

Artículos Originales

La violencia en juegos autóctonos y tradicionales en Colombia

Violence in indigenous and traditional games in Colombia

Información

Fechas:

Recibido: 14/08/2023

Aceptado: 25/10/2023

Publicado: 31/12/2023

Correspondencia:

Margarita María Cano Echeverri
macano@utp.edu.co

Conflicto de intereses:

En esta publicación no se presentó ningún conflicto de interés.

Financiación:

Ninguna.

Autorías

Margarita María Cano Echeverri¹  0000-0002-7217-7038

Francisco Jiménez Bautista²  0000-0001-8827-2913

¹Universidad Tecnológica de Pereira, Facultad Ciencias de la Salud, Programa Ciencias del Deporte y la recreación, Pereira, Colombia.

²Universidad de Granada, Departamento de Antropología Social y Cultura, Granada España.

Contribuciones de autoría:

Todas las personas firmantes han contribuido por igual en la investigación y la elaboración de este trabajo.

Cómo citar este trabajo

Cano Echeverri, M. M., & Jiménez Bautista, F. (2023). La violencia en juegos autóctonos y tradicionales en Colombia. *Revista de Cultura de Paz*, 7, 26–47. <https://doi.org/10.58508/cultpaz.v7.188>

RESUMEN

El objetivo de este artículo es identificar, señalar y construir las nuevas formas de violencia que se representa en sus distintos conceptos: directa, estructural, cultural, simbólica e híbrida. Estas nuevas formas de naturalización de la violencia se realizan a través de la convivencia de entre familias, escuela y los contextos que tiene toda sociedad. La metodología utilizada es una investigación cualitativa dónde se han recogido información a través de fichas bibliográficas sobre canciones tradicionales infantiles para examinar los juegos que promueven las distintas formas de violencia contra las mujeres, las etnias, la pobreza, entre otras. Los datos y los juegos autóctonos y tradicionales externalizan de forma oculta la pervivencia de las violencias. Concluimos, señalando, la necesidad de identificar y animar en la construir de nuevos juegos para fomentar una Cultura de paz en especial en los contextos educativos.

Palabras clave: Cultura de paz, juegos, paz, violencia híbrida y tradiciones.

ABSTRACT

The objective of this article is to identify, point out and construct the new forms of violence that is represented in its different concepts: direct, structural, cultural, symbolic and hybrid. These new forms of naturalization of violence are carried out through the coexistence of families, schools and the contexts that every society has. The methodology used is qualitative research where information has been collected through bibliographic research on traditional children's songs to examine the games that promote different forms of violence against women, ethnic groups, poverty, among others. Native and traditional data and games hiddenly externalize the survival of violence. We conclude, the need to identify and encourage the construction of new games that promote a Culture of peace, especially in educational contexts.

Key Words: Culture of peace, games, peace, hybrid violence and traditions.

Introducción

Para abordar sobre los juegos y la violencia, primero se debe indagar sobre los conceptos y sus relaciones. Los juegos autóctonos y tradicionales son actividades lúdicas que pasan de generación en generación. Su objetivo principal está en la transmisión de la cultura representada en normas, valores y costumbres.

Como plantea Agramonte (2011) el juego tradicional se refiere a “lo que es de uso común, usual y que implica repetición a base de la costumbre adquirida. Implica transmisión de hechos históricos, leyes, composiciones literarias, etc.” (p. 37) lo que requiere, transferencia de adultos mayores hasta los niños para conservar la forma como la comunidad se apropia de sus ideas y acciones, por otro lado, “El juego tradicional no aparece como una pura frivolidad, participa de una identidad cultural en cada comunidad que manifiesta escenarios lúdicos, originales e íntimamente ligados a las formas de vida locales, a sus creencias y pasiones” (Lavega *et al.*, 2006). Se puede entonces señalar que el juego tradicional no se circunscribe a la práctica de la actividad, ya que tiene un fin educativo y comunitario. Por su lado, Sánchez (2001) plantea que “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” (p. 27), lo que demuestra la trascendencia del juego en la promoción de los procesos concernientes a la realidad de la sociedad.

Gustavo Moreno (2008) indica que en Colombia el juego tradicional “por su pluriculturalidad es un escenario por excelencia para las manifestaciones lúdicas, donde el juego habla de la diversidad de su cultura y tradición, con juegos de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas” (p. 94). El juego es entonces una forma de afianzar procesos de identidad étnica y cultural.

Por otro lado, el juego autóctono: se considera propio de una comunidad específica, donde se presenta la forma de juego de acuerdo con las condiciones socioculturales y físicas propias del lugar donde se practica, como lo plantea Lavega y otros este tipo de juego sería lo “aborigen, indígena, originario del lugar donde vive”. Implica un concepto de exclusividad, de aislamiento, de imposibilidad de incorporación de elementos foráneos” (Lavega, 2006). El juego autóctono depende de las condiciones del lugar, de las costumbres propias y de las pautas que se quieren transmitir, propias de la comunidad específica, las cuales en general, no se encuentran en otras comunidades de la misma forma y con la misma intensidad.

La mayoría de las investigaciones que se han realizado sobre los juegos autóctonos y tradicionales se han ocupado por identificar cómo estos aportan a la cultura (Guevara Ramírez, 2009; Torres Gonzalez, Chisaba Cabiati-

va, & Reinoso Quintana, 2017; Bernal Giraldo & Trompa Moreno, 2020; Arcos González & Vásquez Hurta, 2020; Osorio Gualtero, Marín Ramírez, & Callejas Tobón, 2021), la convivencia (Cantor Tirado & Palencia Mayorca, 2017), el aprendizaje (González Polo, Vanegas Morales, & Toro Vanegas, 2016; Tunjo Acevedo, 2018) y uso del tiempo libre (Contreras Gómez, 2021).

Algunos antecedentes investigativos han indagado por la relación entre las rondas tradicionales y la violencia entre ella. Las planteadas por Nilsen Nino *et al.*, (2014) plantean que existen rondas tradicionales colombianas que junto con otros factores son responsables de la violencia en el territorio colombiano.

Por otro lado, existen investigaciones sobre juegos de videos, como los realizados por la *American Academy of Child Adolescent Psychiatry* (AACAP) sobre investigaciones de exposición de niños a los videojuegos violentos

Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse 'ímmunes' o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia. Algunos niños aceptan la violencia como una forma de manejar los problemas. (2022, p. 1)

Esto aporta a la evidencia de que los niños tácitamente aprenden y se comportan de acuerdo con los procesos de violencia que observan. En la presente investigación se pretende evidenciar, cómo algunos de estos juegos, tacita o explícitamente, fomentan valores negativos de violencia en quienes los juegan.

