

REVISTA PRISMA SOCIAL N° 30 JUEGOS Y GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO SOCIAL Y COMUNITARIO

3^{ER} TRIMESTRE, JULIO 2020 | SECCIÓN TEMÁTICA | PP. 207-228

RECIBIDO: 6/5/2020 – ACEPTADO: 9/7/2020

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS ANCESTRALES COMO MECANISMO DE VALORACIÓN CULTURAL Y FORTALECIMIENTO DE LAS RELACIONES SOCIALES

CASO DE ESTUDIO COMUNIDAD
INDÍGENA WAYUU DE MAYAPO
EN LA GUAJIRA COLOMBIANA

THE IMPORTANCE OF ANCESTRAL GAMES AS A MECHANISM OF CULTURAL VALUATION AND A MECHANISM OF SOCIAL RELATIONS

CASE STUDY CASEUU INDIGENOUS COMMUNITY
OF MAYAPO IN LA GUAJIRA, COLOMBIA

ALCIDES RAFAEL DAZA DAZA / ADAZA@UNIGUAJIRA.EDU.CO
UNIVERSIDAD DE LA GUAJIRA, RIOHACHA LA GUAJIRA, COLOMBIA

MARGELIS BRILLID ILLIDGE FONSECA / MBILLIDGE@UNIGUAJIRA.EDU.CO
INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA RURAL LAACHON MAYAPO, MANAURE LA GUAJIRA, COLOMBIA

ALEXIS CARABALÍ ANGOLA / ACARABALI@UNIGUAJIRA.EDU.CO
UNIVERSIDAD DE LA GUAJIRA, RIOHACHA LA GUAJIRA, COLOMBIA



prisma
social
revista
de ciencias
sociales

RESUMEN

Los juegos ancestrales wayuu nacieron durante las actividades cotidianas de pastoreo, donde los niños, niñas, adolescentes y jóvenes aprovechaban el tiempo creando y realizando juegos como forma de entretenimiento. La investigación fue de tipo cualitativa, tomando como técnicas de recolección de información la observación directa, la entrevista semiestructurada y el uso de fuentes de información primaria y secundaria. Teniendo presente la finalidad de la investigación que fue conocer la importancia de los juegos ancestrales como mecanismo de valoración cultural y fortalecimiento de las relaciones sociales dentro de la etnia wayuu, se trabajó con personas mayores de edad en preferencia abuelos y abuelas conocedoras del contexto histórico de los juegos ancestrales. La interpretación y análisis de los resultados se realizó utilizando el *software* informático NVivo versión 12. Los resultados encontrados evidenciaron que los juegos ancestrales para la etnia wayuu son parte fundamental en el proceso de transmisión de saberes. La pérdida de estas prácticas dentro de la población más joven hace indispensable su rescate. Los juegos ancestrales marcan el vínculo y la interacción entre el ser wayuu y su entorno, mejorando los lazos de hermandad, convivencia, solidaridad y reciprocidad entre los miembros de etnia.

PALABRAS CLAVE

Juegos ancestrales; etnia wayuu; saberes; relaciones sociales; valoración cultural; convivencia

ABSTRACT

Ancestral wayuu games were born during daily grazing activities, where children, adolescents and young people take advantage of the time creating and executing games as a form of entertainment. The research was qualitative, using direct observation, the semi-structured interview and the use of primary and secondary information sources as data collection techniques. Bearing in mind the intention of the research, which is to know the importance of ancestral games as a mechanism of cultural valuation and strengthening of social relations within the Wayuu ethnic group, they feel that they are elderly people, preferably grandparents and grandmothers who know the historical context of ancient games. The interpretation and analysis of the results was carried out using the NVivo version 12 computer software. The results found evidenced the ancestral games for the Wayuu ethnic group, which are a fundamental part of the knowledge transmission process. The loss of these practices within the younger population makes their rescue essential. Ancestral games mark the link and interaction between the Wayuu being and his environment, improving the bonds of brotherhood, coexistence, solidarity and reciprocity between ethnic members.

KEYWORDS

Ancestral games; wayuu ethnic group; knowledges; social relationships; cultural valuation; coexistence

1. INTRODUCCIÓN

Desde el contexto más básico el juego es definido como aquella actividad de disfrute, donde el ser humano desarrolla capacidades de creatividad, intelectuales, físicas y morales que le permiten mejorar las relaciones sociales con otros individuos de diferente género y edades; en este aspecto, el juego contribuye al fortalecimiento de los vínculos sociales por medio de la cooperación, el respeto y la organización (Saco, Acebedo y Vicente, 2001; Castrillón, 2017; Hamari y Keronen, 2017; Morschheuser, Riar, Hamari y Maedche, 2017; Haq, Maqbool y Munir, 2020).

Dentro de las características a nivel general que presenta el juego D' Antoni (2016) considera que a diferencia de otras actividades del comportamiento humano, el juego tiene su fundamento en el esparcimiento, es una acción voluntaria que involucra objetos del propio entorno; en este sentido, en algunas circunstancias se utilizan para la elaboración de los objetos de juego, materiales que la naturaleza provee. Asimismo, manifiesta que dentro del juego las representaciones simbólicas juegan un papel importante en el pensamiento del individuo, donde lo imaginario se hace parte integral de las reglas propias de cada juego. De la misma forma, considera que el juego y los juguetes que involucran, son instrumentos que incentivan y fortalecen las relaciones del ser humano con su entorno.

Por otra parte, mientras se pierde o se gana durante la realización de un juego se generan emociones y sentimientos que contribuyen al desarrollo de la personalidad humana; en el juego se enseña al cumplimiento de normas y el respeto de pautas preestablecidas (Castrillón, 2017). Los juegos permiten la transferencia de sentimientos de alegría, necesidad, compromiso, solidaridad y tolerancia (Taufik, 2010). El juego es el acumulado de actividades que refuerzan los lazos de hermandad y hace parte del proceso de formación de los niños y niñas durante su crecimiento (Bazaz, Hasankala, Shojaee y Unesi, 2018).

Partiendo de lo anterior, es conveniente hablar de los juegos ancestrales como aquellos que se han transmitido de una generación a otra; son juegos autóctonos propios de una zona o comunidad; se constituyen en parte integral del patrimonio simbólico de nuestras culturas indígenas y nacen del ingenio y la interacción de las culturas con su entorno natural (Saco, Acebedo y Vicente, 2001; Ferreira y Beatriz, 2014; Navarro, Álvarez y Basanta, 2015; Browne, 2017; Barrios, 2018; Browne, 2020). En este sentido, el juego desde todos sus ámbitos desempeña un papel importante en la generación de valores que refuerzan los vínculos sociales entre las personas que lo practican; jugar tiene una influencia esencial en el crecimiento afectivo, ético y religioso de todo ser humano (Marlina, 2016).

De la misma forma, es necesario decir que con el pasar de los tiempos, la tradición oral en las culturas indígenas se ha debilitado, afectando con esto la enseñanza de los juegos ancestrales de una generación a otra; además, la influencia de la cultura de los juegos modernos ha desplazado y desaparecido la práctica de los juegos ancestrales en algunas culturas (Nørgaard, 2009; Bazaz, Hasankala, Shojaee, y Unesi, 2018; Ariesta, 2009). En este sentido, Lantigua (2009) considera que los juegos ancestrales han perdido su uso producto del desarrollo y el auge presentado por los juegos tecnológicos, debilitando esto la memoria lúdica de las comunidades locales. Por su parte, Patón, Fernández y Camiño (2015) afirman que la industrialización, la modernización y el poder adquisitivo que actualmente impera en el mundo moderno

influyen en la pérdida del juego ancestral; los jóvenes pasaron de construir sus propios juguetes con los materiales que les ofrece el entorno local por sumergirse en el modelo de vida consumista.

