

É assim que se gira um pião. Jogos recreativos de rua tradicionais em Bogotá, Colômbia.

 Jairzinho Panqueba Cifuentes*
 Jaime Edudardo Sánchez-Restrepo**

*Universidad Pedagógica Nacional

**Museo escuela colombiana del juego tradicional, ancestral, la recreación, el deporte y el turismo comunitario S.A.S

Como citar: CIFUENTES, Jairzinho Panqueba; SÁNCHEZ-RESTREPO, Jaime Edudardo. É assim que se gira um pião. Jogos recreativos de rua tradicionais em Bogotá, Colômbia.

Revista de Educação Pública, [S. l.], v. 35, n. jan/dez, 2026. DOI: doi.org/10.29286/217522026.

Resumo

Este artigo de pesquisa explora processos recreativos e educativos comunitários ligados à prática e disseminação de jogos de rua tradicionais. Examina especificamente a experiência desenvolvida ao longo de duas décadas pela organização Kultur Suaret, com a participação de comunidades localizadas em áreas rurais e suburbanas de Bogotá, capital da Colômbia. O artigo destaca a metodologia de sistematização, desenvolvida em colaboração com o líder do processo, que permitiu a reconstrução da experiência a partir de uma perspectiva autobiográfica e a documentação da gestão da recreação comunitária em contextos locais. As narrativas e reflexões giram em torno do jogo do pião como símbolo da preservação de tradições lúdicas, que perduram e se transformam por meio da prática coletiva. Os resultados enfatizam as formas como o direito à recreação é exercido, as implicações educativas da experiência, seu potencial para participação em redes especializadas e suas possibilidades de influenciar políticas públicas.

Palavras-chave: Conhecimento tradicional, educação comunitária, memória coletiva, patrimônio cultural.

Así se baila el trompo. Juegos recreativos tradicionales de la calle en Bogotá, Colombia.

Resumen.

Artículo de investigación sobre procesos pedagógicos recreativos comunitarios, vinculados con la práctica y difusión de los juegos recreativos tradicionales de la calle. Refiere específicamente la experiencia que por dos décadas ha desarrollado la organización *Kultur Suaret*, con participación de comunidades asentadas en entornos rurales y conurbados de Bogotá, ciudad capital de Colombia. Destaca la metodología de sistematización, desarrollada colaborativamente con el líder del proceso. Reconstruir la experiencia desde una perspectiva autobiográfica, permitió documentar la gestión comunitaria de la recreación en contextos locales. Las narrativas y reflexiones se desarrollan en torno al juego del trompo como símbolo de preservación de las tradiciones lúdicas, que permanecen y se transforman a través de la práctica colectiva. Los hallazgos destacan las formas de ejercer el derecho a la recreación, las proyecciones educativas de la experiencia, sus horizontes de participación en redes especializadas y posibilidades de incidencia en gestión de políticas públicas.

Palabras clave: Conocimientos tradicionales, Educación comunitaria, Memoria colectiva, Patrimonio cultural.

This makes the top spin. Traditional street games in Bogotá, Colombia.**Abstract**

This research article explores community-based recreational and educational processes linked to the practice and dissemination of traditional street games. It specifically examines the experience developed over two decades by the organization Kultur Suaret, with the participation of communities located in rural and suburban areas of Bogotá, the capital city of Colombia. The article highlights the systematization methodology, developed collaboratively with the process leader, which allowed for the reconstruction of the experience from an autobiographical perspective and the documentation of community-based recreation management in local contexts. The narratives and reflections revolve around the spinning top game as a symbol of preserving play traditions, which endure and are transformed through collective practice. The findings emphasize the ways in which the right to recreation is exercised, the educational implications of the experience, its potential for participation in specialized networks, and its possibilities for influencing public policy.

Keywords: Traditional knowledge, Community education, Collective memory, Cultural heritage.

Introdução

Em Usme, localidade situada em territórios rurais e áreas de conurbação a sudeste de Bogotá, capital da Colômbia, ocorre um processo comunitário que, ao longo de duas décadas, tem promovido o direito ao brincar, à recreação, à arte e à cultura. A partir de 2024, a iniciativa desenvolve-se organicamente sob a figura jurídica "Kultur Suaret arte solar museo escuela colombiana del juego tradicional, ancestral, la recreación, el deporte y el turismo comunitario S.A.S."¹ ¡arte Hasta que se Harte!". Diante disso, sua atuação pedagógica concentra-se na formação em recreação, turismo sociocultural e patrimônio ancestral.

Desde 2006, esta iniciativa envolve ações para o resgate de jogos tradicionais, como o pião e o bilboquê, e outras práticas recreativas de rua, além de processos museográficos e atividades de animação sociocultural. Sua liderança comunitária propiciou vínculos com instâncias organizativas do setor de recreação em Usme, como a "Mesa Técnica de Recreação de Usme" e a "Rede Local de Sistematização de Experiências em Recreação e Turismo". O processo avançou para a formalização jurídica em 2024, com a criação da Escola Kultur Suaret, visando contribuir para a formação de

cidadanias populares, a construção do tecido social e a compreensão do direito à recreação.