Acerca de la violencia

Los seres humanos desde que nacen generan vínculos con otras personas, a través de normas valores, creencias y actitudes culturales se generan acciones de socialización consideradas adecuados o inadecuadas, pues una persona al relacionarse con otros se construyen una serie de comportamientos tácitos y explícitos, los cuales le permiten a ese cuerpo vivir "adecuadamente" (Butler, 2006). Las normas, entonces, tienen un interés de generar cohesión y control social.

Para Judith Butler (2006), las personas en su relación con los demás, son vulnerables frente a la violencia, pues a través del cuerpo están expuestas a ser valoradas, y esa valoración, puede implicar la eliminación de la vida o la aceptación social: Según indica la autora, "significa que somos vulnerables frente a todo aquel que no podemos conocer ni juzgar; pero también estamos expuestos a otra escala de contactos que va de la eliminación de nuestro ser, al sostén físico de nuestras vidas" (p. 57). Las normas han sido promulgadas para defender los derechos de las personas, entre ellos el derecho a la vida, sin embargo, también implican en algunas ocasiones la discriminación de quien piensa diferente a lo establecido por la sociedad como aquellas que

han generado diferentes tipos de violencia, tal como la esclavitud, la discriminación a la mujer, el desconocimiento de los niños como sujetos de derechos, etc.

Por otro lado, se ha evidenciado en ocasiones la naturalización social de diferentes tipos de violencia, que, aunque no estaban en las normas establecidas sí se ejercían de forma generalizada. Ejemplo de esto son la violencia de los profesores a los estudiantes con el eslogan “la letra con sangre entra”, el maltrato infantil, y el maltrato intrafamiliar considerado en otra época como situaciones del ámbito privado.

De otra forma, antes se consideró que los seres humanos eran violentos por naturaleza, sin embargo, en el Manifiesto de Sevilla, se hace énfasis que esta afirmación no es correcta, pues está evidenciado que se aprende a ser violentos por el entorno social, cultural y familiar en que se desenvuelve (Jiménez, 2019).

La violencia, por lo tanto, “se manifiesta a través de lo que sentimos, pensamos y verbalizamos, inmersa en un «mundo» conflictivo ante el cual da unas determinadas respuestas, que evaluamos como negativas en la medida en que tenemos unas normas culturales y unos valores que así lo aconsejan (Jiménez, 2019, p. 6). Esta afirmación posibilita la naturalización de la violencia hacia las personas que no encajan en esos valores, normas y creencias.

Como señala Johan Galtung “Un acto violento implica tanto al cuerpo (agresión) como la mente (agresividad)” (2003a, p. 66), pues en el momento en que se genera en la persona un malestar por el otro, es más posible someterlo ante la agresión, mediante la verbalización o ser aniquilada, incluso antes de ser agredida. Butler (2006) lo manifiesta indicando que “la violencia se renueva frente al carácter aparentemente inagotable de su objeto. La desrealización del “Otro” quiere decir que no está ni vivo ni muerto, sino en una interminable condición de espectro” (p. 60). La autora se refiere a la forma como a través de la palabra directa o los medios de comunicación, primero le quitan el valor al individuo, de esta forma cuando sea violentado o muerto ya la indignación por esta agresión no genera tanta inconformidad, pues de alguna forma el individuo “merecía” estar muerto.

Adicionalmente, Arendt (1995) plantea que la violencia es la expresión más contundente del poder. Por lo tanto, entre la víctima y el agresor existe este desequilibrio donde el victimario pretende minimizar el valor del agredido, con el fin de anteponer su propio valor ante sí, ante la víctima y ante los demás.

Para Jiménez Bautista (2019) exponiendo sobre la génesis de las conductas violentas plantea que, “se debe considerar que muchas veces la violencia y/o conductas delictivas podrían ser producto de una victimización temprana” (p. 6). De esta forma, la violencia es una conducta que se aprende desde la infancia y va generando comportamientos agresivos en la adolescencia,

hasta la edad adulta. Por eso, cuando los individuos en la infancia son violentados pueden generar comportamientos agresivos en el resto de sus vidas. Así mismo, si el individuo está expuesto a situaciones de violencia a través de los juegos, esta se vuelve algo común para ellos.

Se puede decir que la violencia se manifiesta en forma directa a través del menosprecio, la agresión física y verbal, y la exclusión social, etc., que una o más personas ejercen contra otros. También, existe la violencia estructural y cultural (Galtung, 2003a), la violencia simbólica (Bourdieu y Passeron, 2001), y la violencia híbrida (Jiménez Bautista, 2019). En los próximos apartados, examinaremos cada una de estas manifestaciones de violencias.

a) Violencia directa

Es aquella situación en que una acción (verbal, psicológica y física) causa un daño directo sobre el sujeto destinatario, sin que haya apenas mediaciones que se interpongan entre el inicio y el destino de las mismas. La violencia física (conducta que atenga como la integridad física de una persona); violencia verbal (intimidación verbal, insultos repetidos, humillaciones, amenazas); violencia psicológica (acción dirigida a degradar o controlar el comportamiento y la autonomía de la otra persona) (Galtung, 2003a).

b) Violencia estructural

Define procesos de la violencia en los que la acción se produce a través de mediaciones «institucionales» o «estructurales». Es un tipo de violencia indirecta presente en la injusticia social, y otras circunstancias que hacen que las necesidades humanas de la población no sean satisfechas (Galtung, 2003a). Esta violencia “permite encontrar ciertas formas ocultas de la violencia instalada en los sistemas o estructuras, como la miseria, la dependencia, el hambre, la ignorancia, las desigualdades de género, las desigualdades sociales, las de grupos marginales, entre otras (Jiménez, 2019). Por lo tanto, las decisiones políticas son fundamentales para generar este tipo de violencia en la población, para el caso de Colombia, se ve reflejada en los siguientes datos.

Según la encuesta de Calidad de Vida en Colombia el 42% de la población se encuentra en condición de pobreza monetaria (Red como vamos ONG, 2021, p. 6) y más del 15% de la población vive con ingresos inferiores a los necesarios para adquirir una canasta de bienes básicos alimentarios (Red como vamos ONG, 2021, p. 9). Lo que indica una carencia de recursos para poder subsistir en condiciones dignas y una desigualdad lo cual genera mayores brechas sociales en la ciudad.