Los juegos ancestrales vistos desde el saber indígena juegan un papel importante dentro de su incorporación en los rituales, son usados para resolver conflictos, refuerzan la identidad cultural y el sentido de pertenencia, mantienen viva la memoria colectiva de sus ancestros, son parte integral del patrimonio cultural, su aprendizaje es por imitación y transmisión oral, pueden nacer de su conexión con otras prácticas como la danza, el arte, la música, la caza, pastoreo o pesca, las habilidades para su realización son heredadas de los aborígenes y los materiales que se utilizan no contienen elementos de los juegos modernos de occidente (Edwards, 2012).

En este aspecto, los juegos ancestrales dentro de las culturas indígenas son desarrollados en los momentos de pausa de las labores diarias; son vistos como un espacio de conexión entre lo divino y lo terrenal, en el que sobresalen sentimientos de alegría, miedo, dolor, angustia, rabia, desesperación y triunfo; donde el tiempo de ejecución de los juegos se realiza dentro del mundo cosmológico de cada cultura indígena (Ferreira y Beatriz, 2014). Por su parte, Bazaz, Hasankala, Shojaee y Unesi (2018) consideran que los juegos ancestrales se fundamentan en el desarrollo de valores y creencias culturales; no demandan el uso de materiales costosos y el entorno natural es un componente esencial para su realización.

Para el caso específico de Colombia, al ser un país pluricultural lo convierten en un espacio propicio para la existencia de diversas manifestaciones lúdicas, en este sentido, el juego se articula al entramado social y cultural de los pueblos indígenas; formando a la población más joven en saberes y costumbres (Moreno, 2008). De la misma forma, resalta que debido a la representación y la importancia del juego como patrimonio lúdico cultural, los estados a nivel mundial deben propender por su promoción y rescate, garantizando de esta forma su sostenibilidad entre las generaciones venideras. Por otra parte, si tomamos el contexto local de la cultura wayuu, encontramos el fuerte impacto que tienen los juegos occidentales sobre los ancestrales, logrando el desplazamiento y reducción de su uso por parte de la población infantil y juvenil (Yáñez, Ferrel, Vidal y Yenifeth, 2019).

Por otra parte, es conveniente resaltar la importancia que tiene el vínculo intergeneracional en la conservación y enseñanza de los juegos ancestrales dentro de las culturas; en este aspecto, los abuelos y abuelas cumplen un papel fundamental en la formación de la población infantil y juvenil (Moral, 2017); son un cúmulo de experiencias y sabiduría esencial para recuperar por medio de la memoria vivencial los juegos ancestrales que durante décadas han acompañado a los grupos indígenas; en este aspecto, la unión intergeneracional sobrepasa las fronteras del aprendizaje de los juegos ancestrales, hasta el punto de establecer lazos generacionales propios de las costumbres y tradiciones de los pueblos aborígenes (Mesa, Riquenes y Medel, 2018). Ponce, Benavent y Valle (2011) consideran que en la transmisión del conocimiento la familia (madres, padres, abuelos, abuelas, hermanos, hermanas, tíos, tías entre otros) representa un rol importante en el proceso de educación, ellos y ellas aprenden de lo que observan de sus mayores, para luego poner en práctica su creatividad e ingenio.

Partiendo de lo anterior, el contexto intergeneracional de los juegos ancestrales debe ser visto desde un enfoque prospectivo, donde la escuela ocupa un lugar trascendental como espacio

formador y generador de conocimiento; en este sentido, el colegio debe ofrecer escenarios donde no solamente el docente es el encargado del proceso de formación dentro del aula de clase, la escuela tiene el deber de estar de puertas abiertas a la familia, donde padres, madres, abuelos y abuelas puedan interactuar con los maestros y maestras para impartir de manera mancomunada la enseñanza de los juegos ancestrales y concientizar al alumnado de la importancia de preservar la cultura inmaterial de los pueblos indígenas sobre el conocimiento occidental (Suárez, 2010).

Por todo lo expresado, la investigación aquí presentada se justifica como una forma de evidenciar el valor sociocultural que tienen los juegos ancestrales dentro de la cultura wayuu; explorando desde las dimensiones del saber y las prácticas locales la necesidad de mantener el juego como herramienta formativa del ser, capaz de generar valores y fortalecer los vínculos de hermandad entre la población mayor, infantil y juvenil. En consecuencia, el objetivo principal de la investigación se fundamenta en mirar la importancia de los juegos ancestrales como mecanismo de valoración cultural y fortalecimiento de las relaciones sociales en la comunidad indígena wayuu de Mayapo en La Guajira colombiana.

2. DISEÑO Y MÉTODO

La investigación fue descriptiva y se fundamentó en la recolección de información en campo, buscando obtener de los informantes su opinión desde sus vivencias y emociones (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

2.1. POBLACIÓN Y MUESTRA

Los sujetos a entrevistar en el estudio fueron seleccionados tomando como criterio su conocimiento sobre la temática y la disposición de participar en la investigación (Mejía, 2014). Se estipuló como población objeto a los hombres y mujeres de edades entre los 18 a los 70 años de edad (según el Ministerio de Salud y Protección Social de Colombia el ciclo de vida en términos de vulnerabilidad etérea para el rango de la población considera en el estudio está integrada por adolescencia, juventud, adultez y vejez) residentes en la comunidad indígena de Mayapo; en este sentido, las razones de escogencia del área geográfica de Mayapo se justifica dentro de la riqueza cultural, económica y turística que posee esta zona; además, la localidad cuenta con uno de los Centros Etnoeducativos de mayor importancia en los procesos de formación y enseñanza del municipio de Manaure. Aspectos trascendentales para los fines investigativos que persigue el presente estudio. El muestreo fue de tipo intencional no probabilístico (Otzen y Manterola, 2017). En este sentido, el número de personas a entrevistar se estipuló por medio del punto de saturación, tomando como criterios el grado de coincidencia en las respuestas de los entrevistados y su relación con el objeto del estudio (Martínez, 2012; Mejía 2014).

2.2. INSTRUMENTOS

El procedimiento para la definición y elaboración de los instrumentos de recolección de la información se desarrolló siguiendo lo propuesto por Hernández, Fernández y Baptista (2014). La selección de la muestra estuvo condicionada por ciertos aspectos sociales, culturales, económicos, ambientales, de acceso y seguridad que influyeron en las actividades de campo; por lo

anterior, el muestreo implementado fue de tipo no probabilístico intencional por conveniencia (Otzen y Manterola, 2017). En total se aplicaron 20 entrevistas semiestructuradas dirigidas a hombres y mujeres durante el mes febrero de 2020. El cuestionario implementado en las entrevistas se estructuró con 6 preguntas que tenían como finalidad identificar los juegos ancestrales, su origen, la forma de practicarlos, la importancia dentro de la cultura y los valores que estos transmitían.

Adicional a lo anterior, para darle mayor validez y fiabilidad a los resultados derivados de las entrevistas se aplicó la observación en campo; el fin fue verificar la existencia de algunos juegos y juguetes utilizados por la población infantil y juvenil en el contexto local. Además de esto, se revisaron fuentes documentales en la biblioteca Nellith Abuchaibe de la Universidad de La Guajira; considerada como uno de los mayores centros de información con literatura relacionada con etnia wayuu y áreas etnias nacionales y del mundo; igualmente, se realizaron pesquisas en el Sistema Nacional de Información Cultural de Colombia y en las bases de datos Scopus, Scielo, Taylor & Francis y ScienceDirect.

3. TRABAJO DE CAMPO Y ANÁLISIS DE DATOS

La metodología implementada en el trabajo de campo se desarrolló realizando lo propuesto por Daza, Rodríguez y Carabalí (2018). Las actividades fueron:

- Diálogo con la autoridad tradicional: en este aspecto, con el apoyo de un miembro del grupo de trabajo de la etnia wayuu, se realizó la entrevista con la autoridad tradicional explicándole los fines de la investigación, el rol que tendría la comunidad, los beneficios y los resultados de la misma. Igualmente, se definieron las fechas de realización de las actividades de campo.
- Realización de entrevistas: con ayuda de la autoridad tradicional y varios miembros de la comunidad se identificaron las personas a entrevistar. Los/as entrevistados/as, previo a las entrevistas eran informados de los fines de la investigación y se les consultaba su disposición para responder a la entrevista. Seguido de esto, cada entrevista fue grabada para su posterior digitalización y análisis. Durante todo el proceso, se contó con una traductora conocedora de la lengua (Wayuunaiki). Figura 1.

