y para mejorar la condición física. Con la llegada de los colonizadores, el juego se extendió a América. En Colombia, la cuerda se convirtió en una actividad típica de recreos, calles, patios de barrio y festividades escolares, practicada tanto individualmente como en grupo, especialmente por niñas, aunque hoy es un juego universal.

Materiales

- **Cuerda para saltar:** De algodón, nylon, plástico o cuerda trenzada.
- **Cuerda larga (para dos volteadores):** Usada para juegos colectivos y rondas.
- **Espacio amplio:** Patio, calle, cancha o cualquier lugar sin obstáculos.

Cómo se juega

Modalidad individual

Posición inicial: El jugador toma los dos extremos de la cuerda y la pasa por detrás del cuerpo.

Movimiento: Con un giro de muñecas y brazos, pasa la cuerda sobre la cabeza e impulsa un salto cuando esta llega a los pies.

Ritmo: Puede ser lento o rápido según la destreza del jugador.

Modalidad grupal (con cuerda larga)

Dos volteadores: Sujetan los extremos de la cuerda y la hacen girar coordinadamente.

Entrada al juego: Uno o varios jugadores entran al centro mientras la cuerda ya está girando.

Rondas o cantos tradicionales: Generalmente se saltan al ritmo de canciones infantiles.

Beneficios

Motricidad gruesa

Resistencia física

Trabajo en equipo

Diversión y creatividad

Coordinación

Ritmo y agilidad

Atención y concentración





La lleva

Origen

La lleva es un juego tradicional muy antiguo que tiene raíces en diversas culturas del mundo. Se han registrado juegos similares desde la antigua Grecia y Roma, donde los niños corrían y se perseguían como forma de recreación. En América, este juego llegó con las tradiciones europeas y se adaptó a cada región. En Colombia se convirtió en un juego típico de barrios, escuelas, parques y calles, transmitido oralmente entre generaciones, siendo uno de los juegos más reconocidos en la infancia.

Materiales

- No se requiere material físico.
- Espacio amplio y seguro: patio, parque, cancha, calle tranquila o salón grande.
- Opcional: límites marcados para definir el área de juego.

Cómo se juega

Elección del que “la lleva”: Se escoge al jugador que inicia persiguiendo a los demás. Puede ser por sorteo, “de tin-marín”, piedra-papel-tijera, o porque fue el último en llegar.

Inicio del juego: Todos los jugadores corren para evitar ser tocados. La persona que “la lleva” debe perseguir a los demás e intentar tocarlos con la mano.

Cambio de rol: Cuando el jugador que lleva toca a alguien, dice claramente: “¡La llevas!”. En ese momento, el jugador tocado pasa a ser quien persigue.

Reglas comunes:

- No se vale tocar empujando o golpeando.
- No se puede salir del área de juego si se definió un límite.
- No vale esconderse en lugares peligrosos.

Beneficios

Actividad física

Atención y percepción espacial

Desarrollo social

Coordinación y motricidad gruesa

Trabajo en equipo y cooperación

Regulación emocional





El escondite

Origen

El escondite es uno de los juegos infantiles más antiguos y universales. Registros históricos muestran que desde la antigua Grecia existían juegos similares, donde los niños debían ocultarse y ser encontrados. También se practicaba en la Edad Media en Europa y posteriormente llegó a América con la colonización. En Colombia, el escondite es un juego típico de barrios, parques, veredas, patios escolares y espacios comunitarios. Ha pasado de generación en generación como un juego que mezcla movimiento, estrategia y emoción, y que se adapta a cualquier lugar donde los niños puedan correr y ocultarse.

Materiales

- No requiere materiales especiales.
- Espacios amplios y seguros: patios, parques, canchas, casas o salones grandes.
- Opcional:
 - Límites del área de juego.
 - Un "árbol base" o punto que sirve como lugar de conteo y salvación.

Cómo se juega

Elección del buscador: Por sorteo, "de tin marín", piedra-papel-tijera o porque fue el último en llegar. Esta persona será quien cuente y busque a los demás.

Conteo: El buscador se ubica en un punto base, cierra los ojos y empieza a contar, mientras los demás jugadores corren a esconderse.