A Escola representou um marco no processo, mas também evidenciou a necessidade de identificar seus alcances, significados, aprendizados e transformações. A reconstrução da experiência é fundamental para tais propósitos, que, por sua vez, incorporam as perspectivas da Escola de fortalecer suas ações de maneira orgânica e consolidar sua atuação em espaços participativos. O presente documento trata da reconstrução da trajetória pedagógica da Escola, que teve como objetivo interpretar e compreender seus alcances educativos, sociais e políticos no território, por meio de um exercício de sistematização de experiências em torno do pião e das brincadeiras tradicionais de rua.

Estudos sobre jogos tradicionais e populares (Cárdenas Palermo, 2012; Fuentes Arciniegas, 2019; Tabango Gonza, 2022) demonstraram sua relevância como dispositivos socioculturais e pedagógicos para a transmissão intergeracional de saberes, a preservação das memórias coletivas e a revitalização cultural. Tabango Gonza (2022) afirma que esses jogos fazem parte do patrimônio imaterial de um povo, pois refletem suas necessidades, vivências e aprendizagens coletivas. Os trabalhos citados problematizam a vigência dos jogos no contexto da globalização e dos avanços tecnológicos, ao identificar tensões com as metanarrativas reducionistas da recreação.

No presente estudo, assume-se que a recreação é um campo de disputa simbólica e cultural, onde convergem a autorrealização do ser e a sua transcendência coletiva. Concomitantemente, constitui um cenário de ressignificação individual e territorial, mas também um ato consciente de *poiesis*, reexistência e criação. Nos espaços-tempos de recreação, os participantes acionam processos introspectivos e comunicativos que fortalecem sua capacidade de projetar-se na pluralidade rumo à construção de cidadanias críticas. Para Mancera Baquero, Sánchez Londoño e Romero

Patiño (2025), a dimensão recreativa é um componente da existência que, sem limites na vida social, permite decodificar as linguagens culturais e reorientá-las para construções complexas de Bem Viver.

Ao assumir a recreação como um direito, as organizações comunitárias demandam a consolidação de um corpo de saberes próprios que permitam qualificar suas práticas, tornar visíveis suas contribuições para o setor recreativo e potencializar sua incidência nos planos de desenvolvimento e na gestão de recursos. Nesse contexto, é pertinente perguntar: como elas têm construído e desenvolvido suas iniciativas? Quais têm sido seus alcances formativos? Que sentido elas adquirem para as pessoas envolvidas?

A reconstrução, organização e interpretação de processos vinculados à Escuela Kultur Suaret entre os anos de 2006 e 2026 demandaram um estudo de abordagem qualitativa, natureza interpretativa e alcance compreensivo. O desenho do estudo contemplou a sistematização de experiências em articulação com métodos de pesquisa autobiográfica. As narrativas em primeira pessoa, fornecidas pelo gestor da experiência, permitiram identificar os elementos pedagógicos, culturais e comunitários mais significativos. A partir dessa perspectiva, tornou-se possível estabelecer correlações entre as formas de exercício do direito ao lazer e a projeção de orientações capazes de fortalecer a experiência e sua incidência em redes e políticas públicas.

Este documento apresenta o estudo por meio das quatro seções a seguir. A primeira, “Contexto da sistematização”, permite identificar o ambiente organizacional, as atividades da Escola, seus propósitos e projeções. A segunda, “Enquadramento metodológico”, aborda os vínculos entre a sistematização de experiências e a narrativa autobiográfica, articulados à reconstrução do processo em três fases: i) As primeiras experiências pedagógicas e de aprendizagem do jogo; ii) A profissionalização do pião e a consolidação da Escola; iii) A projeção da

organização rumo à inovação, ao associativismo e à pesquisa acadêmica. A terceira, “Assim o pião me pôs a dançar com as brincadeiras de rua”, desenvolve as descobertas do trabalho mediante uma adaptação narrativa dos relatos, análises e interpretações críticas fornecidas pelo gestor da experiência. A quarta, “Conclusões em espiral de horizontes”, apresenta uma recapitulação do processo e de suas contribuições para a recreação como campo de pesquisa, formação e transformação social.

Contexto da sistematização

Kultur Suaret é uma organização legalmente constituída em 2024, resultante de um processo recreativo comunitário desenvolvido desde 2006 na localidade de Usme, em Bogotá, Colômbia. Com sede própria na Calle 92b Sur, nº 7-67, no bairro El Virrey, Kultur Suaret promove a prática e a difusão de jogos tradicionais, artes, turismo comunitário e a gestão do patrimônio e da cultura. Na última década, a organização desenvolveu ações pedagógicas com crianças, jovens e mães comunitárias, por meio da formação de grupos artísticos de teatro, música, dança e circo, bem como de jogos recreativos tradicionais de rua.