Figura 1. Entrevistas realizadas en la fase de campo en la comunidad de Mayapo, Manaure La Guajira Colombia



Fuente: Elaboración propia

- Salidas de observación: esta actividad se ejecutó de forma simultánea con la realización de las entrevistas; es decir, que durante las visitas a las viviendas se les solicitaba a los/as entrevistado/as si dentro de su hogar guardaban algún instrumento u objeto implementado para la realización de los juegos; igualmente, se validaba en los casos que era posible el desarrollo de algún juego por parte de los niños y niñas; para esto, se realizaron

recorridos por las calles y visitas a la Institución Etnoeducativa Rural Laachon Mayapo. La información fue registrada mediante el uso de cámara fotográfica.

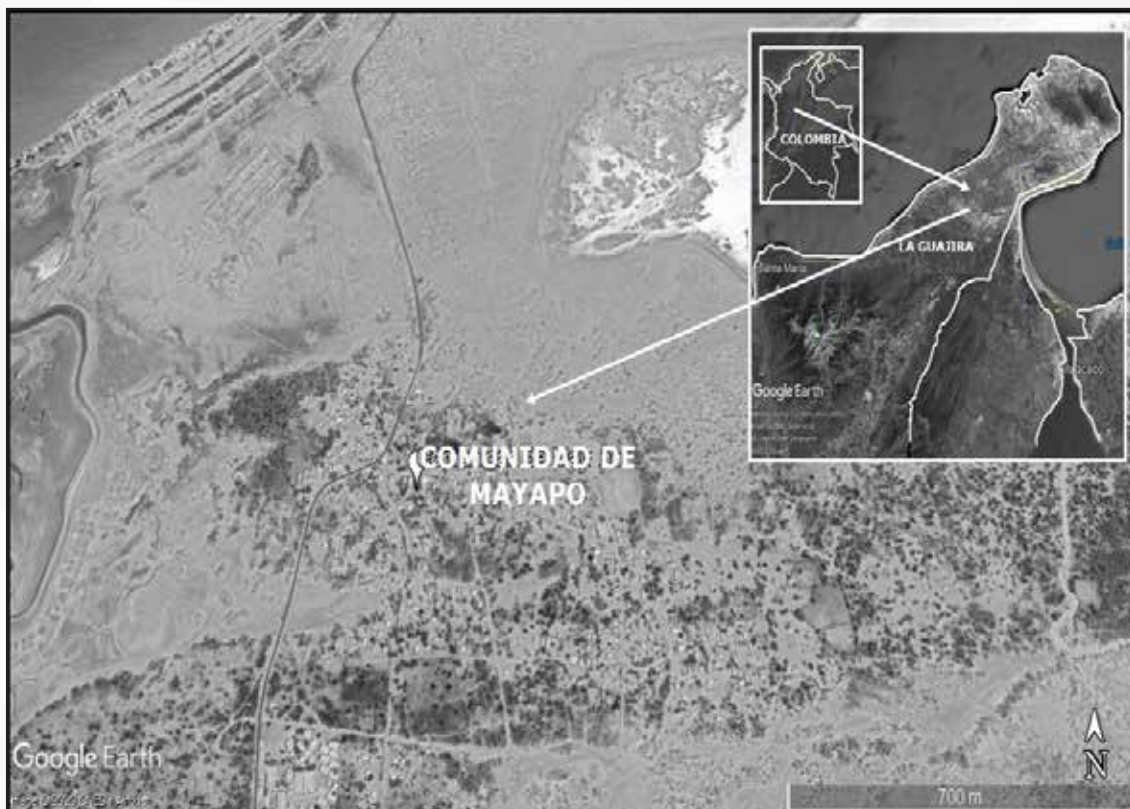
- Análisis de datos: los resultado de las entrevista y de las actividades de observación y revisión de las bases de datos se organizaron y analizaron haciendo uso del *software* Nvivo versión 12. En este sentido, la herramienta para análisis de información cualitativa fue utilizada para procesar los audios de las entrevistas a textos; igualmente, se utilizó para la codificación de las preguntas, para esto, se organizaron por temas para su posterior almacenamiento en nodos, con el fin de evidenciar patrones de respuestas. Igualmente, se ejecutaron consultas de frecuencia de palabras (nube de palabras) tratando de identificar aquellas con mayor concurrencia dentro de las codificaciones realizadas.

4. RESULTADOS

4.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL TERRITORIO

El corregimiento de Mayapo se localiza en Colombia a los $11^{\circ}39'4.43''N$ y $72^{\circ}46'48.32''W$, hace parte del municipio de Manaure y esta aproximadamente a unos 20 km de distancia de la capital del departamento de La Guajira (Figura 2). Declarado en 1984 como zona de Resguardo Indígena con una población aproximada de 1600 habitantes (información no oficial, actualmente no existe por parte del Departamento Administrativo Nacional de Estadística –DANE información sobre el número de habitantes presentes en el corregimiento de Mayapo, las estadísticas y proyecciones están estipuladas de forma general en términos del municipio de Manaure), es decir, en su mayoría de la etnia wayuu (Arrieta, 2012).

Figura 2. Localización del área de estudio



Fuente: Google Earth, 2020

Es un territorio costero, con una economía que depende del turismo, la pesca artesanal, comercio de artesanías y animales (chivos); además, recibe beneficios económicos derivados de la extracción de gas (Corporación Autónoma Regional de La Guajira [CORPOGUAJIRA], 2010 citado por Ali, 2014, p. 19). Dentro del territorio se encuentra la Institución Educativa Laachon Mayapo, con la modalidad de internado (aproximadamente 200 niños y niñas internados), prestando los servicios en los niveles de preescolar, primaria, secundaria y educación media (Coca, 2018).

4. EL PENSAMIENTO WAYUU SOBRE EL ORIGEN, LA IMPORTANCIA, LOS VALORES CULTURALES Y LAS REALIDADES DE LOS JUEGOS ANCESTRALES

