

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

 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

Cómo 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.

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.

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

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.

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.

Introducción

En Usme, localidad ubicada en territorios rurales y conurbados al suroriente de Bogotá, ciudad capital de Colombia, tiene lugar un proceso comunitario que, durante dos décadas, ha promovido el derecho al juego, la recreación, el arte y la cultura. A partir del año 2006, la iniciativa se desarrolla orgánicamente bajo la figura corporativa “Kultur Suaret arte solar museo escuela colombiana del juego tradicional, ancestral, la recreación, el deporte y el turismo comunitario S.A.S¹ ¡arte Hasta que se Hartel!”. Habida cuenta, su quehacer pedagógico se concentra en la formación en recreación, turismo sociocultural y patrimonio ancestral.

A partir del año 2006, esta iniciativa involucra acciones por la recuperación de juegos tradicionales como el trompo, la coca y otras prácticas recreativas de la calle, además de procesos museográficos y actividades de animación sociocultural. Su liderazgo comunitario propició vínculos con instancias organizativas del sector recreativo en Usme, como la “Mesa Técnica de Recreación de Usme” y la “Red Local de sistematización de experiencias en recreación y turismo”. El proceso avanzó a su formalización legal en 2024, mediante la creación de la Escuela Kultur Suaret, con el

propósito de contribuir a la formación de ciudadanías populares, la construcción de tejido social y la comprensión del derecho a la recreación.

La Escuela representó un hito del proceso, pero también la necesidad de identificar sus alcances, significados, aprendizajes y transformaciones. La reconstrucción de la experiencia es fundamental para tales propósitos, que a su vez incorporan las perspectivas de La Escuela respecto de fortalecer sus acciones de manera orgánica y afianzar su incidencia en escenarios participativos. El presente documento refiere a la reconstrucción de la trayectoria pedagógica de La Escuela, que tuvo por objeto interpretar y comprender sus alcances educativos, sociales y políticos en el territorio, mediante un ejercicio de sistematización de experiencias alrededor del trompo y los juegos recreativos tradicionales de la calle.

Estudios sobre los juegos tradicionales y populares (Cárdenas Palermo, 2012; Fuentes Arciniegas, 2019; Tabango Gonza, 2022), han demostrado su relevancia como dispositivos socioculturales y pedagógicos para la transmisión intergeneracional de saberes, la preservación de las memorias colectivas y la revitalización cultural. Tabango Gonza (2022) afirma que estos juegos forman parte del patrimonio intangible de un pueblo, pues reflejan sus necesidades, vivencias y aprendizajes colectivos. Los citados trabajos problematizan la vigencia de los juegos en el marco de la globalización y los avances tecnológicos, al identificar tensiones con las metanarrativas reduccionistas de la recreación.

En el presente estudio se asume que la recreación es un campo de disputa simbólica y cultural, donde converge la autorrealización del ser y su trascendencia colectiva. Concomitantemente, constituye un escenario de resignificación individual y territorial, pero también un acto consciente de *poiesis*, reexistencia y creación. En los espacios/tiempos de recreación, sus participantes activan procesos introspectivos y comunicativos que fortalecen su capacidad de proyectarse en pluralidad hacia la construcción de ciudadanías críticas. Según Mancera Baquero, Sánchez Londoño y

Romero Patiño (2025), la dimensión recreativa es un componente de la existencia que, sin límites en la vida social, permite decodificar los lenguajes culturales y reorientarlos hacia construcciones complejas de Buen Vivir.

Al asumir la recreación como derecho, las organizaciones comunitarias demandan la consolidación de un cuerpo de saberes propios, que permitan cualificar sus prácticas, visibilizar sus aportes al sector recreativo y potenciar su incidencia en los planes de desarrollo y la gestión de recursos. En ese marco, es factible preguntar: ¿cómo han construido y desarrollado sus iniciativas?; ¿cuáles han sido sus alcances formativos?; ¿qué sentido adquieren para las personas involucradas?