A abordagem educativa da Escola baseia-se em princípios de reciprocidade intercultural, por meio da prática do jogo como eixo de inter-relações para o equilíbrio e a harmonia da Mãe Terra. A denominação corporativa "Kultur Suaret" expressa tais premissas ao combinar vocábulos de línguas ameríndias. *Kultur* provém do idioma aimará, referindo-se ao tambor em formato de pandeiro, cujas melodias acompanham cerimônias rituais. A expressão *Suaret* corresponde à combinação dos termos *Sua* — sol no idioma Mhuysqubum — e *Aret* — expressão de origem grega que significa criação e arte. Sua junção, traduzida como "Arte Solar", também brinca com a palavra "arte" e a expressão "hartar" (saciar/encher), gerando uma identidade simbólica relacionada à concepção ancestral Mhuysqa do

tempo como arte e à matriz ontológica do Bem Viver, com raízes nos territórios andinos das Américas. Sob essa identidade, a Kultur Suaret adota a espiral como logotipo; essa figura representa, para os povos originários, a relação entre pessoa e comunidade (Figura 1).

Figura 1. Identidade corporativa Kultur Suaret



Fonte: Arquivo particular.

A Escola surgiu de ações e da gestão comunitária nas áreas de patrimônio, arte, cultura, turismo, recreação e esporte, sob a liderança de Jaime Eduardo Sánchez Restrepo. Conhecido como “RecreoShamán”, seu trabalho tem sido destaque na mídia local (Figura 2); em 2014, ele recebeu o Prêmio Saguanmachica da Prefeitura Local de Usme, em reconhecimento à sua trajetória social e comunitária, e, em 2024, conquistou o terceiro lugar no torneio de pião de Bogotá.

Figura 2. Recorte de imprensa local (Q'uiibo, 2013).



Fonte: arquivo particular.

Por meio da Kultur Suaret, Sánchez Restrepo promove atividades de animação sociocultural, organização e gestão de eventos sociais, contação de histórias, teatro popular e recreação dirigida. Sua abordagem prioriza a integração social nos âmbitos familiar, comunitário, empresarial e acadêmico, mediante a difusão de saberes ancestrais, o neurocoaching, a motivação pessoal e a liderança comunitária. Suas ações envolvem a educação em direitos patrimoniais e a divulgação de políticas públicas, com o objetivo de consolidar redes setoriais e iniciativas produtivas.

Kultur Suaret promove processos pedagógicos voltados ao resgate de tradições populares e festivas, à defesa dos territórios e à exigibilidade de direitos econômicos, sociais e culturais. A escola integra a prática de jogos e a pesquisa acadêmica sob uma perspectiva de educação popular, resgatando expressões patrimoniais, festivas e recreativas nas quais convergem as heranças dos povos indígenas e espanhóis.

Por meio de oficinas em escolas e universidades, bem como em centros comunitários e casas de cultura, a Kultur Suaret fortalece a transmissão da cultura ancestral e consolida espaços onde a tradição e a modernidade convergem. Iniciativas como o “Museu La Espiral del Maíz”, torneios de pião e festivais de jogos, além de exposições escolares e distritais, proporcionam o contato direto com práticas educativas emancipadoras, voltadas para a formação de lideranças, a convivência social e a construção da paz.

Com uma perspectiva de futuro, a Escola busca consolidar-se como uma alternativa de educação comunitária e pedagogia ancestral que, por meio do brincar, articula saberes locais e acadêmicos, ciência, tecnologia e inovação. Nesse contexto, projeta-se rumo à construção de um mundo mais justo, feliz e consciente, onde a educação, o lazer e a cultura fortaleçam o desenvolvimento integral da comunidade, a partir do mais profundo do coração.

Enquadramento metodológico

Segundo Jara (2022), a sistematização de experiências é uma metodologia de investigação que permite interpretar as práticas sob uma perspectiva crítica, a partir de sua ordenação e reconstrução. Para o referido autor, as experiências articulam trajetórias pessoais e coletivas que, sem se esgotarem em fatos pontuais, correspondem a processos dinâmicos e complexos de relevância socio-histórica. Sua reconstrução permite explicar os processos, compreender suas realidades histórico-sociais e estabelecer inter-relações objetivas e subjetivas, em conformidade com suas transformações e permanências.

A sistematização insere-se na educação popular ao colocar as experiências e o conhecimento prático de seus protagonistas no centro do processo de ensino-aprendizagem. Por isso, constitui um recurso metodológico fundamental para organizações, instituições educacionais e comunidades, pois permite identificar aprendizados aplicáveis a processos futuros.

Em estudos sobre as práticas recreativas e pedagógicas (Álvarez Sánchez, 2013; Bernal Torres, 2019; Solís Narváez, 2019; Chirán Montilla e Rodríguez, 2022; Ardila Barragán, 2022), a sistematização de experiências tem sido relevante como método de reconstrução, análise e interpretação. Segundo as fontes citadas, essa metodologia permite organizar informações, identificar aprendizagens significativas e gerar conhecimento contextualizado e aplicável. Igualmente, apontam que, ao situar a experiência de vida como eixo central, as narrativas autobiográficas constituem fontes legítimas de saber e transformação sociocultural. Trabalhos correlatos (Haas e Reyes, 2022; Riaño Huérfino, 2017) destacam os vínculos entre sistematização e autobiografia, buscando construir

conhecimento crítico, autônomo e transformador a partir de trajetórias de vida no âmbito recreativo.