Búsqueda: Cuando termina de contar, el buscador anuncia: "¡Listos o no, allá voy!" y comienza a buscar a los jugadores escondidos.

Captura: Cuando encuentra a un jugador, debe tocar la base y decir su nombre o describir su escondite: "¡Te vi, Juan, detrás del árbol!" Ese jugador queda fuera del escondite y pasa a la base.

El salvado: Un jugador escondido puede correr hacia la base y tocarla antes que el buscador lo descubra, diciendo: "¡Por mí!". Así queda salvado en esa ronda.

Fin de la ronda: La ronda termina cuando:

- Todos los jugadores han sido encontrados, o
- Alguien llega a la base antes que el buscador y se salva.
- Por lo general, el primer jugador encontrado será el nuevo buscador.

Beneficios

Actividad física

Orientación espacial

Trabajo en equipo y socialización

Regulación emocional

Estrategia y pensamiento lógico

Atención y observación

Creatividad e imaginación



La Coca

Origen

El juego de la coca tiene un origen principalmente indígena y campesino latinoamericano. Antes de la llegada de los españoles, algunos pueblos ya fabricaban juguetes con semillas, calabazos o piezas de madera unidas a un cordel para practicar puntería y destreza manual. Sin embargo, la versión actual de "la coca" —un palo de madera con una cuerda y una tapa o copa que debe encajarse— se consolidó en la época colonial, cuando artesanos indígenas y mestizos comenzaron a fabricar juguetes con materiales locales: guadua, totumo, semillas grandes y posteriormente tapas metálicas. En Colombia se volvió muy común en zonas rurales, especialmente en la región andina, donde los niños lo elaboraban con tapas de gaseosa perforadas, pedazos de guadua y cabuya. Su popularidad creció porque podía ser hecho en casa, sin costo, lo que lo convirtió en un símbolo del juego tradicional campesino.

Materiales

- Palo o mango: de madera, guadua o una rama lisa.
- Cuerda o cabuya: fija al palo.
- La "coca":
 - Puede ser una tapa metálica perforada.
 - Un trozo pequeño de guadua con orificio.
 - Un totumo pequeño.
 - En versiones modernas, una pieza plástica.

Cómo se juega

Sujeción: El jugador sostiene el palo con una mano mientras la coca cuelga de la cuerda.

Movimiento: Con un impulso de muñeca, se lanza la coca hacia arriba en un movimiento suave pero calculado.

Objetivo: Encajar la coca en la punta del palo o en el hueco del embudo

Variantes comunes:

- Encaje simple: hacer que la tapa caiga directamente en el palo.
- Vuelo y giro: lanzar la coca con un giro y encajarla después.
- Doble encaje: lograr dos aciertos seguidos sin fallar.
- Reto por distancia: sostener el palo lejos del cuerpo o inclinarlo.

Beneficios

Motricidad fina

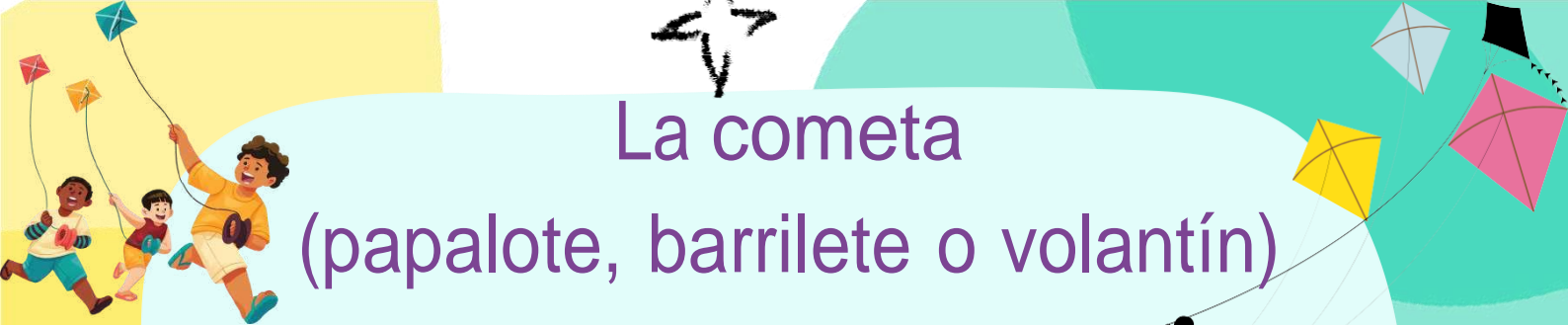
Concentración y paciencia

Persistencia

Coordinación ojo-mano

Creatividad





La cometa

(papalote, barrilete o volantín)