La reconstrucción, organización e interpretación de procesos, vinculados a La Escuela Kultur Suaret entre los años 2006 y 2026, demandó un estudio con enfoque cualitativo, de tipo interpretativo y alcance comprensivo. Su diseño abordó la sistematización de experiencias en articulación con métodos de investigación autobiográfica. Las narrativas en primera persona, proporcionadas por el gestor de la experiencia, permitieron identificar los elementos pedagógicos, culturales y comunitarios más significativos. Desde tal instancia, resultó factible establecer correlaciones entre las formas de ejercer el derecho a la recreación y la proyección de orientaciones, que fortalezcan la experiencia y su incidencia en redes y políticas públicas.

El presente documento da respectiva cuenta del estudio, a través de las siguientes cuatro secciones. La primera, “Contexto de la sistematización”, permite identificar el entorno organizativo, las actividades de La Escuela, sus propósitos y proyecciones. La segunda, “Encuadre metodológico”, aborda los vínculos entre sistematización de experiencias y narración autobiográfica, correspondientemente articulados con la reconstrucción del proceso en tres fases: i) Las primeras experiencias pedagógicas y de aprendizaje del juego; ii) La profesionalización del trompo y la consolidación de la Escuela; iii) La proyección de la organización hacia la innovación, la

asociatividad y la investigación académica. La tercera, “Así me puso a bailar el trompo con los juegos recreativos de la calle”, desarrolla los hallazgos del trabajo, mediante una adaptación narrativa de los relatos, análisis e interpretaciones críticas que proporcionó el gestor de la experiencia. La cuarta, “Conclusiones en espiral de horizontes”, establece una recapitulación del proceso y sus contribuciones a la recreación como campo de investigación, formación y transformación social.

Contexto de la sistematización.

Kultur Suaret es una organización legalmente constituida durante el año 2024, a partir de un proceso recreativo comunitario desarrollado desde 2006 en la localidad Usme de Bogotá, Colombia. Con sede propia en la calle 92b sur 7-67, barrio El Virrey, Kultur Suaret promueve la práctica y difusión de juegos tradicionales, las artes, el turismo comunitario y la gestión del patrimonio y la cultura. Durante la reciente década, ha desarrollado acciones pedagógicas con niños, niñas, jóvenes y madres comunitarias, a través de la conformación de grupos artísticos en teatro, música, danza, circo y juegos recreativos tradicionales de la calle.

El enfoque educativo de La Escuela se acoge a principios de reciprocidad intercultural, mediante la práctica del juego como eje de interrelaciones para el equilibrio y la armonía de la Madre Tierra. La denominación corporativa “Kultur Suaret” expresa tales premisas, al conjugar vocablos de lenguas amerindias. *Kultur* proviene del idioma Aymara, en referencia al tambor en forma de pandero, cuyas melodías acompañan ceremonias rituales. La expresión *Suaret* corresponde a la combinación de los términos *Sua*, sol en idioma Mhuysqubum, y *Aret*, expresión en lengua griega que significa creación y arte. Su conjunción, traducida como “Arte Solar”, también juega con la palabra “arte” y la expresión “hartar”, que genera una identidad simbólica relacionada con la

concepción ancestral *Mhuysqa* del tiempo como arte, y la matriz ontológica del Buen Vivir, con arraigo en territorios andinos de las Américas. Bajo esta identidad, Kultur Suaret adopta el logo de la espiral como imagen corporativa, cuya figura es representativa, para los pueblos originarios, de la relación entre persona y comunidad (Figura 1).

Figura 1. Identidad corporativa Kultur Suaret.



Fuente: Archivo particular.

La Escuela derivó de acciones y gestión comunitaria en patrimonio, arte, cultura, turismo, recreación y deporte, bajo el liderazgo de Jaime Eduardo Sánchez Restrepo. Reconocido como “RecreoShamán”, su labor ha sido destacada por medios locales (Figura 2); en 2014 le fue otorgado el Premio Saguanmachica por la Alcaldía Local de Usme, al exaltar su trayectoria social comunitaria y, en 2024 ocupó el tercer lugar en el torneo de trompo de Bogotá.