Esses antecedentes levam a compreender, de maneira articulada, a sistematização de experiências e a autobiografia recreativa no âmbito da pesquisa, do ensino e da promoção dos jogos tradicionais. Em seu conjunto, ampliam a reflexão sobre as condições contemporâneas em que tais práticas se desenvolvem. Sob uma perspectiva pedagógica, esses jogos representam um meio de compreender o comportamento humano, as formas de socialização e os processos pelos quais uma cultura se transmite, se transforma e se reconhece (Moreno Bañol, 2009).

Tabango Gonza (2022) aponta que os jogos tradicionais são atividades que não exigem tecnologia complexa, mas que são realizados com o próprio corpo ou com recursos disponíveis no ambiente natural. Esses jogos são o resultado de saberes acumulados historicamente pelas diversas comunidades que habitaram o planeta. Eles se configuram a partir de costumes, práticas cotidianas e formas de interação que, com o passar do tempo, se tornam um legado cultural.

Dessa forma, a presente sistematização não se assume apenas como uma estratégia metodológica, mas como um processo reflexivo, epistemológico e político. Como método de pesquisa, possibilita a produção de conhecimento a partir da prática, sua ressignificação no contexto e a projeção comunitária no exercício do direito ao lazer. Nesse sentido, este trabalho reúne a experiência — sob uma perspectiva autobiográfica — relacionada às práticas recreativas e aos processos organizacionais desenvolvidos pelo gestor entre os anos de 2006 e 2026.

A autobiografia constitui um recurso para reconstruir a trajetória de vida, interpretar as experiências significativas e compreender os aprendizados identificados pelo protagonista ao longo do período em questão. A construção narrativa transcende o relato cronológico, avançando para a atribuição de significado aos processos, com suas respectivas tensões

e transformações. Nesse sentido, o estudo compreendeu as seguintes três fases:

A primeira fase compreende as trajetórias pessoais do gestor e sua vinculação com práticas pedagógicas, a partir de 2006 e 2015. A segunda fase reúne os elementos que permitiram conciliar a profissionalização do gestor como praticante do jogo de pião com a difusão da arte, da cultura e do lazer a partir da Escola, entre os anos de 2016 e 2021. A terceira fase incorpora aspectos relacionados à projeção e à inovação da Escola de 2022 a 2025, por meio do associativismo, das redes setoriais, da pesquisa acadêmica e da participação cidadã.

A tipologia interpretativa e o alcance compreensivo desta sistematização expressam-se por meio da análise de relatos e registros autobiográficos, que buscam identificar os sentidos construídos pelo protagonista. Como resultado do processo, foi produzido um audiovisual (Suaret Arte Solar, 2025), cujas reflexões são apresentadas a seguir, a partir da prática, da difusão e do estudo do pião como **axis mundi**, com raízes na Mãe Terra e sementes do Bem Viver.

Foi assim que as brincadeiras de rua me fizeram dançar o pião.

Corria o ano de 2010, quando eu atuava como gestor de convivência e segurança na localidade de Usme, vinculado ao Fundo de Vigilância e Segurança de Bogotá. A Secretaria de Governo organizou uma feira institucional com o objetivo de fortalecer os processos de segurança e convivência cidadã por meio de atividades culturais e comunitárias. O evento reuniu participantes de organizações e líderes locais que se destacaram pelo desenvolvimento de iniciativas de construção da paz e coesão social através da cultura, do esporte, da educação popular, das artes e do lazer.

Foi nesse contexto que conheci o mestre Óscar Cortés Cardona, líder de processos comunitários em Usme desde a década de 1990 e fundador do Clube Social e Esportivo El Sol Naciente. Durante a feira, o mestre compartilhou a iniciativa “Brincar: uma experiência humana” por meio de palestras e oficinas, nas quais explicava a origem e a importância cultural dos jogos tradicionais. Ele também realizou apresentações nas quais, pelas suas mãos, ganhavam vida piões, bilboquês, ioiôs, *cucunubás*, bolas de gude, garrafas polonesas e aros. Mais do que uma demonstração de destreza, o mestre ressaltava que essas práticas são uma expressão viva da memória sociocultural e de suas formas de transmissão intergeracional.

Com admiração, presenciei os resultados de um projeto coerente e comprometido com o resgate e a difusão de jogos e brinquedos tradicionais. Aquela experiência incentivou meu reencontro com as brincadeiras da infância e com os primeiros brinquedos de que desfrutei em família. Compreendi, então, que, por meio do brincar, entrelaçam-se memórias afetivas e comunitárias, cujas vivências permitem fortalecer vínculos intergeracionais.

A trajetória do mestre foi inspiradora para que eu seguisse minha formação como Técnico em Recreação pelo Serviço Nacional de Aprendizagem (SENA) e Licenciado em Recreação pela Universidade Pedagógica Nacional (UPN), tendo como foco os jogos tradicionais. Aquela etapa despertou meu entusiasmo pelo jogo do pião, tanto na condição de aprendiz e praticante quanto na de educador em processos pedagógicos e populares. Foi nesse contexto que conheci um grupo de pessoas que, ao lado do professor Oscar Cortés, integravam a “loja do pião” e que, por terem compartilhado generosamente seus ensinamentos comigo, considero meus mestres. Portanto, é louvável mencioná-los a seguir:

(1) Edilberto Franco, professor e administrador esportivo da Universidade Francisco José de Caldas, é jogador e artesão de piões de madeira e outros jogos tradicionais. (2) Daniel Ibarguen, professor e

administrador esportivo da Universidade Francisco José de Caldas, autor dos fundamentos da administração esportiva voltada aos jogos tradicionais de pião; conhecido como o "Edil do Pião", é morador da localidade de Fontibón. (3) Hugo Giovanni Hernández Leiva, campeão mundial de pião, ioiô e *coca* (bilboquê), com atuação internacional no Japão, EUA, Europa e América Latina. (4) Julio Cesar Moreno, conhecido como "El Grave", jogador e artesão de jogos tradicionais, foi campeão de pião em nível distrital em Bogotá. (5) Jader Sánchez, campeão nacional de pião representando o município de Caldas, Antioquia; participou da quinta rodada da semifinal do programa "Colombia Tiene Talento". (6) John López Álvarez, jogador de pião e campeão nacional pelo departamento de Pereira. (7) Juan José, campeão nacional de pião em 2021. (8) Roberto Castiblanco, engenheiro e artesão torneiro, fabricante e criador de piões e brinquedos tradicionais (especialmente em madeira), de Bogotá/Fontibón. (9) Dr. Germán Melo, conhecido como "Trompo Rojo" (Pião Vermelho), advogado e profundo conhecedor da cultura do pião, atuando como promotor dessa prática desde 1980.

Memórias oferecidas que amanheceram entre giros de piões.

Minha aproximação com o pião começou como um ato de curiosidade. Lembro-me dos primeiros momentos em que eu precisava enrolar a corda no corpo do pião — fosse ele de madeira, plástico ou metal —, tensionando-a com cuidado, da ponta até o topo do objeto. A tensão precisava ser exata: nem muito frouxa nem muito apertada, de modo que, ao soltá-lo, o pião comesse a girar com graça e precisão. Era um ato que unia a habilidade motora à cognição: a coordenação olho-mão, o ajuste do ângulo e a força; tudo precisava estar sincronizado para que o pião iniciasse sua dança.

Com o tempo, compreendi que a execução de figuras e truques com o pião exige fases específicas. O início, quando o pião começa a girar; os

momentos de auge, quando a energia atinge sua efervescência máxima; e o final, que — se a figura assim o exigisse — culminava com o pião dançando na mão. Aprender a lidar com essas fases me ensinou a observar além do simples ato de fazer o pião dançar no pé, no braço, na palma da mão, nas costas, em um chapéu, em uma bengala ou até mesmo simultaneamente com outro brinquedo. As figuras ou truques são resultado da tensão da corda, da postura do corpo, da suavidade do lançamento e, inclusive, do uso de diferentes partes do corpo ou acessórios.

Participar de oficinas e, eventualmente, ensinar essa arte me permitiu internalizar o que realmente significa dominar o pião. Os erros davam lugar a lições. Na prática cotidiana, a arte do pião exige disciplina para aprimorar habilidades e atenção a detalhes — como manter as cordas limpas, cuidar para que o pião não ficasse coberto de poeira ou gordura e entender como cada material influenciava o giro. Aprender esses segredos me ensinou a valorizar a paciência e a dedicação, bem como a satisfação de executar uma manobra com perfeição.

Cada manobra realizada, cada lançamento bem-sucedido e cada truque dominado são pequenos atos de autoconhecimento e aprendizado. O pião tornou-se uma ponte entre a memória da infância, a herança cultural de gerações anteriores e a disciplina do presente. A participação em eventos, feiras, apresentações e encontros comunitários permitiu minha integração a uma família ampliada que compartilha interesses, saberes e a paixão pela tradição. As viagens, a convivência e a troca fraternal de ideias representaram oportunidades de aprendizado intergeracional. Conhecer os fornecedores, aprender a fabricar e conservar os brinquedos, trançar as cordas e preparar cada pião para a exibição transformaram-se em rituais de responsabilidade para com a classe e a humanidade.

Os espaços públicos têm sido palco desse ofício. Cada apresentação em ruas, parques, praças, centros comunitários e instituições representa uma oportunidade de reexistência e transmissão intergeracional. O pião

também encontrou seu lugar na educação formal, por meio de práticas de pedagogia popular voltadas à origem, à história e à continuidade das heranças lúdicas. Para mim, o pião tornou-se um instrumento de transformação social que, através da brincadeira, resgata a humanidade e a memória coletiva. Cada lançamento, cada manobra executada, cada apresentação na praça ou na escola é um ato de preservação e transmissão de cultura, em que as brincadeiras tradicionais de rua são entretenimento, mas também educação, identidade e resistência.

Humberto Gómez (Pueblo Rico, Antioquia, 12 de dezembro de 1950 – Caldas, Antioquia, 9 de agosto de 2023) definiu os "jogos recreativos tradicionais de rua" com base em duas características: por um lado, o fato de terem tido historicamente o espaço público como cenário principal; por outro, terem sido transmitidos como herança cultural (Gómez, 1990). O professor Humberto foi uma das principais referências na difusão desses jogos, por meio de um evento anual que, desde 1981, ocorre até os dias de hoje no município de Caldas, Antioquia, Colômbia. Embora o professor tenha falecido em 2023, seu legado perdura, tanto nos espaços públicos quanto por meio de iniciativas comunitárias, educacionais e de pesquisa.