Origen

Surgió en Asia, especialmente en China, hace más de 2.500 años, donde no era un juguete sino una herramienta para rituales religiosos, señales militares y medición del viento. Los primeros registros hablan de cometas hechas con bambú y seda, decoradas con símbolos protectores. Con el tiempo, las cometas se extendieron hacia Japón, Corea e India, donde se convirtieron en parte de festivales tradicionales, competencias y celebraciones espirituales. En América, llegaron con navegantes y comerciantes asiáticos y europeos. En Colombia, el uso de la cometa se popularizó especialmente desde finales del siglo XIX, convirtiéndose en una tradición nacional, sobre todo en los meses de julio, agosto y septiembre, cuando los vientos fuertes permiten elevarlas con facilidad. En zonas rurales e indígenas se empezaron a fabricar con cañabrava, papel de colores, engrudo y pita, desarrollando técnicas locales propias. Hoy en día es un símbolo de creatividad, celebración, viento y unión familiar, y sigue siendo parte importante de festivales como el Festival del Viento y las Cometas en Villa de Leyva.

Materiales

- ♦ **Armazón:** palos de cañabrava, bambú, o varillas livianas.
- ♦ **Cuerpo:** papel seda, cartulina, plástico liviano o tela.
- ♦ **Cola:** tiras de tela o plástico para dar estabilidad.
- ♦ **Hilo o pita:** para elevar la cometa y dirigirla.

Cómo se juega

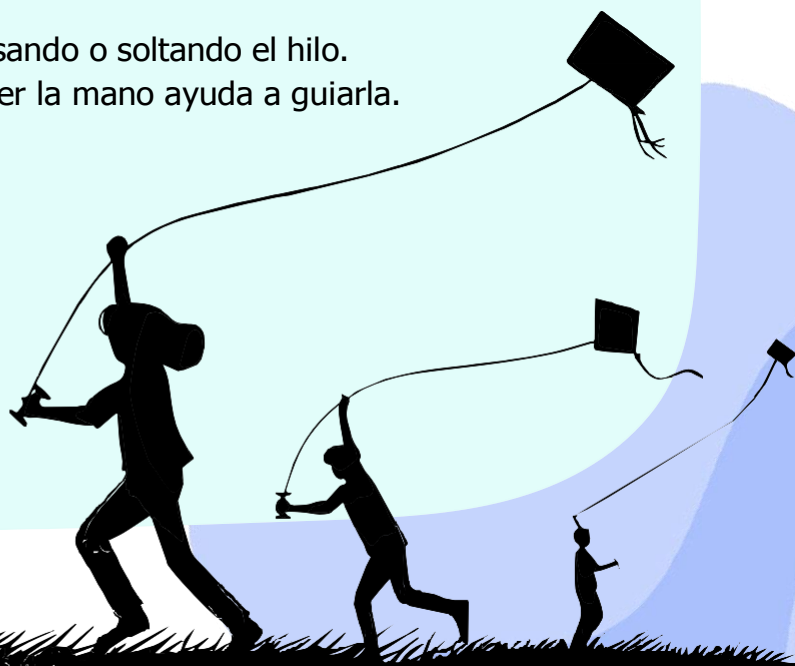
Armado: Se construye la estructura cruzando dos palos y fijándolos en forma de cruz o rombo. Se cubre con papel o plástico, se agrega la cola y se amarra la pita en el punto correcto de equilibrio.

Elevar la cometa: El jugador corre o espera un viento fuerte mientras otro sostiene la cometa. Cuando el viento la toma, se suelta suavemente la pita hasta que ascienda.

Dirección: Se controla la altura tensando o soltando el hilo. Cambiar la dirección del viento o mover la mano ayuda a guiarla.