Para Jiménez Bautista (2019) las violencias estructurales están marcadas por el hambre, miseria, analfabetismo, incultura, dependencia, desigualdades de género, contaminación, sus causas, mecanismos y resortes, están en ocasiones velados por otras circunstancias que, además, hacen que sean di-

fácilmente perceptibles por los seres humanos. Por lo tanto, este tipo de violencia al depender de una serie de decisiones del macrosistema, en el cual el individuo está sometido y no tiene mayor incidencia. Genera incapacidad de responder, aduciendo que existe una serie de organismos gubernamentales tomando disposiciones con intereses específicos incluyendo la corrupción, que afectan a toda la sociedad y muchas de esas decisiones amplían las brechas sociales.

c) Violencia cultural

Para Galtung (2003b), la violencia cultural se presenta como manifestaciones de aspectos culturales que se utilizan para legitimar la violencia directa o estructural. Esta violencia generalmente está mediada por normas, valores, costumbres y principios de una sociedad que no se cuestionan porque así se ha hecho por tradición en esa comunidad, como lo plantea Jiménez "la cultura se adapta a cada grupo humano e incluye la vida social (política, económica y cultural), educativa, religión, ideología, etc., y que tienen en común el territorio, la historia, la lengua, etc." (2019, p. 11). Dentro de esos procesos culturales hay acciones violentas que se siguen validando y se transforman en la medida que se identifiquen las razones de esas prácticas con el fin de buscar un cambio de esas realidades para quienes son más vulnerables.

Para transformar estas realidades se debe empoderar a las comunidades a través de una Cultura de paz y así fomentar el respeto por la diferencia, promover los principios morales universales que rompan con las hegemonías establecidas (patriarcado, eurocéntrico, etnocéntrico, adulto céntrico) y una visión crítica sobre las situaciones violentas que se presentan (De Sosa Santos, 2011).

d) Violencia simbólica

Desde la violencia simbólica el individuo se convierte en un cómplice de su opresión, tanto cultural como estructural, pues considera que no tiene la capacidad de tomar decisiones para mejorar sus condiciones de vida y siente que la responsabilidad es únicamente del "gobierno" que ejerce el poder. Este es un tipo de violencia indirecta donde quienes ejercen el poder se encargan de argumentar con falacias sus decisiones, con el fin de menguar la capacidad crítica de los ciudadanos (Bourdieu, 2007).

e) Violencia Híbrida

La violencia híbrida es la que se manifiesta y naturaliza a través de formas múltiples de violencia, que no responden solo a una clasificación, sino que se imbrican las unas con las otras en una fusión de causas, consecuencias y acciones. Según lo explica Jiménez Bautista, "la hibridación contempla la suma de las cuatro violencias, sin embargo, el resultado no es sólo amalga-

ma de las violencias, sino que existe un componente nuevo que permite vivir la violencia híbrida” (2019, p. 15).

Si se utiliza de referencia el Modelo Ecológico de Desarrollo Humano, es posible visualizar la relaciones de los niveles con las mediaciones de la violencia.

Micro (Bronfenbrenner, 1979)	El nivel más interno, contiene a la persona y sus relaciones interpersonales directas.
Meso (Bronfenbrenner, 1979)	Constituido por las interrelaciones de dos o más sistemas en que la persona (parientes, vecinos, amigos),
Exo (Bronfenbrenner, 1979)	Abarca los espacios cuyo influjo llega a los entornos propios de la persona.
Macro (Bronfenbrenner, 1979)	Alude a la influencia de factores culturales y del momento histórico-social.
Mega (Galtung, 2003a)	Donde los conflictos e intereses globales afectan los procesos de calidad de vida de las personas.

Nota: Elaboración propia basada en Bronfenbrenner (1979).

Tabla 1. Mediación por el Modelo ecológico de Bronfenbrenner

Colombia permanentemente debe luchar contra actos de violencia en sus diferentes manifestaciones las cuales se han naturalizado generando brechas sociales permanentes. Desde lo individual hasta lo colectivo, cada día es un nuevo reto para cambiar esa realidad de violencia que se vuelve cotidiana, mediada por las pautas de crianza, la educación, los medios de comunicación, las redes sociales, las decisiones políticas, etc.

Esta investigación pretendió responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo los juegos autóctonos y tradicionales fomentan las violencias en Colombia? Partiendo de la hipótesis que la violencia es un constructo en el inconsciente humano que se va construyendo a lo largo de toda la vida, se pretende analizar distintos juegos autóctonos y tradicionales que configuran formas de construir las violencias. Esto va a permitir conocer la violencia manifestada a través de juegos, con el fin de reflexionar y buscar alternativas de paz en ellos.

Método

El método que se implementó para realizar la investigación y posteriormente este artículo fue a través de un método histórico-descriptivo (de las canciones). A ello, se aplicó un estudio monográfico, este es un trabajo de redacción, un trabajo descriptivo que es realizado en forma exclusiva hacia un tema. Este aspecto se ve reflejado en su propia definición, la cual proviene de dos raíces griegas, “mono” (uno) y grafía (descripción), lo que da el significado de “escritura, que se refiere al estudio de un tema específico” (Universidad Iberoamericana, 2018).

Según la real academia de la Lengua Española una monografía es una “Descripción y tratado especial de determinada parte de una ciencia, o de algún asunto en particular” (Real Academia Española, 2022). Para la Universidad Tecnológica de Pereira una monografía “Es un trabajo que describe en forma ordenada y actualizada un tema específico en cualquiera de las áreas que conforman el plan de estudios de la respectiva profesión, ajustándose a los requerimientos metodológicos” (2005, p. 2). La monografía es entonces un escrito que se basa en documentos científicos previos y diferentes fuentes, se trasciende a la mera descripción haciendo un análisis crítico sobre el tema, para este caso es lo que se ha escrito sobre los juegos autóctonos y tradicionales, relacionados con los diferentes tipos de violencias.

El tipo de monografía que se abordó en la investigación es de compilación donde primero se indago sobre la teoría de la violencia y los juegos autóctonos y tradicionales, posteriormente se hizo un rastreo en diferentes bases de datos científicas, evidenciando documentos como tesis, trabajos de grado, artículos científicos, libros y material audiovisual, que dieran cuenta de los juegos autóctonos y tradicionales en Colombia, buscando como característica principal los diferentes tipos de violencia que se presentan, tacita o explícitamente, en los juegos.