A promoção desses jogos transformou-se ao longo dos anos. Minha participação em fóruns, palestras e simpósios permitiu organizar e divulgar informações sobre o processo. As redes sociais facilitaram a difusão de atividades relacionadas aos jogos tradicionais, bem como o compartilhamento de coleções de imagens, vídeos e documentos, e a construção de uma biblioteca digital especializada. Esse trabalho de hacktivismo pedagógico fundamenta-se em uma espécie de joglaria contemporânea que, por meio da tecnologia, preserva, compartilha e transforma saberes no mundo digital. A interação na internet permitiu compartilhar essas práticas com internautas de diferentes partes do mundo, assim como com diversas redes de jogadores e promotores.

Do pião à museografia poética.

Nos arquivos digitais da escola, contabilizam-se mais de 10.000 imagens, 1.500 livros e 1.000 vídeos relacionados ao pião e a outros jogos afins, além de brinquedos, objetos artísticos e livros. Cada peça narra uma história, registra um instante e reflete uma época; em seu conjunto, constituem a autobiografia do processo. Observar um pião, um bilboquê ou um ioiô — compreendendo sua materialidade, seu design e seu uso — nos conecta ao ciclo completo da relação entre quem fabrica, quem comercializa e quem brinca. Essa interação é, em si mesma, uma expressão da cultura festiva, lúdica e popular que caracteriza as nossas comunidades.

No contexto da pandemia global de COVID-19, a Kultur Suaret iniciou a organização do ‘Museu da Espiral’ como um local para exibir a memória do patrimônio local (Suaret Arte Solar, 2024). Desde então, tem sido um espaço pedagógico, alterativo, alternativo e não convencional, em permanente construção a partir da memória patrimonial local e universal dos povos ancestrais. Por meio do museu, foi possível acolher a sistematização de nossas experiências como um eixo que conecta passado e presente, tradição e inovação, memória e imaginação. O museu propõe tempos e espaços de prática, difusão e estudo, mediante uma abordagem museográfica sobre as brincadeiras tradicionais de rua.

No âmbito desta iniciativa, a sistematização de experiências constitui um elemento fundamental para esclarecer as iniciativas que estão sendo desenvolvidas atualmente no setor recreativo. Esse exercício permite não apenas fortalecer os processos pedagógicos promovidos pela escola, mas também identificar as práticas recreativas desenvolvidas no território, refletir sobre seu alcance e benefícios, e reconhecer sua relevância na dinâmica social e cultural da localidade. A partir do Museu, também foram realizadas articulações com instâncias governamentais, acadêmicas,

políticas e da sociedade civil, em busca de apoio para a realização de processos de pesquisa, salvaguarda e difusão da diversidade lúdica.

As ações articuladas ao museu incluem projeção e inovação cultural, participação cidadã, formulação e gestão de projetos, políticas públicas locais de recreação, turismo cultural comunitário e circulação de atividades recreativas. Nesse contexto, ganha relevância a exigibilidade de direitos sociais e culturais, compreendendo que o jogo e a recreação são parte integrante da vida das comunidades. O direito à recreação está intrinsecamente ligado à vida comunitária como fenômeno sociocultural e campo de ação e pesquisa disciplinar (Pulido, Gómez, Díaz & Moreno, 2012). Nesse sentido, minha formação como Licenciado em Recreação permitiu-me propor alternativas diante das realidades do território, a partir de práticas de pedagogia popular e liderança reflexiva em espaços cotidianos. Apesar dos muitos obstáculos na gestão de recursos, as ferramentas epistêmicas e metodológicas têm sido pilares de persistência e compromisso, tendo a recreação como um direito vital das comunidades.

O pião, a escola e os processos organizativos na recreação local.

Lembro-me com especial emoção do campeonato de pião realizado em Usme em 2023. Participar desse evento foi um momento de alegria e motivação, já que competições desse tipo não são frequentes e representam espaços valiosos para a prática desse jogo tradicional. Mantive-me concentrado ao manusear o pião de madeira, dedicando o máximo de esforço a cada lançamento e manobra. No entanto, mais do que a competição, o que tornou aquele dia especial foi a fraternidade que surgiu entre os jogadores. Durante a reunião após o torneio, decidimos unir esforços para criar a Associação Colombiana do Pião e dos Jogos Tradicionais, com o objetivo de consolidar um grupo permanente que divulgue essas práticas em nível nacional.

No entanto, aquela proposta de associação contava com duas instâncias prévias. Em primeiro lugar, a Mesa Técnica de Recreação de Usme, surgida no contexto da pandemia mundial como uma estratégia para defender os direitos dos profissionais do setor, que não dispunham de auxílios nem de alternativas de reativação econômica. Essa instância permitiu formular diretrizes gerais para o setor de recreação na localidade, bem como consolidar um espaço de diálogo entre comunidades e instituições para abordar temas relevantes na construção de políticas públicas participativas. Posteriormente, ocorreu a criação de redes de empreendedorismo, como uma segunda instância organizacional, com o objetivo de impulsionar iniciativas de recreação e turismo. Assim surgiu a Rede Local de Sistematização de Experiências em Recreação e Turismo de Usme.