Beneficios

Motricidad gruesa y resistencia
Coordinación ojo-mano
Conocimiento del entorno
Creatividad
Trabajo en equipo
Paciencia y estrategia



Los Encostalados o Carrera de Sacos

Origen

La carrera de sacos tiene su origen en fiestas campesinas europeas del siglo XVII, especialmente en zonas rurales de Italia, Francia y España, donde durante las cosechas los campesinos organizaban competencias usando los sacos de yute que servían para almacenar granos. Era un juego propio de celebraciones agrícolas y ferias locales. Llegó a América durante la colonia y se volvió muy popular en festivales, escuelas y celebraciones comunitarias debido a lo sencillo de organizar y a que no requiere más que un saco resistente.

Materiales

- ♦ Sacos grandes de yute, fique o costal plástico resistente.
- ♦ Espacio amplio, preferiblemente en cancha o terreno nivelado.
- ♦ Línea de salida y línea de meta.

Cómo se juega

1. Cada participante se mete dentro de un saco y lo sostiene con ambas manos a la altura de la cintura.
2. Todos se ubican detrás de la línea de salida.
3. A la señal, los jugadores avanzan saltando dentro del saco sin salirse de él.
4. Gana quien cruza primero la línea de meta sin haber caído o hecho trampa.

Beneficios

Coordinación motriz gruesa

Trabajo en equipo y convivencia

Diversión y recreación saludable

Regulación emocional





Yermis o Yerbis



Origen

El yermis es un juego tradicional colombiano que combina elementos del béisbol, el quemado y la lleva, en el que dos equipos compiten lanzando una pelota para derribar una torre de tapas y luego volverla a armar. Un equipo intenta derribar la torre con una pelota (generalmente una de media rellena de papel o caucho), mientras que el otro intenta reconstruirla y evitar ser "ponchado" por la pelota que lanza el equipo contrario. El juego requiere agilidad y destreza, y se juega en espacios abiertos como parques o canchas.



Materiales

Una pelota pequeña (de caucho, tenis desgastada o pelota criolla).

Tapas de gaseosa, metálicas o simplemente fichas (3 a 10).

Cómo se juega

Formación de equipos: Se divide a los jugadores en dos equipos.

La torre: Un equipo se encarga de construir una torre, tradicionalmente con tapas de gaseosa, mientras el otro equipo se prepara para "ponchar".

El ataque: El equipo que "poncha" lanza la pelota para intentar derribar la torre.

La defensa: Una vez que la torre es derribada, el equipo que intenta reconstruirla se defiende con palos o bate y debe armar la torre de nuevo sin ser "ponchado" por la pelota.

El "ponche" y el "paredón": Si un jugador es golpeado por la pelota, es eliminado. Si el equipo defensor logra armar la torre de nuevo, gritan "Yermis", y si lo consiguen sin que nadie sea "ponchado", reciben un "paredón" o punto.

Beneficios

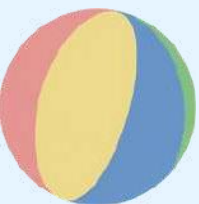
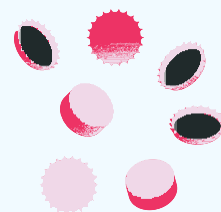
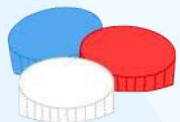
Velocidad y agilidad

Coordinación ojo-mano

Trabajo en equipo y estrategia

Creatividad y adaptación

Convivencia y resolución de conflictos





La gallina ciega

Origen

La gallina ciega es un juego muy antiguo que se cree surgió en la Europa medieval, especialmente en España y Francia durante los siglos XIII y XIV. Era un entretenimiento popular en patios de castillos y plazas, tanto entre niños como entre adultos, y aparece mencionado en poemas medievales y textos renacentistas como un juego de agilidad y sorpresa. Con el paso del tiempo se difundió por toda Europa y luego llegó a América durante la época colonial, convirtiéndose en un juego tradicional en escuelas, celebraciones y reuniones familiares.

Materiales

- ♦ Un pañuelo, bufanda o tela para cubrir los ojos.
- ♦ Espacio amplio y seguro para evitar golpes.
- ♦ Varios jugadores (3 o más).