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



Fuente: archivo particular.

A través de Kultur Suaret, Sánchez Restrepo promueve actividades de animación sociocultural, organización y gestión de eventos sociales, cuentería, teatro popular y recreación dirigida. Su enfoque prioriza la integración social en los ámbitos familiar, comunitario, empresarial y académico, a través de la circulación de saberes ancestrales, el *neurocoaching*, la motivación personal y el liderazgo comunitario. Sus labores involucran la educación en derechos patrimoniales y la divulgación de políticas públicas, con el propósito de consolidar redes sectoriales e iniciativas productivas.

Kultur Suaret propicia procesos pedagógicos para el rescate de las tradiciones populares y festivas, la defensa de los territorios y la exigibilidad de derechos Económicos, Sociales y Culturales. La escuela integra la práctica de juegos y la investigación académica desde un enfoque de educación popular, que retoma expresiones patrimoniales, festivas y recreativas donde convergen las herencias de los pueblos indígenas y españoles.

A través de talleres en colegios y universidades, al igual que en salones comunales y casas de la cultura, Kultur Suaret fortalece la transmisión de la cultura ancestral y consolida instancias donde convergen tradición y modernidad. Espacios como el “Museo La Espiral del Maíz”, los torneos de

trompo y festivales de juegos, las exposiciones escolares y distritales, permiten el encuentro directo con prácticas educativas emancipadoras, orientadas hacia la formación de liderazgos, la convivencia social y la construcción de paz.

Prospectivamente, la Escuela busca consolidarse como alter-nativa de educación comunitaria y pedagogía ancestral que, a través del juego, articula saberes locales y académicos, ciencia, tecnología e innovación. En ese marco, se proyecta hacia la construcción de un mundo más justo, feliz y consciente, donde la educación, la recreación y la cultura fortalezcan el desarrollo integral de la comunidad desde lo más profundo del corazón.

Encuadre metodológico.

De acuerdo con Jara (2022), la sistematización de experiencias es una metodología investigativa que permite interpretar las prácticas con perspectiva crítica, a partir de su ordenamiento y reconstrucción. Para el citado autor, las experiencias vinculan trayectorias personales y colectivas que, sin agotarse en hechos puntuales, se corresponden con procesos dinámicos y complejos de relevancia socio histórica. Su reconstrucción permite explicar los procesos, comprender sus realidades histórico sociales, y establecer interrelaciones objetivas y subjetivas, de conformidad con sus transformaciones y permanencias.

La sistematización se inscribe en la educación popular al colocar en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje las experiencias y el conocimiento práctico de sus protagonistas. Por ello, constituye un recurso metodológico clave para organizaciones, instituciones educativas y comunidades, porque permite identificar aprendizajes aplicables a futuros procesos.

En estudios sobre las prácticas recreativas y pedagógicas (Álvarez Sánchez, 2013; Bernal Torres, 2019; Solís Narváez, 2019; Chirán Montilla y

Rodríguez, 2022; Ardila Barragán, 2022), la sistematización de experiencias ha sido relevante como método de reconstrucción, análisis e interpretación. Según las fuentes citadas, esta metodología permite organizar la información, identificar aprendizajes significativos y generar conocimiento contextualizado y aplicable. Igualmente, señalan que, al situar la experiencia de vida como eje central, las narrativas autobiográficas constituyen fuentes legítimas de saber y transformación sociocultural. Trabajos correlativos (Haas y Reyes, 2022; Riaño Huérfino, 2017), destacan los vínculos entre sistematización y autobiografía, en procura de construir conocimiento crítico, autónomo y transformador, a partir de trayectorias de vida en el ámbito recreativo.

Estos antecedentes remiten a comprender de manera articulada la sistematización de experiencias y la autobiografía recreativa, en el marco de la investigación, enseñanza y promoción de los juegos tradicionales. En su conjunto, amplían la reflexión sobre las condiciones contemporáneas en que dichas prácticas se desarrollan. Desde una perspectiva pedagógica, dichos juegos representan un medio para comprender el comportamiento humano, las formas de socialización y los procesos mediante los cuales una cultura se transmite, se transforma y se reconoce a sí misma (Moreno Bañol, 2009).