Categorías	Descripción	Códigos
Tipos de juegos	Son las diferentes clases de juegos tradicionales que se pueden presentar	Rondas, cantos, palmas, motrices.
Actores en los juegos	Son los personajes que están implicados en los juegos	Los jugadores, los padres, las madres, las parejas
Violencia directa	Es la violencia física, psicológica y verbal.	Golpear, matar, excluir, gritar, menospreciar.
Violencia estructural	Son las violencias generadas por las desigualdades y las carencias, dependen de las estructuras políticas e instituciones.	No poder vestirse, comer, estudiar, no tener seguridad, salud, trabajo, percibir desigualdad de género.
Violencia cultural	Lo concerniente a los estereotipos impuestos por la sociedad y dependen de la cultura.	Lo que se espera por ser mujer, afro, campesino, viejo, inmigrante.
Violencia simbólica	Lo que las personas aceptan sin ningún tipo de reflexión, ya que se considera como algo ya establecido.	Los pobres merecen ser pobres. La mujer es más débil que el hombre. Los hijos deben ser maltratados para que aprendan.
Violencia híbrida	Esta violencia se manifiesta a partir de la unión de las diferentes violencias, lo cual no permite fácilmente salir de este círculo a los ciudadanos.	Implica la manifestación de violencia con todos los códigos anteriores.

Nota: Elaboración propia.

Tabla 2. Categorías de análisis investigación la violencia en juegos autóctonos y tradicionales en Colombia

Las unidades de Análisis y Trabajo son los documentos científicos como tesis doctorales, trabajos de grado, investigaciones, artículos y libros, para el análisis de información, se realizaron matrices de codificación apoyados por el Atlas ti (versión 22) que permitieron identificar nubes de palabras y aná-

lisis del discurso de los diferentes tipos de violencia sobre violencias de los juegos autóctonos y tradicionales, teniendo en cuenta la saturación de las categorías.

Resultados

Los juegos autóctonos y tradicionales se pasan de generación en generación. La mayoría de las investigaciones se han abordado teniendo en cuenta cómo estos juegos promueven valores costumbres y normas que ayudan a conservar la cultura, sin embargo, en las investigaciones realizadas por el semillero de investigación FACIES-UTP y otros documentos científicos, se han evidenciado juegos que promueven los diferentes tipos de violencia.

A continuación, se presentan juegos autóctonos y tradicionales que, según nuestro análisis, generan violencia directa, estructural, cultural, simbólica e híbrida.

Juegos autóctonos y tradicionales y violencia directa

Se presentan algunos juegos que promueven de forma implícita o explícita la agresión física, verbal, psicológica o social:

El cacique Juancho pepepe: Este es un juego de palmas donde un jugador se hace al frente de otro mientras se canta una canción, primero el jugador da una palmada con sus propias manos, luego da un golpe de frente en las palmas del compañero, siempre que se repite la palabra, se repite la secuencia:

“El cacique Juancho pepepe
 Fue a matar a su mujer jer jer
 Porque no le dio dinero rororo
 Para irse para irse en el tren tren tren
 En el tren había una viejaja
 Que llevaba un loro verdede
 Y el lorito iba diciendo
 Viva España Maracaibo y yo tambiénbienbien
 Al subir a una montañaña
 Me encontré con un enanono
 Como no le di la manono
 Me pegó con un bananono
 Al bajar de una montañaña
 Me encontré con una viejaja
 Como no le di la orejaja
 Me pegó con su mollejaja” (Lopez Castro & Villota Arana, 2019; Florez García, 2019).

Se observa como en la canción se indica que el cacique mató a la mujer porque no le dio dinero. Además, señala como el enano genera una agresión física por no darle la mano para saludarlo, así mismo indica que una mujer de edad, la cual es tratada como una vieja para menospreciarla, también da un golpe por no darle la oreja.

Don Federico: Los jugadores se ponen frente a frente y van dando palmas con sus propias manos y al frente del compañero alternadamente, siguiendo el estribillo de la canción.

“Don Federico mató a su mujer
la hizo picadillo y la echó a la sartén
la gente que pasaba olía a carne asada
era la mujer de Don Federico” (Osorio, Marín & Callejas, 2021)

En este juego de palmas se indica como don Federico mato a su mujer y la forma como las personas sentían el olor, sin percatarse que era por la muerte de la mujer.

Mesú. En este juego los jugadores se paran una al frente del otro, empiezan a jugar dando una palmada al frente y luego una palmada con las manos del compañero.

Mesú (Con tres aplausos):
Mesú, mesú. (Con un aplauso):
Me subo a la cama,
tiro mi maleta,
rompo una botella,
mi mamá me pega,
yo le pego a ella
y tocó un tocadiscos
que dice así:
Rock (chasquear dedos)
and (chocan los puños)
Roll (chocan los codos) (Osorio, Marín & Callejas, 2021, p. 48)

Se evidencia en esta canción no solo como la hija o el hijo, tira con violencia la maleta y rompe un objeto, por este hecho sino como la mamá le pega al hijo y como este devuelve el golpe a la madre.

Amarillo se puso mi papá. Este estribillo es de una canción, cada jugador puede hacer el movimiento en el espacio de forma libre.

Amarillo se puso mi papá
Cuando le mostré, las notas de este mes,
Colorado me puse yo también,
Cuando me mostro, su nuevo cinturón
Me pego y me azotó, me tiró por el balcón
Si no es por un colchón, yo tendría un buen chichón (Ugalde, 2007; Guayco, 2020).

Se identifica en este juego el uso de los colores para marcar las emociones de rabia o cólera y de miedo por haber perdido las calificaciones del mes. Queda evidenciado también el maltrato físico del padre hacia el hijo por no haber conseguido buenas notas en la institución educativa, pues es lo que se espera del hijo.

Juego la olla. Se forma un círculo de varias personas jugando a pasar una pelota de lado a lado, el que la deje caer la pelota va directo a la “olla”, es decir

al centro del grupo, donde a medida que va continuando el juego cada tres pasos de la pelota deben golpear con el balón al que, o a los que están en el centro, si el que tiro el balón no logra pegarle a ninguno también va al centro, pero si le pega salva al compañero al que le pego y vuelve al círculo (Cortés, 2016).