Cómo se juega

1. Se escoge un jugador que será "la gallina ciega". A ese jugador se le cubren los ojos con un pañuelo, asegurándose de que no pueda ver.
2. Se le da unas vueltas suaves para desorientarlo un poco.
3. El resto de jugadores forman un círculo alrededor mientras la "gallina" trata de tocarlos o atraparlos guiándose solo por el oído, el tacto y las voces.
4. Los demás pueden acercarse, alejarse y llamar a la gallina, pero sin tocarla de manera brusca ni hacerla caer.
5. Cuando la gallina toca a alguien, ese jugador pasa a ser la próxima gallina ciega.

Beneficios

Desarrollo de los sentidos

Confianza y seguridad:

Trabajo en grupo y respeto

Agilidad y rapidez

Diversión y risa compartida: idea





EL PARQUÉS

Origen

El parqués es un juego de mesa colombiano derivado del Parchís español, el cual a su vez proviene del antiguo juego indio Pachisi, creado alrededor del siglo VI en la India. El Pachisi era jugado por reyes y nobles del Imperio Mogol usando tableros gigantes dibujados en jardines y piezas móviles representadas por sirvientes. Durante la época colonial, el juego llegó a España, se adaptó como Parchís y luego, a principios del siglo XX, llegó a Colombia, donde se transformó en el Parqués, una versión más rápida y popular. Colombia lo modificó agregando reglas propias, colores característicos, dados tradicionales y un estilo de juego muy asociado con reuniones familiares y fiestas.

Materiales

- Tablero de parqués (generalmente con 4 colores: rojo, verde, azul y amarillo).
- 16 fichas (4 de cada color).
- 1 o 2 dados tradicionales.
- Superficie plana para jugar.



Cómo se juega

1. Cada jugador escoge un color y coloca sus cuatro fichas en la casa correspondiente.
2. Para sacar una ficha al recorrido, el jugador debe sacar el número requerido (en muchas variantes, un par o un 6).
3. El objetivo es recorrer el tablero completo siguiendo el camino marcado hasta llegar a la meta.
4. Si una ficha cae en la misma casilla que una ficha rival, la "come" y la devuelve a casa.
5. Existen casillas seguras o "salvavidas" donde no se puede comer fichas.
6. Gana el primer jugador que logra llevar todas sus fichas a la meta.

Beneficios

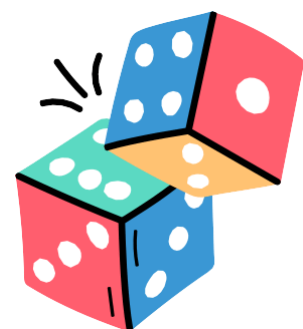
Pensamiento estratégico

Cálculo y probabilidad básica

Convivencia familiar

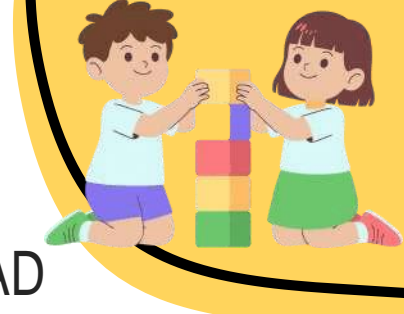
Manejo emocional

Atención y memoria





IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA IDENTIDAD LOCAL



Los juegos tradicionales desempeñan un papel fundamental en la construcción de la identidad local, ya que representan prácticas culturales que han acompañado a las comunidades durante décadas e incluso siglos. A través de ellos, los niños no solo se divierten, sino que se conectan con su historia, con sus mayores y con el territorio que habitan.



Los juegos tradicionales son una forma de memoria viva, porque conservan relatos, costumbres, habilidades y valores que se han transmitido entre generaciones. Cuando un niño aprende a jugar trompo, canicas o golosa, no solo aprende reglas: también accede a una parte del pasado colectivo que sigue vigente gracias a la práctica comunitaria.