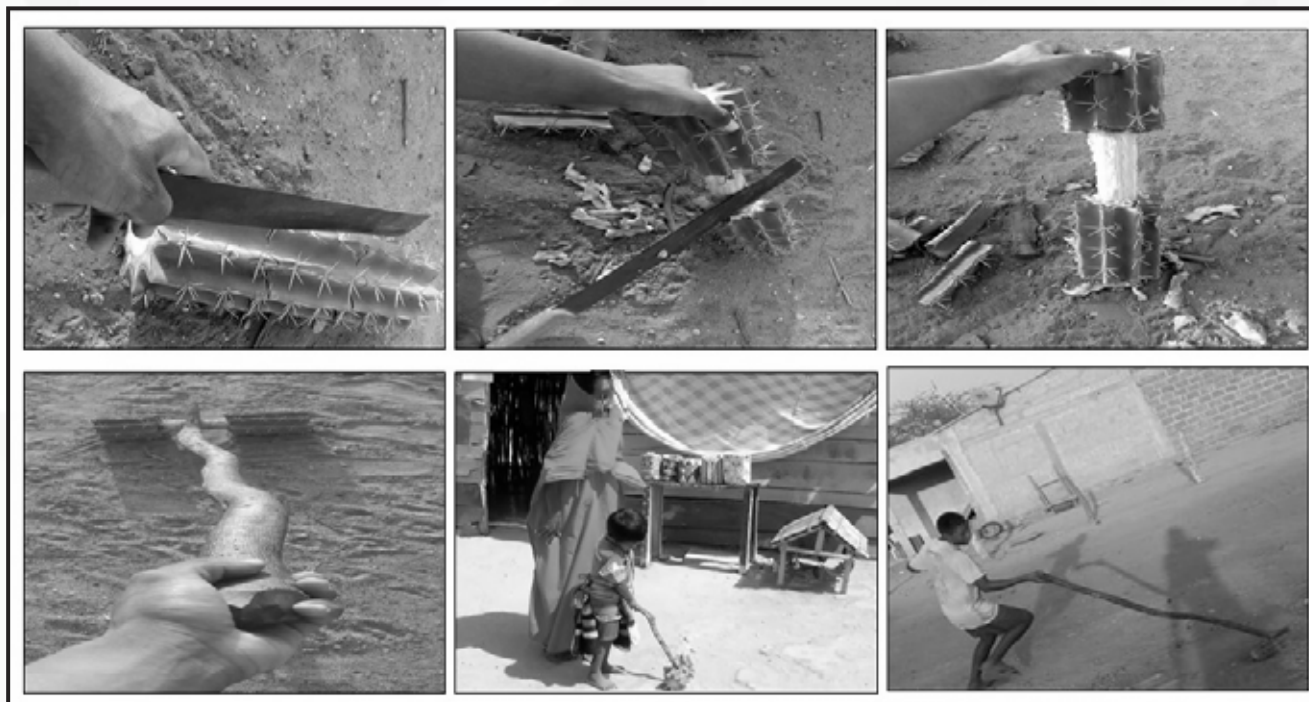
Para expresar los resultados relacionados con el origen, la importancia, los valores y realidades de los juegos ancestrales en la comunidad wayuu de Mayapo se trabajó mediante la conceptualización de las opiniones de los/as entrevistados/as sobre cada una de las temáticas abordadas. En este orden de ideas, el origen de los juegos ancestrales según la información recolectada se deriva del vínculo naturaleza-cosmos que los antepasados/as establecieron durante la realización de los rituales. En este sentido, las abuelas y abuelos son considerados/as autores/as materiales de la estructura de cada juego, quienes en sus labores de pastoreo, lavado de ropa y recolección de agua en los jagüeyes y pozos buscaban formas de diversión y entretenimiento para ocupar su tiempo y establecer lazos de hermandad entre los diferentes miembros de etnia wayuu.

En este sentido, los/as entrevistados/as consideran que el conocimiento adquirido de cada juego ancestral se ha aprendido a través de la oralidad, fundamentada esta desde las bases culturales que se han transmitido de una generación a otra. Los ancestros observaban y entendían el espacio y cada uno de los componentes naturales que constituían el territorio y de esta forma obtenían los diferentes elementos para realizar los juegos. Es en estos espacios de descanso donde la generación más joven observa, asimila y practica con los demás miembros de la comunidad lo aprendido.

Partiendo de lo anterior, se tienen como ejemplo la forma como los antepasados/as interpretaban los fenómenos naturales del territorio para crear los juegos; en este aspecto, el viento (*joutai*) visto por la cultura como un ser sobrenatural que es necesario respetar juega un papel importante dentro de la cultura wayuu. En este sentido, los/as wayuu en sus ratos de descanso se sentaban a observar el comportamiento del viento en la naturaleza, analizaban la forma como se movía por medio de las hojas de los árboles, como levantaba la tierra, los sonidos que producía, la velocidad y la fuerza que adquiriría cuando se presentaban cierto tipo de fenómenos naturales (huracanes). De este análisis y desde su propio saber el/la wayuu transforma lo percibido y crea los diferentes juegos y juguetes con los cuales se divierten los niños, niñas, jóvenes, adolescentes y adultos de la etnia. Dentro de los juegos donde se deja en evidencia la velocidad y la fuerza del viento se encuentran la carrera con carrito de cardón (cactus columnar, conocido con el nombre científico *Stenocereus griseus*) y el lanzamiento de flecha (figura 3 y figura 4). Igualmente, las entrevistas revelaron la importancia que tiene la naturaleza en la

elaboración de muchos juguetes, como es el caso de los carritos de cardón, el lanzamiento de cardón, las muñecas de barro y el trompo (figura 3, figura 5, figura 6 y figura 7).

Figura 3. Juego ancestral denominado carrito de cardón



Fuente: Elaboración propia

Figura 4. Juego ancestral denominado lanzamiento de flecha



Fuente: Elaboración propia

Figura 5. Niñas del Institución Educativa Laachon Mayapo jugando a la elaboración de las muñecas con barro



Fuente: Elaboración propia

Figura 6. Pulpa de cardón utilizada para el juego ancestral denominado lanzamiento de cardón



Fuente: Elaboración propia

Figura 7. Juego ancestral denominado trompo



Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, las entrevistas dejaron ver claramente como los hombres y mujeres mayores expresaron su preocupación por la pérdida y desconocimiento de los juegos ancestrales por parte de las generaciones más jóvenes. Consideran que los niños, niñas, jóvenes y adolescentes ya no se sientan con los/las ancianos/as a escuchar sus explicaciones e historias sobre la forma como se crearon los juegos ancestrales. Opinan que actualmente los *arijunas* (la cultura de occidente) con los celulares y la televisión han reemplazado los juegos ancestrales. En este aspecto, los/las entrevistados/as resaltaron la necesidad de recuperar la práctica de los juegos ancestrales wayuu y la importancia que los adultos mayores sigan incentivando su uso para evitar su debilitamiento. Por el contrario, otros manifestaron que los juegos ancestrales tienen un significado desde el punto de vista de la divinidad para el wayuu, son un regalo de Dios para el pueblo wayuu, por tal motivo consideran que nunca han dejado de llevar en su memoria este saber revelado por sus antepasados/as.

Algo característico e importante para resaltar en las entrevistas es la forma como los juegos ancestrales fortalecen los lazos de amistad, integrando a los clanes como familia. Cuando se realizaban encuentros para desarrollar los juegos ancestrales las comunidades se reunían no solamente para disfrutar de las competencias y compartir alimentos, bebidas típicas (chivo [animal de cría], chicha [bebida a base de maíz], churro [bebida alcohólica]) y bailes (*yonna*) propios de la cultura wayuu. En este sentido, se encontró que mediante los juegos ancestrales se promueven valores, destrezas y actitudes que forman la conducta del wayuu. Para el caso específico de los valores humanos se identificó que los de mayor significancia son el respeto y la honestidad. Igualmente, se tienen la lealtad, solidaridad, responsabilidad, identidad, sentido de pertinencia y unidad; considerados estos como valores que generan una sana convivencia

entre los clanes (figura 8). Sumado a lo anterior, es importante resaltar que muchos de estos juegos desarrollan las capacidades motrices del niño y de la niña, fundamentales para un desarrollo saludable, como ejemplo está el juego de la lucha libre que además de poner a prueba la fuerza, mide el equilibrio, la agilidad y la tolerancia de los jugadores (figura 9).

Figura 8. Nube de palabras de los valores presentes en los juegos tradicionales



Fuente: Elaboración propia a partir de las entrevistas realizadas en la Comunidad indígena wayuu de Mayapo, Manaure, La Guajira

Figura 9. Atuendo típico del juego de lucha libre utilizado en la cultura wayuu



Fuente: Elaboración propia

4.3. LOS JUEGOS ANCESTRALES DENTRO DE LA COMUNIDAD INDÍGENA DE MAYAPO

En la tabla 1 se aprecia el resumen de los resultados relacionados con los juegos ancestrales identificados en la comunidad indígena wayuu de Mayapo.