En este juego los participantes que tienen menos habilidades motrices son los que se encuentran en el centro de la olla, y los compañeros buscan agredirlos físicamente con el balón. Generalmente no miden la fuerza del golpe y quienes están en el centro pueden resultar lesionados.

Esconde la correa o 'rejo quemao'. Se esconde una correa mientras los participantes del juego están con los ojos cerrados o mirando hacia una pared, también considerada la zona de tapo o segura. Cuando se ha escondido la correa, el jugador lo indica y los demás participantes salen a buscarla. El jugador que sabe dónde está la correa va dando pistas indicando si está cerca con la señal está "caliente", "tibio" si se alejan y "frio" si están muy lejos de la correa. Cuando la correa es encontrada, los participantes salen a correr hasta el lugar seguro o "tapo". Mientras corren, quien tiene la correa puede pegarles a los compañeros que son alcanzados. El juego concluye cuando todos los participantes llegan a la zona segura y quien encontró la correa va y la esconde (Cortés, 2016).

En este juego el objetivo es no dejarse pegar, sin embargo, quien encuentra la correa, generalmente no mide la fuerza de los golpes pues el objetivo es "quemar" con la correa, así quien los recibe, puede terminar lesionado.

Sobre la violencia estructural

Juegos autóctonos y tradicionales y violencia estructural. En estos juegos queda clara la violencia a través de problemas políticos que alejan al individuo de sus derechos como persona en el ámbito laboral, escolar o de seguridad.

El aguacerito:

"Huy huy huy aguacerito,
Porqué me querés mojar
Sabiedo que soy tan pobre
No tengo con que mudar
La camisa que tenía me la echaron a lavar" (García, 2020).

En este juego se evidencia la precariedad de quien canta la canción como algo que se naturaliza, pues lavaron la única camisa que tenía y si llueve tiene pocas posibilidades de cambiarse.

La rueda rueda.

A la rueda rueda de pan y canela
dame un besito y vete a la escuela

si no quieres ir acuéstate a dormir (Álvarez Guzmán, 2015, 40).

En esta canción se pone de manifiesto el ausentismo escolar, pues el mensaje que deja es que, si no está interesado en asistir a su lugar de aprendizaje, no es necesario que lo haga y simplemente debe volver a dormir, lo cual desconoce un derecho a la educación y un deber de asistir a ella.

Juego Stop. Los participantes dibujan un círculo en el centro y alrededor a una distancia de más o menos un metro y medio dibujan tantos cuadros como participantes, cada cuadro unido al círculo por una línea, los participantes seleccionan el nombre de un país y ponen el nombre en cada cuadro entre los nombres debe estar Estados Unidos, quien está en este país inicia el juego diciendo: **Estados Unidos declara la guerra contra los invasores de...** Y dice uno de los países participantes, la persona que estaba en el cuadro representando el país que llamaron, debe brincar hacia el centro y decir "stop", mientras tanto los otros jugadores deben correr lo más lejos posible, cuando escuchen el "stop", todos quedan en posición estática.

El niño que representa el país al cual se le había **declarado la guerra** escoge uno de los participantes y dice cuantos pasos va a dar para alcanzar ese participante, por ejemplo, voy a alcanzar a Chile en 4 pasos. Si lo alcanza, al participante de Chile le quitan una vida, si no al que le habían declarado la guerra **le quitan la vida**. Cada participante tiene derecho a tres vidas, cuando las pierda sale del juego y no puede seguir participando. En México este juego se llama Alto o Stop (Boté Ruelas, 2014).

Este juego evidencia violencia, ya que se percibe como algo cotidiano que los países más poderosos amenacen e intervengan en los asuntos de los otros países, aduciendo problemas de seguridad, lo cual implica un intervencionismo en situaciones de forma indebida.

Mambrú se fue a la guerra.

Mambrú se fue a la guerra,
que dolor, que dolor, que pena.
Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá.
Do-re-mí, do-re-fa.
No sé cuándo vendrá.
Si vendrá por la Pascua,
mire usted, mire usted, qué gracia.
Si vendrá por la Pascua
O por la Trinidad.
Do-re-mi, do-re-fa.
O por la Trinidad.
La Trinidad se pasa,
mire usted, mire usted, qué guasa.
La Trinidad se pasa.
Mambrú no viene ya,
Do-re-mi, do-re-fa.

Mambrú no viene ya.
Por allí viene un paje,
¡qué dolor, qué dolor, qué traje!
por allí viene un paje,
¿qué noticias traerá?
Do-re-mi, do-re-fa,
¿qué noticias traerá?
Las noticias que traigo,
¡del dolor, del dolor me caigo!
las noticias que traigo
son tristes de contar,
Do-re-mi, do-re-fa,
son tristes de contar.
Que Mambrú ya se ha muerto,
¡qué dolor, qué dolor, qué entuerto!,
que Mambrú ya se ha muerto,
lo llevan a enterrar.
Do-re-mí, do-re-fa,
lo llevan a enterrar.
En caja de terciopelo,
¡qué dolor, qué dolor, qué duelo!,
en caja de terciopelo,
y tapa de cristal.
Do-re-mi, do-re-fa,
y tapa de cristal.
Y detrás de la tumba,
¡qué dolor, qué dolor, qué turba!,
y detrás de la tumba,
tres pajaritos van.
Do-re-mi, do-re-fa,
tres pajaritos van.
Cantando el pío-pío,
¡qué dolor, qué dolor, qué trío!,
cantando el pío-pío,
cantando el pío-pá.
Do-re-mi, do-re-fa,
cantando el pío-pá (Guia infantil.com, 2023).

Frente a la *violencia estructural*, se observa cómo la guerra es algo natural, en este caso Mambrú, tiene una familia que lo espera durante fechas especiales y finalmente la familia le llegan noticias que ha muerto en guerra y lo van a recibir con honores por haber servido a su patria, validando la guerra como algo que se debe aceptar, aunque cause dolor.

Juegos autóctonos y tradicionales y violencia cultural

Estos juegos manifiestan la sexualización de la mujer afrodescendiente. Los oficios de acuerdo al color de la piel o al género, la época de la esclavitud o la monarquía, y la migración como patrón cultural relacionado con la violencia.