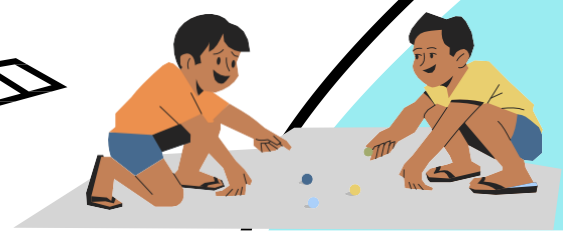
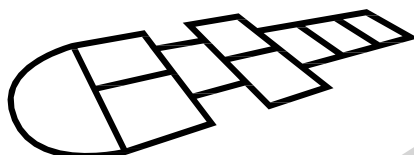


Aportes a la identidad local

- **Preservación cultural:** Cada juego es una huella del pasado, un fragmento de la historia del barrio, la región o el país. Su práctica mantiene vivas tradiciones que podrían perderse con el tiempo.
- **Sentido de pertenencia:** Al jugar, los niños reconocen que forman parte de un lugar con una cultura propia. Este vínculo fortalece la autoestima, la identidad y el arraigo.
- **Memoria intergeneracional:** Los juegos tradicionales permiten que los adultos mayores compartan sus experiencias con los niños. Esto fortalece los lazos familiares y comunitarios y crea puentes entre generaciones.
- **Construcción de comunidad:** Muchos juegos requieren cooperación, acuerdos y convivencia. Al practicarlos, se consolidan relaciones respetuosas, solidarias y armónicas.
- **Apropiación del territorio:** Los juegos suelen realizarse en calles, patios, parques y espacios comunitarios. Esto favorece el reconocimiento del entorno y la apropiación positiva del espacio público.
- **Transmisión de valores:** Actividades como compartir, esperar turnos, negociar reglas y resolver conflictos refuerzan valores culturales y sociales que caracterizan a la comunidad.
- **Resistencia cultural:** En un mundo dominado por la tecnología y el entretenimiento digital, los juegos tradicionales representan una forma de resistencia que mantiene vivas las expresiones culturales propias.



En conjunto, los juegos tradicionales no son solo actividades recreativas: son herramientas pedagógicas, sociales y culturales que fortalecen la identidad local, promueven la cohesión comunitaria y contribuyen a la formación integral de los niños.





CONCLUSIÓN



Los juegos tradicionales representan mucho más que una actividad recreativa: constituyen un puente entre el pasado, el presente y el futuro de una comunidad. A través de ellos se conservan saberes, vivencias y formas de relacionarse que han dado identidad a generaciones enteras. Cada juego, desde el trompo hasta la golosa, contiene un fragmento de historia que, al ser practicado, continúa vivo y en permanente transformación.

En el contexto del barrio Santa Marta y de Pamplona en general, estos juegos permiten reconocer la riqueza cultural que existe en la vida cotidiana. Son una oportunidad para que los niños se conecten con la memoria de sus mayores, descubran relatos del territorio y experimenten la cohesión social que nace del encuentro colectivo. Jugar es, en este sentido, una forma de preservar el patrimonio cultural inmaterial que caracteriza a la región.

Además, la práctica de los juegos tradicionales contribuye al desarrollo integral de los niños: fortalecen la motricidad, la creatividad, la comunicación, la resolución de conflictos y la convivencia pacífica. Son herramientas pedagógicas que, integradas a procesos educativos y comunitarios, potencian el aprendizaje significativo y promueven valores fundamentales como la solidaridad, el respeto y la cooperación.

Esta cartilla surge entonces como una invitación a recuperar, proteger y difundir estos juegos que forman parte esencial de nuestra identidad local. Su implementación dentro de un entorno social pretende no solo enseñar cómo se juegan, sino también permitir que los niños se sientan parte activa de una tradición que les pertenece y que ellos, a su vez, pueden mantener viva.

Fortalecer la identidad local a través de los juegos tradicionales es un camino para construir tejido comunitario, fomentar el arraigo y garantizar que la memoria cultural continúe siendo un eje de unión, alegría y aprendizaje para las futuras generaciones.



“Que los juegos tradicionales sigan siendo el hilo invisible que une a nuestros niños con las historias de sus abuelos, con la esencia de sus barrios y con la memoria que habita en cada rincón; porque al jugar no solo recreamos la infancia, sino que reavivamos la identidad, fortalecemos la comunidad y hacemos que la cultura continúe respirando en el corazón de quienes la viven.”