Tabla 1. Listado de los juegos ancestrales con su respectivo nombre en la lengua oficial de la etnia wayuu

Nombre del juego ancestral	Nombre en la lengua oficial <i>Wayuunaiki</i>
Las carreras en caballo	<i>Ayoujirawaa</i>
Lucha libre	<i>Apirrawa</i>
Lanzamiento de flecha	<i>Achipajawa</i>
Carrito de cardón	<i>Louttajirawa</i>
Lanzamiento con cardón	<i>Annirawa je oulakawa suka jousula</i>
Trompo wayuu	<i>Achochojowa</i>
Lanzamiento con piedra	<i>Ajawajawa</i>
Levantamiento de la patilla – (Sandía)	<i>kapasujirawa</i>
Sonidos con las manos	<i>Wawai</i>
Sonidos con instrumento musical	<i>Jirocainay</i>
Escondiendo la piedra	<i>Ashaita maikiyawa</i>
Figuras con hilo de tejer	<i>Asoulajawaa</i>
La yuca	<i>Aiyawa</i>
Levantar pesas	<i>Apanajirawa puntat</i>
Muñequitas de barro	<i>Wayuunkerra</i>

Fuente: elaboración propia

El detalle de los hallazgos relacionados con los juegos ancestrales practicados a lo largo los años por la población se describe a continuación:

1. Las carreras en caballo (*Ayoujirawaa*): dentro de la cultura es visto como un juego de competencia y se practica en las festividades utilizando al caballo y/o asno como medio de transporte para las carreras (son herencia hispánica, los indios de América adoptaron el caballo de los españoles). Con este juego el wayuu simula la fuerza del viento (*joutai*). Ancestralmente los animales que se utilizaban procedían de castas con un estatus social alto, que tenían una excelente capacidad económica para mantener los caballos en buen estado para las épocas de competencia. En sus inicios, solo utilizaban a los caballos, luego unos años más tardes se comenzaron a desarrollar competencias en asno. Para su realización las comunidades recurrían a emplear áreas amplias libres de vegetación. Para el desarrollo del juego se marcan dos puntos previamente señalizados con troncos o varas de madera, donde se trazaba la línea de salida y la de llegada. Los ganadores (primer y segundo puesto) se hacían acreedores a animales (chivos y vacas) y ciertas bebidas alcohólicas (ron y chirrinche, bebida típica). El juego en la modalidad de competencia es dirigido por adultos que se encargan de definir los premios. En sus inicios, se efectuaba con 5 participantes del sexo masculino con edades que oscilaban entre los 7 y 8 años de edad. Al final del evento el ganador del primer puesto compartía parte del premio; en este sentido, se sacrificaba un animal para repartirlo a las mujeres que amenizaban el triunfo del ganador con sus bailes (*yonna*, danza típica). Como particularidad del juego se tiene que el dueño del caballo es el acreedor del premio y el sujeto que lo monta, en este caso el niño solo obtenía para esa época la satisfacción de haber ganado y disfrutado la competencia como jinete. En este juego se pone a prueba la agilidad, equilibrio y capacidad de los jugadores para compaginar con el animal que está montando. Es un juego masculino practicado por niños, adolescentes y jóvenes. En la actualidad la competencias se desarrolla en el Festival de

la Cultura Wayuu celebrado en Uribia-La Guajira anualmente en los meses de mayo a junio; ancestralmente, las carreras en caballo se realizaban en primavera, como rito para implorar al Dios de la lluvia (Juya) abundancia de agua y buenas cosechas.

2. Lucha libre (*Apirrawa*): es un juego de competencia y se práctica entre dos personas, pierde el que primero se deje tumbar al suelo. Es un juego masculino practicado por niños, adolescentes, jóvenes y adultos. El lugar donde se desarrolla debe ser un espacio amplio señalado con una línea que marca el límite hasta donde pueden llegar los contrincantes. Está dirigido por un adulto que hace las veces de juez para verificar que las reglas se cumplan. Dentro del juego es prohibido golpear a su rival con las manos o piernas, su finalidad es medir la fuerza, dominio y resistencia física de los luchadores. En este juego, los adversarios se ponen de frente y se sostienen de la faja tradicional localizada en la cintura (*si'ira*), parte del cuerpo donde se emite la fuerza, moviendo al adversario de izquierda a derecha durante un tiempo de 3 a 5 minutos hasta lograr tumbarlo. Al final el ganador es el sujeto que tumbe a su adversario o logre sacarlo de la pista de competencia. El vencedor recibe el aplauso de los asistentes y su respectivo premio. Existen diferentes categorías en este juego; la infantil, donde luchan niños de 6 a 10 años de edad que posean peso y estatura similar; la categoría prejuvenil participan jóvenes entre los 11 y 16 años de edad y la juvenil donde participan personas con edades que oscilan entre 17 a los 26 años. De igual forma, pueden darse otro tipo de categorías que se definen de acuerdo al contexto de la competencia. En sus inicios, el juego se desarrollaba en el campo por parte de los niños cuando realizaban las actividades de pastoreo. El juego pone a prueba la fuerza, equilibrio y agilidad de los competidores.

3. Lanzamiento de flecha (*Achipajawa*): este juego de competencia se práctica entre varios participantes y es jugado por adolescentes, jóvenes y adultos. Se puede realizar de dos formas: la primera consiste en darle en el blanco a un punto de referencia utilizando como instrumentos el arco y la flecha, el participante que más se acerque gana y la segunda manera de jugarlo es trazar una línea de referencia donde cada competidor impulsa con su arco la flecha dejándola desplazarse libremente por el aire hasta que esta baje al suelo; en este caso, se mide el trayecto recorrido, ganando el sujeto que logró desplazarla a una mayor distancia. Los materiales son extraídos de diferentes especies vegetales como son el árbol de trupillo (*Prosopis juliflora*), uvito (*Cordia dentata*) o el árbol de calabaza (*Crescentia cujete*). Los lanzamientos de la flecha se realizan de forma individual por turnos. Las flechas son marcadas para poder identificarlas. Algo característico de este juego dentro de los resultados encontrados fue que los ancianos entrevistados no lo consideran como un juego ancestral, expusieron que fue creado inicialmente como una actividad de caza de animales silvestres (conejo, Iguana entre otras especies) para su sustento. Por sus características tiene cierto tipo de riesgo si no se desarrolla con cuidado. Consideran que con el tiempo lo vincularon como juego. Se pone a prueba la fuerza y la destreza que tienen los jugadores en la elaboración del arco y la flecha.

4. Carrito de cardón (*Louttajirawa*): es un juego recreativo practicado por niños y adolescentes y se fundamenta en la construcción de un juguete; en este caso un carrito tomando como materia prima para su elaboración una especie vegetal conocida en la región con el nombre de cardón guajiro (*Stenocereus griseus*). Para su fabricación se corta un pedazo del tronco del cardón, aproximadamente unos 20 cm de largo, se emparejan los extremos y en la parte central se retira las espinas y la pulpa hasta llegar a la corteza interna (parte solida). Luego, se

busca y se corta una rama liviana en forma de horqueta que se introduce en la parte media del cardón para darle movilidad. El largo de esta se hace a gusto del infante, como este se sienta más cómodo. Una variación del juego son las carreras que se realizan a campo abierto entre varios competidores trazando una línea de salida y otra de llegada. En este caso, gana el que primero llegue a la meta con el carro de cardón. En este juego se pone a prueba la imaginación, destreza y agilidad del wayuu para su elaboración.

5. Lanzamiento con cardón (*Annirawa je oulakawa suka jousula*): antes de ser un juego recreativo y ancestral fue utilizado por los ancianos/as como forma de reprender las peleas entre los jóvenes. Es un juego masculino practicado por niños, adolescentes y jóvenes. Previo al inicio del juego se elabora el objeto a usar en el lanzamiento; para esto, se corta un trozo de cardón, se eliminan las espinas y se extrae la pulpa (cristalina y pegajosa), luego se corta en pequeños trozos para proceder con el juego. Cuando se juega con fines recreativos los jugadores proceden a desplazarse de un lugar a otro lanzándose el cristal del cardón con sus manos, probando de esta manera su fuerza y destreza para impactar a su compañero de juego. En la modalidad de competencia, esta se desarrolla con dos contrincantes y alrededor de estos se traza un círculo para limitar su espacio de movimiento. Cada uno se provee de un número determinado de trozos de pulpa de cardón (según se estipule en las reglas de juego) para proceder a lanzárselos. Los lanzamientos se realizan por turno; en este sentido, el jugador que recibe los impactos debe permanecer con una postura recta y con los brazos plegados al cuerpo sin moverse. Gana el que mayor número de aciertos tenga sobre el cuerpo de la otra persona. Como juez se designa a un hombre mayor que es el encargado de verificar que las reglas se cumplan y decidir quién es el ganador.