Tabango Gonza (2022), señala que los juegos tradicionales son actividades que no requieren tecnología compleja, sino que se realizan con el propio cuerpo o con recursos disponibles en el entorno natural. Estos juegos son el resultado de saberes acumulados históricamente por las distintas comunidades que han habitado el planeta. Se configuran a partir de costumbres, prácticas cotidianas y formas de interacción que, con el paso del tiempo, se convierten en legado cultural.

De esta manera, la presente sistematización no se asume únicamente como una estrategia metodológica, sino como un proceso reflexivo, epistemológico y político. Como método de investigación, posibilita la

producción de conocimiento desde la práctica, su resignificación en contexto y la proyección comunitaria en el ejercicio del derecho a la recreación. En consonancia, este trabajo recoge la experiencia desde una perspectiva autobiográfica, en torno de las practicas recreativas y los procesos organizativos, que ha desarrollado el gestor, entre los años 2006 y 2026.

La autobiografía constituye un recurso para reconstruir la trayectoria de vida, interpretar las experiencias significativas y comprender los aprendizajes que identifica su protagonista a lo largo del periodo en cuestión. La construcción narrativa trasciende del relato cronológico hacia la significación de procesos con sus respectivas tensiones y transformaciones. En tal sentido, el estudio comprendió las siguientes tres fases

La primera fase comprende las trayectorias personales del gestor y su vinculación con ejercicios pedagógicos, a partir de 2006 y 2015. La segunda fase recoge los elementos que permitieron conjugar la profesionalización del gestor como ejecutante del juego de trompo, con la difusión del arte, la cultura y la recreación desde La Escuela, entre los años 2016 y 2021. La tercera fase incorpora aspectos ligados con la proyección e innovación de la Escuela desde el año 2022 hasta 2025, a través de la asociatividad, las redes sectoriales, la investigación académica y la participación ciudadana.

La tipología interpretativa y el alcance comprensivo de esta sistematización, se expresan a través del análisis de relatos y registros autobiográficos, que procuran identificar los sentidos construidos por el protagonista. Como resultado del proceso fue realizado un audiovisual (Suaret Arte Solar, 2025), cuyas reflexiones son presentadas a continuación, desde la práctica, difusión y estudio del trompo como axis mundi con raíces en la Madre Tierra y semillas de Buen Vivir.

Así me puso a bailar el trompo con los juegos recreativos de la calle.

Corría el año 2010, cuando me desempeñaba como gestor de convivencia y seguridad en la localidad de Usme, vinculado al Fondo de Vigilancia y Seguridad de Bogotá. La Secretaría de Gobierno organizó una feria institucional con el propósito de fortalecer los procesos de seguridad y convivencia ciudadana a través de actividades culturales y comunitarias. El evento congregó participantes de organizaciones y líderes del territorio que han destacado por el desarrollo de iniciativas en construcción de paz y cohesión social a través de la cultura, el deporte, la educación popular, las artes y la recreación.

En aquel contexto conocí al maestro Óscar Cortés Cardona, líder de procesos comunitarios en Usme desde la década de 1990 y fundador del Club Social y Deportivo El Sol Naciente. Durante la feria, el maestro compartió la iniciativa “Jugar: una experiencia humana” a través de charlas y talleres donde explicaba el origen y la importancia cultural de los juegos tradicionales. Igualmente efectuó espectáculos donde, a través de sus manos, cobraron vida los trompos, los baleros, el yo-yo, la cucunubá, las canicas, las botellas polacas y los aros. Más allá de una exhibición de destrezas, el maestro resaltaba que estas prácticas son expresión viva de la memoria sociocultural y sus formas de transmisión intergeneracional.