Apesar do exposto, tem sido impossível consolidar um modelo de gestão de recursos orçamentários — vinculado aos planos de desenvolvimento locais — que permita obter financiamento para o desenvolvimento de programas recreativos. Diante desse cenário, é necessário insistir nas ações de responsabilidade social e liderança desempenhadas pelas instituições de ensino superior (Valencia, Quiroz e Osorio, 2023). O papel dessas instituições é determinante na reflexão crítica e na conceituação da realidade social, na reconstrução do tecido cultural e comunitário e no empoderamento das organizações sociais. Portanto, é imprescindível que a academia se vincule de forma orgânica às comunidades, buscando contribuir para o fortalecimento de suas capacidades organizacionais.

Esse acompanhamento acadêmico deve promover ações de relacionamento e gestão junto às autoridades locais, bem como a construção de parcerias estratégicas entre setores. A abertura de espaços de decisão e diálogo entre comunidades e instituições responsáveis pela gestão de recursos públicos é fundamental para garantir que os orçamentos

participativos destinados ao lazer atendam verdadeiramente às necessidades dos cidadãos. Quando esses processos se articulam, transformam-se em mecanismos reais de viabilização para as comunidades organizadas e os diversos setores sociais. O pião continua girando no microcosmo cotidiano de Usme; seus giros preservam memórias comunitárias que oferecem alternativas de conexão com o macrocosmo do lazer no mundo.

Conclusiones en espiral de horizontes.

Este exercício de sistematização permitiu compreender o fenômeno cultural do pião, cujas experiências transcendem significativamente o âmbito recreativo. A existência de uma linguagem própria associada à prática do pião configura-se a partir da maneira como as comunidades a percebem e interpretam. O processo possibilitou gerar aprendizagens significativas sobre a interação social, a apropriação cultural e a valorização dos direitos de recreação e do patrimônio lúdico. Nesse sentido, destaca-se a construção de espaços pedagógicos alternativos por meio do Museu da Espiral e da Rede Local de Recreação, Turismo e Esporte de Usme, bem como a promoção de políticas públicas participativas.

A análise das tipologias de vínculo e o reconhecimento dos atores sociais possibilitam categorizar e mapear os diferentes integrantes que compõem um sistema de gestão. A organização comunitária e a sua projeção no âmbito da indústria cultural deram origem a iniciativas que transformam o jogo em um bem de intercâmbio cultural e econômico. Em torno de seus certames e torneios oficiais, configurou-se um cenário que contribui para fortalecer uma economia popular ligada à expressão recreativa, consolidando redes de produção, circulação e apreciação cultural.

No entanto, são poucas as experiências que conseguem avançar rumo a processos de análise com as comunidades e à construção teórica a partir do campo da recreação. Embora existam iniciativas de difusão e diversas expressões culturais e festivas que buscam reafirmar uma identidade ligada à brincadeira do pião, ainda são necessários processos orgânicos que permitam maior alcance. O presente exercício de sistematização oferece elementos metodológicos e conceituais que permitem identificar uma perspectiva epistêmica própria. As linguagens codificadas oferecidas pela prática do pião remetem à exaltação da destreza e das habilidades, mas também à interpretação da transcendência histórica do próprio jogo em diferentes tempos e lugares.

O pião adquire, assim, um valor simbólico como dispositivo gerador de aprendizagem e como ferramenta para o ensino de uma cosmovisão do universo. Funciona como elemento de analogia dentro de um processo cultural composto por costumes, tradições e usos próprios do território. Por meio de seu movimento, é possível refletir sobre as mudanças do ser: o giro representa a vida, a parada simboliza a morte, as oscilações evocam as provações e os obstáculos, e as voltas aludem ao curso da existência, que tem um início e um fim. Para seus jogadores e jogadoras, representa um objeto mágico e performativo, que possibilita a recriação de novos multiversos simbólicos e a adaptação intergeracional às transformações da realidade histórico-cultural. O pião é, por excelência, uma matriz lúdica da espécie humana.

Referências.

ÁLVAREZ SÁNCHEZ, Pedro Alfonso. **Sistematización de experiencia:** incidencia en las jornadas del diario vivir de los jóvenes en situación vulnerable, en su permanencia en el Centro de Emergencia “Casa Corazones” de Bogotá. Trabajo de grado (Licenciatura en Recreación) – Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, 2013.

ARDILA BARRAGÁN, José Noé. Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. **Revista Digital: Actividad Física y Deporte**, v. 8, n. 1, p. 4, 2022. DOI: 10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152.

Disponível em:

<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152>. Acesso em: 12 jun. 2026.

BERNAL TORRES, Matilde Andrea. **Sistematización de experiencias de recreación como mediación creativa en el barrio Las Cruces**. Trabajo de grado (Licenciatura en Recreación) – Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, 2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16289>. Acesso em: 12 jun. 2026.

CÁRDENAS PALERMO, Yeimy. Infancia, juegos y juguetes: contribuciones a un análisis histórico-cultural de la educación en Colombia (1930-1960).

Pedagogía y Saberes, n. 37, p. 25–36, 2012. Disponível em:

<https://revistas.upn.edu.co/index.php/PYS/article/view/1875/1852>. Acesso em: 12 jun. 2026.