6. Trompo wayuu (*Achochojowa*): es un juego recreativo practicado por niños, adolescentes y jóvenes. Se fundamenta en la elaboración del trompo utilizando el fruto del árbol de totumo (*Crescentia cujete*). Este es retirado de la planta, se perfora en uno de sus extremos y se pone a secar por varios días para extraer la pulpa de su interior, terminado este proceso se realiza la pulida de la superficie. Los frutos que se seleccionan para su elaboración tienen forma redonda y su tamaño es más o menos el grueso del puño de la mano de una persona mayor. Termina el proceso de secamiento y extracción de la pulpa se introduce la punta del trompo elaborada esta de madera; esta tiene más o menos el grosor del dedo del medio de la mano de un adulto, la longitud de esta varía según el tamaño del totumo seleccionado. El juego consiste en poner a girar el trompo en el suelo, para esto alrededor de la punta de madera se enrolla una cuerda (extraída de la planta conocida con el nombre común de maguey) firme y la punta sobrante se amarra en la mano del jugador para que al lanzar y contraer el brazo se genere el movimiento. Puede ser jugado de manera individual (la satisfacción está en bailar el trompo en la tierra) o grupal. Cuando es con varios jugadores, se juega de forma simultánea y gana el trompo que dure más dando vueltas en suelo. En su desarrollo se prueba la creatividad, destreza y fuerza de los competidores.

7. Lanzamiento de piedra (*Ajawajawa*): considerado como uno de los juegos recreativos ancestrales más antiguos dentro de la cultura wayuu y es practicado por niños, adolescentes, jóvenes y adultos. La dinámica del juego consiste en trazar una línea de referencia y ubicar a una distancia prudente (adultos 15 metros, adolescentes 10 metros y niños 8 metros) una piedra como punto de referencia. Luego cada participante realiza el lanzamiento, ganando la persona que

más se aproxime a la roca de referencia. En algunos casos, para ponerle más entusiasmo al juego el ganador puede golpear el borde de las rocas de los demás competidores con el objeto de fracturarlas. En este sentido, la roca debe ser de tamaño reducido y de forma aplanada. Actualmente el juego también es efectuado de forma de competencia en el Festival de la Cultura Wayuu. Es un juego que busca mejorar la agilidad mental y fuerza de los jugadores, como reforzar los lazos de amistad.

8. Levantamiento de la patilla – Sandía (*kapasujirawa*): es un juego recreativo y generalmente es realizado por varones de diferentes edades. La dinámica del juego es mantener alzada una patilla con los brazos rectos durante el mayor tiempo posible para ser el vencedor. Mediante este juego se valora la fuerza y resistencia de los jugadores.

9. Sonidos con las manos (*Wawai*): es un juego recreativo que se realiza con las manos y lo que busca es sacar sonidos o imitar el canto de las aves. Es ejecutado por varones de diferentes edades en los tiempos libres cuando se desplazaban con sus padres a las actividades de pastoreo y recolección de agua en los jagüeyes (reservorios de agua). El ganador es aquel que logre hacer el mayor número de sonidos. Es un juego que explora el ingenio y la creatividad de los jugadores.

10. Sonidos con instrumento musical (*Jirocainay*): es un juego que explora la creatividad e ingenio para elaborar y generar sonidos usando productos del entorno. Es un juego practicado por hombres de diferentes edades. Para su desarrollo se utiliza el fruto del árbol de Toco negro (*Capparis pachaca*) y su origen se deriva del ingenio de los aborígenes por imitar el sonido del viento. En este caso se toma el fruto, se pone a secar y se extrae su contenido interno compuesto de semillas y pulpa. Seco el fruto se procede a pulirlo, luego se le realizan tres orificios localizado uno en la parte superior y los otros dos ubicados a cada lado. Después, con la ayuda de las manos los orificios se tapaban y al soplarlos se generaban sonidos particulares. La persona que realice el mayor número de sonidos ganaba el juego. Adicional a esto, el instrumento lo utilizaban ancestralmente los adultos para llamar y enamorar a las mujeres. La práctica de este juego se desarrollaba en las actividades de pastoreo y en las visitas a los jagüeyes en búsqueda de agua.

11. Escondiendo la piedra (*Ashaita maikiyawa*): el juego es recreativo y de destreza mental. Es un juego practicado por hombres de diferentes edades. Se fundamenta en formar dos grupos de varias personas, el primer grupo arma una fila y teniendo las manos atrás de la cintura proceden a empuñar una pequeña roca sin que el equipo contrario los observe. Luego las dos manos empuñadas son puestas al frente para que uno de los adversarios adivine donde está la roca oculta. Los jugadores que no acierten pasan a ser miembros del grupo rival; al final gana el equipo que logre tener el mayor número de adversarios de su lado.

12. Figuras con hilo de tejer (*Asoulajawaa*): Es un juego recreativo practicado por hombres y mujeres de diferentes edades; este desarrolla la imaginación y creatividad de los jugadores y jugadoras. La finalidad de este es adivinar figuras antiguas representadas con hilo. Para dar inicio al juego se selecciona a un jugador o jugadora que tendrán el trabajo de dibujar diferentes formas mientras los participantes adivinaban sus nombres. Al final el vencedor o vencedora es el que mayor número de figuras identifique.

13. La yuca (*Aiyawa*): es un juego recreativo de fuerza, practicado por hombres y mujeres de diferentes edades. Recibe este nombre por motivos que el juego imita la forma de halar el tubérculo de la yuca al momento de desenterrarlo de la tierra. La dinámica consiste en que un grupo de jugadores/as se sostienen de forma fuerte uno del otro por la parte de atrás de la cintura de cada jugador/ra evitando ser soltados; en este juego gana la persona que dure más agarrada de su compañero.

14. Levantar pesas (*Apanajirawa puntat*): el juego recreativo que solo es practicado por varones y consiste en comprobar la fuerza y agilidad de los jugadores. En este caso los niños, adolescentes y jóvenes salían en grupos de sus rancherías (viviendas) a recorrer los alrededores en busca de ramas y pedazos de madera para probar su fuerza. Se hacía ganador el jugador que lograra levantar el tronco más pesado según la edad.

15. Muñequitas de barro (*Wayuunkerra*): es un juego característico de mujeres y es practicado por niñas y adolescentes. Con el juego las jugadoras desarrollan su imaginación y creatividad. El juego consiste en la elaboración de muñecas de barro y recipientes ancestrales como tinajas, ollitas, platos entre otros. En el juego, para hacerlo más divertido, las jovencitas tejen pequeños chinchorros (es como especie de una hamaca grande tejido manualmente por las artesanas wayuu utilizado para descansar) donde acuestan a las muñecas de barro para mecerlas. Con el resto de juguetes que elaboraban jugaban de forma imaginaria a la cocina, tomando diferentes especies vegetales del entorno para cocinarlas.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

5.1. DISCUSIÓN

Al igual que en muchas culturas, en la etnia wayuu, los juegos ancestrales afrontan problemas relacionados con la pérdida y el desconocimiento de estos por parte de las juventudes, de ahí la importancia de conservarlos como parte del patrimonio lúdico de las comunidades indígenas presentes en el departamento de La Guajira. Otro de los aspectos que justifican la preservación de los juegos dentro de la cultura wayuu es su importancia en la generación de valores humanos tan trascendentales como son el respeto y la honestidad. En este sentido, Ruiz (2012) establece que para preservar y mantener el patrimonio vivo en cualquier cultura es necesaria la motivación permanente de las generaciones más jóvenes; además, afirma que una de las razones prioritarias para mantener vigentes los juegos ancestrales es que estos enseñan a convivir en armonía. Por su parte, Masukawa (2016) considera que los juegos son indispensables para la vida humana y como tal revelan el proceder histórico de nuestros orígenes. De igual manera, Trigeros, Giles y Herancia (2015) argumentan que los juegos transmiten valores propios del saber cultural y favorecen al establecimiento de relaciones sociales.