Con admiración, presencié los resultados de un proyecto coherente y comprometido con el rescate y la difusión de los juegos y juguetes tradicionales. Aquella experiencia animó mi reencuentro con los juegos de la infancia y los primeros juguetes que disfruté en familia. Entonces comprendí que a través del juego se entretejen memorias afectivas y comunitarias, cuyas experiencias permiten fortalecer vínculos intergeneracionales.

La trayectoria del maestro fue inspiradora para seguir mi camino formativo como Técnico en Recreación del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) y Licenciado en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), con el tema de los juegos tradicionales. Aquella etapa propició mi entusiasmo por el juego del trompo como aprendiz y ejecutante, pero también como formador en procesos pedagógicos y populares. En esas instancias conocí un grupo de personas quienes, junto al profesor Oscar Cortés, conformaban la 'logia del trompo' y que, al ofrendarme bondadosamente sus enseñanzas, considero mis maestros. Por tanto, resulta loable mencionarlos a continuación:

(1) Edilberto franco, profesor administrador deportivo universidad francisco José de caldas es un jugador y fabricante artesano de los trompos en madera y demás juegos tradicionales. (2) Daniel Ibarguen, profesor administrador deportivo, universidad francisco José de caldas, quien escribió los fundamentos de la administración deportiva de los juegos tradicionales del trompo. El 'edil del trompo' habitante de la localidad Fontibón. (3) Hugo Giovanni Hernández Leiva, campeón mundial de trompo, yoyo y coca a nivel internacional Japón, usa, Europa y América latina. (4) Julio Cesar Moreno 'el grave', jugador y artesano de los juegos tradicionales fue campeón del trompo nivel distrital Bogotá. (5) Jader Sánchez, campeón nacional del trompo por el municipio de caldas Antioquia. Participante del concurso 'Colombia tiene talento' quinta ronda semifinal. (6) John López Álvarez, jugador de trompo campeón nacional por el departamento de Pereira. (7) Juan José campeón nacional del trompo 2021. (8) Roberto Castiblanco ingeniero artesano del torno, fabricante, creador de trompos y juguetes tradicionales especial en madera Bogotá Fontibón. (9) Dr. Germán Melo 'trompo rojo', abogado sabedor de la cultura del trompo y promotor desde el año 1980.

Memorias ofrendadas que amanecieron entre giros de trompos.

Mi acercamiento al trompo comenzó como un acto de curiosidad. Recuerdo los primeros momentos en que debía enrollar la cuerda sobre la barriga del trompo —ya fuera de madera, plástico o metal—, tensándola con cuidado desde la punta hasta la cabeza del objeto. La tensión debía ser exacta: ni demasiado floja ni demasiado ajustada, de manera que al soltarlo el trompo comenzara a girar con gracia y precisión. Era un acto que unía la habilidad motriz con la cognición: la coordinación ojo-mano, el ajuste del ángulo y la fuerza, todo debía sincronizarse para que el trompo iniciara su danza.

Con el tiempo comprendí que la ejecución de figuras y trucos con el trompo requiere unas fases específicas. El inicio, cuando el trompo comienza su giro; los momentos álgidos, cuando la energía alcanza su máxima efervescencia; y el final, que, si la figura lo requería, culminaba con el trompo bailando en la mano. Aprender a manejar estas fases me enseñó a observar más allá de bailar el trompo en el pie, el brazo, la palma, la espalda, un sombrero, un bastón, o incluso otro juguete simultáneamente. Las figuras o trucos son resultado de la tensión de la cuerda, la postura del cuerpo, la suavidad del lanzamiento, e incluso de distintos elementos del cuerpo o accesorios.

Participar en talleres y eventualmente formar parte de la enseñanza de este arte me permitió internalizar lo que significa realmente dominar el trompo. Los errores daban paso a lecciones. En la práctica cotidiana, el arte del trompo implica disciplina para mejorar destrezas y atención a los detalles como mantener las cuerdas limpias, cuidar que el trompo no estuviera cubierto de polvo o grasa, entender cómo cada material influía en el giro. Aprender estos secretos me enseñó a valorar la paciencia y la dedicación, como también la satisfacción al efectuar una figura limpia.