CHIRÁN MONTILLA, Luis Álvaro y RODRÍGUEZ, Jesús Antonio. **El trompo: relatos del adulto mayor en la vereda Aguapamba, corregimiento de Genoy**. Trabajo de grado (Maestría) – Universidad de Nariño, Sistema Institucional de Recursos Digitales, 2022. Disponível em: <https://sired.udenar.edu.co/17083/1/2022170.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2026.

FUENTES ARCINIEGAS, Camilo Ernesto. **Juguete, juego, juguetero y jugador: cuatro instancias poéticas en la cultura lúdica**. Tesis (Maestría en sociología) – Universidad Nacional de Colombia, 2019. Disponível em: <https://bffrepositorio.unal.edu.co/server/api/core/bitstreams/92e274f9-ae49-42c4-bab13eae9a6a98b2/content>. Acesso em: 12 jun. 2026.

GÓMEZ, Humberto. **Juegos recreativos de la calle: una herramienta pedagógica**. Santafé de Bogotá: Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 1990.

HAAS, Valentina y REYES, Pamela. La autobiografía como estrategia activadora de la reflexión docente: desafíos y oportunidades. **Zona Próxima**, n. 34, p. 49–77, 2022. DOI: 10.14482/zp.34.371.1. Disponível em: <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/12987/214421445241>. Acesso em: 12 jun. 2026.

JARA, Oscar. **La sistematización de experiencias: prácticas y teoría para otros mundos posibles**. 1. ed. Bogotá: Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano – CINDE, 2022.

MANCERA BAQUERO, Jennyfer.; SÁNCHEZ LONDONO, Néstor Daniel.; ROMERO PATIÑO, Carolina. Una mirada desde la dimensión lúdica sobre los juegos propios de tres comunidades indígenas en Colombia.

Lúdicamente, v. 14, n. 27, 2025. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10209203.pdf>. Acceso em: 12 jun. 2026.

MORENO BAÑOL, Gustavo Adolfo. Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. **Educación Física y Deporte**, v. 27, n. 2, p. 93–99, 2009. DOI: 10.17533/udea.efyd.2250. Disponível em:

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/2250>. Acceso em: 12 jun. 2026.

PULIDO, Sandra.; GÓMEZ, Juan David.; DÍAZ, Néstor y MORENO, William. Juegos de la calle: una apuesta transformadora en el territorio escuela-ciudad. **Estudios Pedagógicos (Valdivia)**, v. 38, n. especial, p. 327–346, 2012. Disponible en:

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052012000400018. Acceso em: 12 jun. 2026.

Q'HUBO. El juego sana el corazón y el espíritu. **Periódico Q'hubo**. Bogotá, 2013.

RIAÑO HUÉRFANO, José Alfonso. **Actividades recreativas experienciales**. Una aventura en los árboles. Trabajo de grado (Licenciatura en Recreación) Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, 2017.

SOLÍS NARVÁEZ, Norling Sabel. Aproximación antropológica a la metodología de la sistematización de experiencias. **Revista Senderos Pedagógicos**, v. 10, n. 10, p. 63–84, 2019. DOI: 10.53995/sp.v10i10.945.

Disponível em: <https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/945>. Acceso em: 12 jun. 2026.

SUARET ARTE SOLAR. **Video rap trompo**. [Video]. YouTube, 20 nov. 2025. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=YcMe_5r3B20. Acceso em: 12 jun. 2026.

SUARET ARTE SOLAR. **Museo de la espiral del maíz y el juego itinerante**. [Video]. YouTube, 24 sep. 2024. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mlyBWFhzb1Y>. Acceso em: 12 jun. 2026.

TABANGO GONZA, Welington Yupanki. Y. **Sistematización de experiencia para fortalecimiento de juegos tradicionales en la parroquia de González Suárez.** Trabajo de grado – Instituto Superior Tecnológico “Honorable Consejo Provincial de Pichincha”, 2022.

VALENCIA, Cristian.; QUIROZ, María Camila y OSORIO, Lida Marcela. Hitos históricos del ocio y la recreación desde las reformas curriculares en el instituto universitario de educación física y deporte de la Universidad de Antioquia. **Viref Revista de Educación Física**, v. 12, n. 4, p. 1–15, 2023.

Disponível em:

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0718-07052012000400020. Acesso em: 12 jun. 2026.

Conflitos de Interesses: Autores declaram que não há interesse comercial ou associativo que represente conflito de interesse com relação a este manuscrito.

Financiamento: O artigo não recebeu financiamento.

Contribuições de autores:

Autor 1 – Coautoria, com participação ativa na construção do texto, com ênfase em conceitualização, metodologia, supervisão, redação, revisão e correção do rascunho.

Autor 2 – Coautoria, com participação ativa na construção do texto, com ênfase em Trabalho de campo, organização de dados, apresentação de resultados, análise e redação de uma versão preliminar.

Recebido: 13 de Junho de 2026

Aceito: 11 de Agosto de 2026

Publicado: 10 de Setembro de 2026



<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica>

¹ Sociedade por Ações Simplificada (S.A.S.). Figura societária comercial que permite a uma ou mais pessoas a criação ágil de empreendimentos e sua administração de forma flexível.