La negra Carlota:

“Ahí viene la negra Carlota que se pasea por la asamblea

Los chicos se vuelven locos con su cintura y su cadera

Hay mira como hace pla pla pla (2)

Hay mi negrita, **mueve la cintura,**

Con sabrosura y hecha pa tras pa tras pa tras

De zamba en zamba

De sura a sura

Ahí viene la negra Carlooota” (Aguirre & Loaiza, 2012).

Se observa como en esta canción la letra manifiesta el ideal de un cuerpo afro con cintura pequeña y caderas anchas, donde a partir de su movimiento se convierte en un símbolo sexual para quien interpreta la canción.

Los cinco negritos.

“Somos cinco negritos y todos cinco somos hermanos,

Tenemos una guitarra y en ella todos cinco tocamos,

Pero mi negra,

Mande señor,

Tu amo te va a vender,

Pero, ¿por qué?, Pero, ¿por qué?

Porque vos no sabes barrer (lavar, trapear)

Si yo no sé, no voy a aprender. (4)

Pero mi negra,

Mande señor,

Tu amo te va a vender,

Pero, ¿por qué?, Pero, ¿por qué?

Porque vos no sabes bailar

Si yo no sé, yo voy a aprender (4)” (Jossa Montero, Moreno Espitia, & Veloza Navarrete, 2015).

En esta ronda se observa cómo hay un estereotipo sobre los oficios que deben hacer las comunidades afrodescendientes como lavar, barrer, trapear y el interés del supuesto amo por venderlos si no hacen bien los oficios.

Arroz con leche:

“Arroz con leche, me quiero casar

con una señorita de la capital

que sepa coser que sepa bordar

que sepa abrir la puerta para ir a pasear

con este sí, con esta no, con esta señorita me caso yo” (Lopez Castro & Villota Arana, 2019).

En este juego se percibe como hay un imaginario sobre el comportamiento ideal de las mujeres, donde deben servir a los demás para poder ser consideradas unas mujeres “dignas” en la sociedad, así mismo lo plantea López Castro y Villota Arana (2019) cuando argumenta sobre el juego de arroz con leche lo siguiente “Es bien explícito el mensaje machista, porque coloca a la mujer en un rol estrictamente doméstico y de subordinación frente al hombre (p. 18).

El puente de Aviñón

Sobre el puente de Aviñón
 todos bailan ...todos bailan
 y yo también.
 Sobre el puente de Aviñón
 todos bailan ...todos bailan
 y yo también.
 Hacen así... así las lavanderas
 hacen así así me gusta a mí.
 Hacen así... así las planchadoras
 hacen así así me gusta a mí.
 Hacen así... así las costureras
 hacen así así me gusta a mí.
 Hacen así... así los carpinteros
 hacen así así me gusta a mí (Mellado, 2013, p. 117).

Nuevamente se evidencia como los oficios de las mujeres están circunscritos a lo domestico, mientras que los hombres los relacionan más con el trabajo externo al hogar.

Canción Sami el heladero

Sammy el heladero es un pingüino feliz y gordito
 Vive en su patria de hielo
 bebiendo helados y empujando su carrito
 Los helados que Sammy vende
 los hace con agua y con risa
 a veces les pone leche
 nueces molidas y un poco de Brisa
 Sammy un día partió al África empujando su carrito
 los animales salvajes comieron sus helados
 y quedaron fresquitos
 Para el león helado de limón ...
 Sammy el heladero quiso volver a su patria de hielo
 los animales salvajes del África lo tomaron prisionero
 Sammy en su calabozo lloraba gritaba y pataleaba
 y a los helados echaba clavos molidos y pimienta mojada
 Pero por fin lo soltaron
 porque se cansaron de oírle sus gritos
 y Sammy el heladero volvió a su patria
 empujando su carrito
 Para el león helado de limón ...
 (Guía infantil.com,no citar blogs 2023).

Se observa en esta canción infantil, como el personaje principal emigra de su lugar de origen a cumplir una labor y cuando desea regresar es retenido por los habitantes y lo hacen prisionero, esto está relacionado con la violencia cultural, cuando existen condiciones desfavorables de los inmigrantes que llegan a otros lugares para buscar una mejor calidad de vida propia y la de sus familias, sin embargo, encuentran condiciones infrahumanas para poder cumplir con su objetivo y muchas dificultades para retornar a su país.

Juegos autóctonos y tradicionales violencia simbólica

En estos juegos se evidencian violencias mediadas por intereses más de tipo económico o político.

La fumadita. En una cancha o patio, los niños se ponen en las esquinas de un cuadro, hay uno de los niños que se pone en el centro se desplaza hasta donde está uno de los niños y le pregunta, por aquí hay candelita, y el niño al que le pregunta dice por allá hay fumadita y señala a otro de los niños, en ese momento todos los niños deben cambiar de puesto tratando de no quedarse sin esquina, si el líder le quita su puesto a uno de los niños, él debe pasar a dirigir el juego. En México la llaman las cuatro esquinas (Boté Ruelas, 2014).

En este juego se evidencia la aceptación del consumo de tabaco como algo cotidiano, indicando que no existe una orientación sobre el autocuidado en las adicciones y se prioriza un interés económico de las tabacaleras.

Discusión

Los juegos autóctonos y tradicionales que más evidenciaron las violencias en sus diferentes manifestaciones fueron los juegos de palmas, rondas y canciones. Por su acento rítmico auditivo se convierten en algo interesante y lúdico en la expresión de los jugadores. Por otro lado, se encuentran los juegos motrices de acción y reacción, que permiten desarrollar segmentos del cuerpo o el cuerpo en su conjunto, los cuales dan prioridad a la expresión corporal, y se minimiza el contenido de la letra y sus mensajes implícitos o explícitos de violencia.

Se observa como en algunos juegos autóctonos y tradicionales se evidencia la violencia directa a través de las letras en las canciones o los objetivos de los juegos que incitan a matar o agredir físicamente al otro de forma explícita principalmente a las mujeres y los menores de edad.

También se identifica la violencia estructural mediante el reconocimiento implícito de la guerra como algo que no depende del ciudadano y no de las decisiones gubernamentales, las cuales son aceptadas sin posibilidades de cambiar. Por otro lado, se acepta la pobreza con una incapacidad manifiesta de poder superar esa situación de forma particular adicionalmente a través del ausentismo escolar.