En lo que respecta a la forma como se enseñan los juegos ancestrales, se encontró que la oralidad, la observación y el hacer son la base fundamental para el aprendizaje de los juegos dentro de la comunidad de Mayapo. Como ejemplo se tienen ciertas expresiones de la población que dejan ver claramente esta situación: «(...) según el conocimiento que hemos adquirido los jóvenes a través de la oralidad que está basada en nuestra cultura hemos aprendido que el juego surge desde el principio desde la misma naturaleza (...)».(R. Aguilar Barros, comunicación

personal, 20 de febrero de 2020); «(...) se le enseña y tú sabes que en la cultura el niño aprende más es observando y hay adultos que llevan a sus hijos al pastoreo o al jagüey (reservorios de abastecimiento de agua) y el mismo observa y ejecuta, no hay como una metodología (...) el niño observa y aprende y más tarde lo ejecuta». (V. Pushaina Epiayu, comunicación personal, 16 de febrero de 2020). Con relación a lo anterior, Edwards (2012) plantea que la existencia de los juegos en muchas culturas se debe al proceso de enseñanza mediante observación y la imitación que las culturas aborígenes implementan para transmitir a los jóvenes sus saberes. En este caso, el autor pone como ejemplo la realización de las ceremonias y rituales, en esta el niño y la niña son llevados no solo para que observen y se involucren en las actividades culturales, de esta forma en sus momentos de esparcimiento y dentro de ese mundo imaginario que los rodea en esas primeras etapas de vida repiten mediante el juego lo vivido. Por su parte, Proud, Lynch, Beckett y Pike (2017) afirman que la observación dentro de las culturas aborígenes hace las veces de maestro y maestra, ayuda a las juventudes a comprender su cultura y respetar las leyes impuesta por los mayores. Asimismo, Trigueros, Giles y Herancia (2015) concluyen que los juegos contribuyen a la conservación de las costumbres de transmisión oral; además, mantienen vivo el patrimonio lúdico presente en las etnias.

Otro aspecto significativo de los juegos ancestrales dentro de la comunidad indígena de Mayapo, es la importancia de la naturaleza dentro del juego; esta además de ser utilizada como espacio de diversión, aporta con su paisaje y sucesos a la inspiración del ser wayuu para la creación de los juegos y juguetes; en este último aspecto, provee la materia prima para su elaboración. Para ilustrar lo explicado, se traen a colación algunas opiniones muy significativas de los miembros de la comunidad de Mayapo donde se aprecia la relación ser humano – naturaleza - juego: «(...) ellos empezaban a ponerle una acción sobre el animal para que el animal pueda correr y entonces de ahí ellos daban como principio del juego o sea el viento y ellos corren tratando de imitar la brisa joutai». (J. Deluquez, comunicación personal, 10 de febrero de 2020); «es un juego que le saca sonido con la mano (...) que hace el niño durante el pastoreo y empiezan a competir quien saca más sonido (...) pueden demostrar el canto de un pájaro (...)». (C. Epinayu Uriana, comunicación personal, 18 de febrero de 2020); «(...) hacíamos muñecas de barro, con barro hacíamos ollitas para cocinar, platos, cocinábamos hojitas de monte que hay, quitábamos el cardón, la tuna otras planticas las cocinábamos y se jugaba debajo de un árbol (...)». (S. Velásquez, comunicación personal, 28 de febrero de 2020). Con relación a esto, Proud, Lynch, Beckett y Pike (2017) considera que los grupos indígenas al convivir con el mundo natural han desarrollado su capacidad para innovar y ser creativos, aprovechando todo lo que el medio ambiente les brindaba para elaborar sus artículos de juego. Al mismo tiempo opina que muchas culturas hacen uso de su imaginación para sacar beneficio de la fauna y flora que los rodea; en este sentido, pone como ejemplo a los niños y niñas de grupos indígenas de Australia, que toman como juego adivinar las diferentes huellas de animales que se encuentran en los alrededores de sus viviendas.

Por otra parte, los juegos ancestrales dentro de la cultura wayuu se convierten en espacios de reunión para compartir en familia, limar asperezas e intercambiar saberes entre los diferentes clanes. Son escenarios donde la reciprocidad y la amistad se manifiestan mediante el compartir de alimentos y el desarrollo de bailes. Como muestra de lo anterior, se trae a colación el comentario puntual de uno de los residentes de la comunidad de Mayapo donde claramente se

soporta lo dicho: «(...) cuando nos decían allá hay un encuentro o ritual allá íbamos (...) se hacía la chicha para consumirla mientras estaba la competencia y carne se repartía para las que danzaran la *yonna*, es lo que alcance a vivir de los viejos de antes (...)». (E. Epinayu Uriana, comunicación personal, 29 de febrero de 2020). En este sentido, Rocha (2014) considera los eventos tradicionales permiten el intercambio de experiencias con otros miembros de la etnia, conocer familias y discutir problemas. Por su parte, Yáñez, Vidal y Yenifeth (2019) resaltan que las relaciones sociales que se establecen dentro de la etnia wayuu producto de los juegos ancestrales, incentivan a la generación de una convivencia sana entre los jóvenes que los practican y ejemplifica su apreciación mencionando el juego de la cabrita presente en la cultura wayuu, que se desarrolla generalmente en las épocas de lluvias y consiste en que los niños y niñas juegan al que mayor número de animales recién nacidos logre atrapar.

Con lo expresado anteriormente por Yáñez, Vidal y Yenifeth (2019), es necesario aclarar que en la literatura consultada fue posible evidenciar la existencia de otros juegos ancestrales (grabato con la pierna, danza de la cabrita, tiro con honda, nadar, la fuerza en la mano, fuerza en los dedos entre otros) que hacen parte de la cultura y que posiblemente procedan de información suministrada por otras comunidades indígenas wayuu localizadas en La Baja, Media y Alta Guajira. Igualmente, se presenta el caso contrario con algunos de los juegos identificados en el presente artículo (levantar pesas, figuras con hilo de tejer, snidos con las manos entre otros) que no son reportados por la autora en mención. De este modo, fundamentado en el objeto del estudio que concierne a esta investigación, solamente se tuvieron en cuenta los juegos tradicionales identificados en la comunidad de Mayapo.

5.2. CONCLUSIONES

Para finalizar, es posible concluir que los juegos ancestrales fortalecen las relaciones sociales entre los diferentes miembros de la etnia wayuu, mediante la transmisión de valores sociales. Además, favorecen a la conservación de los saberes y prácticas que se enseñan y transmiten por medio de la oralidad. Por otra parte, es necesario entender que el valor cultural de los juegos desde el conocimiento wayuu va mucho más allá de ser un simple pasatiempo; su significado se debe abordar desde dos campos, el espiritual, donde el juego es un regalo divino y el natural, constituido por los elementos del entorno (fauna, flora y los fenómenos naturales) que rigen el origen de los juegos. En este sentido, para evitar que el patrimonio lúdico desaparezca de la memoria de los más jóvenes; los hombres y mujeres conocedores de la cultura wayuu están obligados a retomar el proceso de enseñanza de sus antepasados/as, fundamentado en el aprendizaje vivencial y observacional de lo que ocurre en su medio.

Partiendo de lo anterior, es necesario entender que la preservación de los juegos ancestrales dentro de la comunidad de Mayapo no solo es función de la familia, que si bien es cierto son parte fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, en la actualidad con todos los cambios presentados por la globalización su actuar no es suficiente para conservar las prácticas culturales de la etnia wayuu, se necesita de nuevas estrategias de formación, donde la escuela y las instituciones estatales de educación participen de forma mancomunada en la recuperación de los juegos ancestrales, permitiendo a futuro la inclusión de estos en los planes de estudio de los centros etnoeducativos del departamento de La Guajira.

6. REFERENCIAS

- Ali, S. (2014). *Mosquitos (Diptera: Culicidae) de una localidad con antecedentes de transmisión del Virus de la Encefalitis Equina Venezolana (VEEV) en La Guajira (Colombia)* [Tesis de maestría]. <https://tinyurl.com/y7pvqjtk>
- Ariesta, F. W. (2019). Traditional games as an effort of implementing multicultural education for primary school student. *ISSSHE*, 463-474. <https://tinyurl.com/y78rqop8>
- Arrieta Príncipe, A. D. J. (2012). La apropiación de los recursos ¿Un caso de ética o corresponsabilidad en la gestión costera? *Arte y Diseño*, 10(2). <https://doi.org/10.15665/ad.v10i2.128>
- Barrios – Gómez, N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 775-782. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>
- Bazaz, S. B., Hasankala, Q. Y., Shojaee, A. A., & Unesi, Z. (2018). The Effects of Traditional Games on Preschool Children's Social Development and Emotional Intelligence: A Two-Group, Pretest-Posttest, Randomized, Controlled Trial. *Modern Care Journal*, 15(1). <https://doi.org/10.5812/modernc.66605>
- Browne, C. (2017, March). Back to the past: Ancient games as a new AI frontier. In *Workshops at the Thirty-First AAAI Conference on Artificial Intelligence*. <https://tinyurl.com/y8y6l27g>
- Browne, C. (2020). Ai for Ancient games. *Künstl Intell.* 34, 89–93. <https://doi.org/10.1007/s13218-019-00600-6>
- Castrillón Díaz, L. T. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La Tercera Orilla*, 19, 86-93. <https://doi.org/10.29375/21457190.2893>
- Coca Pinzón, D.A. (2018). *El maestro como burócrata callejero: una opción para el fortalecimiento de la política etnoeducativa en la Institución Etnoeducativa Laachon* [Tesis de licenciatura]. <https://tinyurl.com/y8umvp8y>
- Daza-Daza, A. R., Rodríguez-Valencia, N., y Carabalí-Angola, A. (2018b). El Recurso Agua en las Comunidades Indígenas Wayuu de La Guajira Colombiana. Parte 1: Una Mirada desde los Saberes y Prácticas Ancestrales. *Información Tecnológica*, 29(6), 13–24. doi:10.4067/s0718-07642018000600013
- D' Antoni, M. (2016). Interculturalidad: juego y metodologías de aula de primaria. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 16(3), 1-19. <https://doi.org/10.15517/aie.v16i3.26067>
- Edwards, K. (2012). A typology of the traditional games of Australian Aboriginal and Torres Strait Islander peoples. <https://tinyurl.com/ycocdfyg>
- Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people play games? A meta-analysis. *International Journal of Information Management*, 37(3), 125–141. <https://doi.org/10.1016/j.ijin-fomgt.2017.01.006>

- Haq, M. Z. U., Maqbool, A., & Munir, S. (2020). The childhood's traditional games and physical fitness of rural, urban and private school girls-a case study of bahawalpur city, pakistan. *The Spark a Hec Recognized Journal*, 4, 89-98. <https://tinyurl.com/y8jhl7lw>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta edición ed.). Ill Interamericana de México SA.
- Lantigua, J. (2009). Diagnostico acerca del deterioro de los juegos tradicionales infantiles en la provincia Matanzas, Segunda parte. *Revista Digital Buenos aires*, 14(139), 1-6. <https://bit.ly/3j5esEH>
- Marlina, S. (2016). Character values development in early childhood through traditional games. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. 58, 404-408. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.71>
- Martínez-Salgado, C. (2012). El muestreo en investigación cualitativa: principios básicos y algunas controversias. *Ciência y Saúde Coletiva*, 17, 613-619. <https://tinyurl.com/y75nvrvy>
- Masukawa, K. (2016). The Origins of Board Games and Ancient Game Boards. *Translational Systems Sciences*, 3-11. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0575-6_1
- Mejía Navarrete, J. (2014). El muestreo en la investigación cualitativa. *Investigaciones Sociales*, 4(5), 165-180. <https://doi.org/10.15381/is.v4i5.6851>
- Mesa, P. A. C., Riquenes, C. I. R., y Medel, E. G. (2018). Rescate de los juegos tradicionales para el empleo del tiempo libre (revisión). *Olimpia: Publicación Científica de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 15(48), 67-78. <https://url2.cl/G7U9Y>
- Moral Jiménez, M. de la V. (2017). Programas intergeneracionales y participación social: la integración de los adultos mayores españoles y latinoamericanos en la comunidad. *Universitas Psychologica*, 16(1), 1-19. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-1.pips>
- Moreno, G.A. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Revista Educación física y deporte*, 27(2), 93-99. <https://tinyurl.com/y7kr6shk>
- Morschheuser, B., Riar, M., Hamari, J., & Maedche, A. (2017). How games induce cooperation? A study on the relationship between game features and we-intentions in an augmented reality game. *Computers in Human Behavior*, 77, 169-183. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2017.08.026>
- Nørgaard, K. (2009). Traditional Games As New Games: towards an educational philosophy of play1. *Sport, Ethics and Philosophy*, 3(2), 253-273. <http://dx.doi.org/10.1080/17511320902982451>
- Navarro, R., Álvarez, M., y Basanta, S. (2015). Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. Estudio comparativo entre la población adulta y los escolares de Educación Secundaria Obligatoria. *Revista Digital de Educación Física*, 6(33), 111-132. <https://tinyurl.com/y87kvfnl>
- Otzen, T., y Manterola, M. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227-232. <https://tinyurl.com/y715kses>

- Patón, R. N., Fernández, M. Á., y Camiño, S. B. (2015). Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. Estudio comparativo entre la población adulta y los escolares de educación secundaria obligatoria. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, (33), 111-132. <https://bit.ly/2B5poB8>
- Ponce, R. S., Benavent, J. M., y Valle, R. M. (2011). La relación abuelos-nietos-escuela: una excusa o una necesidad. In *XII Congreso Internacional de Teoría de la Educación*. <https://url2.cl/WWPRQ>
- Proud, D., Lynch, S., à Beckett, C., & Pike, D. (2017). "Muck-about": Aboriginal Conceptions of Play and Early Childhood Learning. *Multidisciplinary Perspectives on Play from Birth and Beyond*, 79-91. http://dx.doi.org/10.1007/978-981-10-2643-0_5
- Rocha Ferreira, M. B. (2014). Indigenous games: a struggle between past and present. *Bulletin Journal of Sport Science and Physical Education*, 67, 48-54. <https://tinyurl.com/yc6sqsv>
- Ruiz, R. C. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura. *Revista de Educación Física*, 3(15), 7-20. <https://tinyurl.com/yde2ac55>
- Saco, Acebedo y Vicente. (2001). *Los juegos populares y tradicionales una propuesta de aplicación*. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología. <https://tinyurl.com/y7aqdj5d>
- Taufik, T. (2010). Effectiveness of traditional games to increase ethno cultural empathy. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 26(1), 33-45. <https://tinyurl.com/y7gd6rxo>
- Triguero Cervantes, C., Giles Girela, F., Herencia Gutiérrez, M. 2015. El juego tradicional ¿puente entre culturas? de lo posible a la realidad. *Infancia, Educación y Aprendizaje*, 1(1), 81-109. <http://dx.doi.org/10.22370/ieya.2015.1.1.572>
- Suárez, P. L. (2010). ¿A qué jugaban mis abuelos?: galardón a las buenas prácticas. *Revista Asturiana de Terapia Ocupacional*, (8), 14-21. <https://url2.cl/Y7aIN>
- Yáñez, H., Ferrel, F.; Vidal, A., y Yenifeth, B. (2019). Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: un análisis de sus juegos particulares. *Revista Encuentros*, 17(11), 54-66. <http://dx.doi.org/10.15665/encuent.v17i01.1380>