En la violencia cultural se sexualiza a la mujer, especialmente a la afrodescendiente, ya que se identifican roles laborales de acuerdo con el género o al color de la piel. Además, se validan la esclavitud y la monarquía como algo natural, sí mismo, se visualiza la migración como algo aceptado culturalmente en el marco de la violencia. Por otro lado, la violencia simbólica se suele manifestar a través de los intereses económicos por encima de la salud de

las personas. El concepto de dinero en Colombia tiene que ver con su percepción del poder.

Identificamos las manifestaciones de la violencia híbrida a través de los diferentes juegos, pues al validar los diferentes tipos de violencia se aprueba y naturaliza la violencia en el contexto colombiano a través de esas cuatro violencias. Toda esta interseccionalidad, amalgama, mestizaje e hibridez de las violencias hace que no se perciba la construcción de la violencia desde la infancia (Jiménez, 2019).

Sin embargo, la construcción de la violencia a través de los juegos hace vivir con terror (Jiménez, 2018). Un mundo globalizado que construye un escenario de miedo social que genera un cierto malestar. Las nuevas formas de violencias (directa, estructural, cultural, simbólica e híbrida), abren nuevos espacios para la generación de nuevas violencias, miedos y odios. Por todo ello, se puede afirmar que el miedo se ha convertido en el motor de desarrollo de las sociedades, y en especial el caso de Colombia. Como diría Caro Baroja,

El Terror, o mejor dicho la producción del miedo, está sujeto a una verdadera técnica y es curioso observar que para producirlo individualmente en la niñez se ha recorrido a determinados mitos. (1989, p. 55)

Queda claro que las violencias en Colombia se manifiestan en los contenidos de algunos juegos autóctonos y tradicionales, promoviendo así desde la infancia una normalización y naturalización de los actos violentos. Por lo que implica a los pedagogos, educadores y científicos sociales abordar la problemática de reproducir los mensajes implícitos en los juegos autóctonos y tradicionales, de por solo ser antiguos y conocidos, no significa que los mensajes aporten a cultivar una Cultura de paz en el ámbito educativo o comunitario.

A modo de conclusión

- *Primero*, existen juegos que nos señalan distintas formas de violencia que se nos presentan en su mayoría en rondas, cantos y juegos de palmas.
- *Segundo*, la violencia directa se manifiesta principalmente a través de la agresión física que incitan a dar golpes, matar, "hacer picadillo". Sin olvidar, la importancia del lenguaje y lo verbal a la hora de configurar este tipo de violencia.
- *Tercero*, la violencia estructural está referida a diferentes manifestaciones que des-empoderan al individuo sobre sus condiciones de minusvalía frente a los derechos políticos y económicos.
- *Cuarto*, se evidencia la violencia cultural y simbólica sexualizando a la mujer y discriminando de forma directa por género, raza o estatus social, muy proclive en sociedades dónde la violencia está presente.

- *Quinta*, la violencia híbrida se ve reflejada en los diferentes tipos de juegos pues a través de ellos se naturaliza esta como parte de la cultura y subcultura de la sociedad colombiana.

- *Por último*, los juegos y canciones infantiles marcan a la niñez y representan una oportunidad para sembrar los valores de la paz. Por todo ello, y partiendo de los conceptos y las teorías de Arendt, Butler, Galtung y Jiménez reconocemos que las canciones y juegos tradicionales no aportan unas prácticas de paz, inclusive, suelen hacer daño reforzando estereotipos, prejuicios e incitando a la agresión y la violencia hacia el 'otro'.

Una de las limitaciones de este estudio fue que la mayoría de los documentos no presentan un análisis sobre las violencias, pues su interés fue seguir replicando el juego con el fin de transmisión cultural y simbólica de generación en generación. Los educadores deben continuar la reflexión sobre los contenidos implícitos y explícitos de la violencia en los juegos autóctonos y tradicionales y de esa forma hacer los ajustes pedagógicos para no perpetuar la validación natural de las violencias.

Referencias bibliográficas

- Agramonte, E.A. (2011). Juegos y deportes populares y tradicionales. *Pedagogía Magna*, 11, 98-108.
- Aguirre, L.M. y Loaiza Rengifo, D. (2012). *Estrategias pedagógicas en el área de educación física para la inclusión educativa de escolares con discapacidad cognitiva en las instituciones oferentes del municipio de Pereira*. <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/e9508a0b-6079-429b-9904-58d3288202d9/content>.
- Álvarez Guzmán, M.C. (2015). *Juegos cartagenos: tradición y tecnología*. Pontificia Universidad Javeriana.
- American Academy of Child y Adolescent Psychiatry. (2022). *Jugar Juegos de Video*. https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/Facts_for_Families_Pages/Spanish/Los_Ninos_y_los_Juegos_de_Video_Jugando_con_la_Violencia_91.aspx
- Arcos González, Á.F., & Vásquez Hurtado, O.Y. (2020). *Recuperación de la práctica de los juegos ancestrales en la comunidad del barrio San José, en el Municipio de Timbiquí, Cauca*. <http://unividafulp.edu.co/repositorio/files/original/354697502840aa5c38cb3506a82992fb.pdf>:
- Arendt, H. (1995). *Sobre la violencia*. Paidós.
- Bernal Giraldo, W. y Trompa Moreno, M. (2020). *Juegos tradicionales, una mirada desde el patrimonio cultural inmaterial para diversificar la oferta turística de la ciudad de Medellín, caso de estudio Comuna 13*. <https://www.colmayor.edu.co/wp-content/uploads/2020/12/3.-JUEGOS-TRADICIONALES-UNA-MIRADA-DESDE-EL-PATRIMONIO-CULTURAL-INMATERIAL-PARA-DIVERSIFICAR-LA-OFFERTA-TUR%3%8DSTICA-DE-LA-CIUDAD-DE-MEDELL%3%8DN-CASO-DE-ESTUDIO-COMUNA-13.pdf>:

- Boté Ruelas, B.A. (2014). *Juegos infantiles tradicionales*. <http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf>:
- Bourdieu, P. y Passeron, J.-Cl. (2001). Fundamentos de una teoría de la violencia simbólica. En Bourdieu, P. y Passeron, J.-Cl. (2001). *La Reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza*, Libro 1, (pp. 15-85). Popular.
- Bourdieu, P. (2007). *La dominación masculina*. Anagrama.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *La ecología del desarrollo humano*. Paidós.
- Butler, J. (2006). *Vida precaria: El poder del duelo y la violencia*. Paidós.
- Cantor Tirado, C.E. y Palencia Mayorga, C.M. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del Colegio Universidad Libre en la clase de Educación Física*. https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5b1%5d.pdf?sequence=1&isAllowed=y:
- Caro Baroja, J. (1989). *Terror y terrorismo*. Plaza & Janes.
- Contreras Gómez, J.C. (2021). Fundamento teórico y metodológico de la cartilla de juegos tradicionales que contribuyen con el buen uso del tiempo libre de los estudiantes en Colombia. *Educa*, 130-157.
- Cortés, M.Á. (4 de agosto de 2016). *Los juegos infaltables en la infancia de los colombianos*. <https://www.radionacional.co/cultura/juegos-tradicionales-de-colombia>
- De Sousa Santos, B. (2011). *Las epistemologías del sur*. https://www.boaventuradesousasantos.pt/media/INTRODUCCION_BSS.pdf
- Florez García, E.P. (mayo de 2019). *El cacique Juancho Pe*. <https://es.scribd.com/document/410031657/El-Cacique-Juancho-Pepe>.
- Galtung, J. (2003a). *Paz por medios pacíficos, paz y conflicto, desarrollo y civilización*. Baqueaz.
- Galtung, J. (2003b). *Violencia Cultural*. Gernika Gogoratuz.
- García Leyva, L. (2020). *Escenarios Infantiles Latinoamericanos: teatralidades y performatividades emergentes de la acción cultural*. Universidade de São Paulo.
- González Polo, C.; Vanegas Morales, T. y Toro Vanegas, J.D. (2016). Matemáticas en desafíos y juegos tradicionales. *Magisterio*, 38-41. http://bibliotecadigital.magisterio.co.ezproxy.utp.edu.co/book-viewer/12_RIM_83_articulo_6_0.pdf/1534/94095/1
- Guayco Quishpe, M.J. (2020). *La monstruosidad del ser humano: narrativa de Ana Harcha, Mónica Ojeda y Pilar Quintana como un movimiento literario que desenmascara la violencia*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22607/1/TUCE-0010-FIL-1045.pdf>.
- Guevara Ramírez, L.F. (2009). *Juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamomo y Lomaprieta*. Scribd.
- Guía infantil.com. (2023). *Mambrú*. <https://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/mambru.htm>

- Jiménez Bautista, F. (2018). Violencia híbrida: una ilustración del concepto para el caso de Colombia. *Revista De Cultura De Paz*, 2, 295-321.
- Jiménez Bautista, F. (2019). Antropología de la violencia: origen, causas y realidades. *Revista De Cultura De Paz*, 3, 9-51.
- Jossa Montero, C.; Moreno Espitia, M.S. & Veloza Navarrete, M.C. (2015). *Rondas, rimas y juegos coreográficos como recursos lúdicos de mejoramiento convivencial*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/76271695/Constantino-JossaMontero-libre.pdf?1639516420=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DRondas_rimas_y_juegos_coreograficos_como.pdf&Expires=1679945328&Signature=DsEif~2GcxtrEpdL~UqJK3IRrQUdMfcTzzpa42.
- Lavega, P.; Lagardera, F.; Molina, F.; Planas, A.; Costes, A. & Sáez de Ocariz, U. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Aapunts Educación Física y Deportes*, 85, 68-81.
- López Castro, P.C. y Villota Arana, Á.M. (2019). *Creación de un lenguaje musical educativo y consciente a través de la adaptación de siete canciones y rondas infantiles tradicionales con niños y niñas del grajo jardín y transición del Children's Garden Magic Kids*. <https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/2244/CREACI~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y>.
- Mellado, A.L. (2013). *150 canciones para trabajar la prevención de la violencia de género*. <https://carei.es/wp-content/uploads/150-canciones-para-trabajar-la-prevenci%C3%B3n-de-la-violencia-de-g%C3%A9nero-en-el-marco-educativo-AYUNTAMIENTO-DE-VALENCIA.pdf>.
- Moreno Bañol, G.A. (2008). Juego tradicional Colombiano: Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Revista Educación física y deporte*, 27(2), 93-99. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-JuegoTradicionalColombiano-3157888.pdf>
- Nielsen Nino, J.B. y Ángel Cuervo, Z.M. (2014). *Rondas Infantiles que incitan a los niños y niñas a ser parte de una sociedad más violenta y desigualitaria: Perspectiva Colombiana*. Congreso Internacional Infancia en Contextos de Riesgo. https://www.academia.edu/31128891/RONDAS_INFANTILES_QUE_INCITAN_A_LOS_NI%C3%91OS_Y_NI%C3%91AS_A_SER_PARTE_DE_UNA_SOCIEDAD_M%C3%81S_VIOLENTA_Y_DESIGUALITARIA_PERSPECTIVA_COLOMBIANA.
- Osorio Gualtero, S.J., Marín Ramírez, J.D., & Callejas Tobón, W.A. (2021). *Recuperación de Juegos de palmas como Juego Tradicional*. Universidad Tecnológica de Pereira.
- Real Academia Española. (7 de junio de 2022). Monografía. <https://dle.rae.es/monograf%C3%ADa>
- Red como vamos ONG. (2021). *Pobreza y desigualdad*. http://redcomovamos.org/wp-content/uploads/2021/09/Informe-de-Pobreza-y-Desigualdad_FINAL.pdf.
- Sánchez, N. (24 de noviembre de 2001). Funlibre. http://www.redcreacion.org/simposio2vg/NSanchez.htm#Uso_apropiado_del_documento:
- Torres González, J.; Chisaba Cabiativa, J.D. & Reinoso Quintana, S. (mayo de 2017). *Memorias de la VII semana de educación. Rescate de los juegos tradicionales del cabildo*. <https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/7248/1/>

Libro_Memorias%20%20VII%20Semsena%20de%20la%20educaci%C3%B3n_2017.pdf#page=247:

Tunjo Acevedo, J.F. (2018). *Aplicación de una Unidad Dicáctica para iniciación musical en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Mundo Nuevo en el año 2018*. <https://repositorio.utp.edu.co/items/43894b62-625c-4a84-8d5b-f7500276cfbc>:

Ugalde Pascual, B. (2007). *Kinder un texto que se escenifica en el cuerpo*. https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/110475/ugalde_b.pdf?sequence=3&isAllowed=y.

Universidad Tecnológica de Pereira. (2005). *La monografía en el ámbito investigativo*. Acuerdo 25/2005. Consejo Académico. Universidad Tecnológica de Pereira.