Cada figura realizada, cada lanzamiento exitoso y cada truco dominado son pequeños actos de autoconocimiento y aprendizaje. El trompo se convirtió en un puente entre la memoria de la infancia, la herencia cultural de generaciones anteriores y la disciplina del presente. Las participaciones en eventos, ferias, exhibiciones y encuentros comunitarios, permitieron mi incorporación a una familia ampliada que comparte intereses, saberes y pasión por la tradición. Los viajes, la convivencia y el intercambio fraternal de ideas representaron oportunidades de aprendizaje intergeneracional. Conocer a los proveedores, aprender a fabricar y mantener los juguetes, tejer las cuerdas y alistar cada trompo para su exhibición se convirtieron en rituales de responsabilidad con el gremio y la humanidad.

Los espacios públicos han sido testigos de este oficio. Cada presentación en calles, parques, plazas, salones comunales e institucionales, representa una oportunidad de reexistencia y transmisión intergeneracional. El trompo también ha encontrado su lugar en la educación formal mediante ejercicios de pedagogía popular en torno al origen, la historia y la continuidad de las herencias lúdicas. Para mí, el trompo se ha convertido en dispositivo de transformación social que, a través del juego, rescata la humanidad y la memoria colectiva. Cada lanzamiento, cada figura ejecutada, cada presentación en la plaza o el colegio, es un acto de preservación y transmisión de cultura, donde los juegos recreativos tradicionales de la calle son entretenimiento, pero también educación, identidad y resistencia.

Humberto Gómez (Pueblo Rico, Antioquia, 12 de diciembre de 1950-Caldas, Antioquia, 9 de agosto de 2023) definió los 'juegos recreativos tradicionales de la calle' a partir de dos características: por una parte, que históricamente han tenido como escenario principal el espacio público; por otra parte, que han sido transmitidos como herencia cultural (Gómez, 1990). El maestro Humberto ha sido uno de los principales referentes en la difusión

de estos juegos, a través de un evento anual que, desde el año 1981, tiene lugar hasta la actualidad en el municipio de Caldas, Antioquia, Colombia. Aunque el maestro falleció en 2023, su legado continúa, tanto en los espacios públicos, como a través de iniciativas comunitarias, educativas y de investigación.

La promoción de estos juegos se ha transformado con los años. Mi participación en foros, charlas y simposios, ha permitido organizar y divulgar información sobre el proceso. Las redes sociales han facilitado la difusión de actividades relacionadas con los juegos tradicionales, como también compartir colecciones de imágenes, videos y documentos, y construir una biblioteca digital especializada. Este trabajo de *hacktivismo* pedagógico subyace como juglaría contemporánea que, mediante la tecnología, preserva, comparte y transforma saberes en el mundo digital. La interacción en internet ha permitido compartir estas prácticas con internautas en diferentes lugares del mundo, como también con diversas redes gremiales de jugadores y promotores.

Del trompo a la museografía poética.

En los archivos digitales de la escuela se cuentan más de 10.000 imágenes, 1.500 libros y 1.000 videos relacionados con el trompo y otros juegos afines, además de juguetes, objetos artísticos y libros. Cada pieza narra una historia, registra un instante y refleja una época; son en su conjunto la autobiografía del proceso. Observar un trompo, una coca o un yoyo, comprender su materialidad, su diseño y su uso, nos conecta con el ciclo completo de la relación entre quien fabrica, quien comercializa y quien juega. Esa interacción es, en sí misma, una expresión de la cultura festiva, lúdica y popular que caracteriza a nuestras comunidades.

En el marco de la pandemia mundial del covid 19, Kultur Suaret inició la organización del 'Museo de la Espiral' como un lugar para mostrar la

memoria del patrimonio local (Suaret Arte Solar, 2024). Desde entonces ha sido un espacio pedagógico, alterativo, alternativo, no convencional en permanente construcción, a partir de la memoria patrimonial local y universal de los pueblos ancestrales. A través del Museo fue posible acoger la sistematización de nuestras experiencias, como eje que conecta el pasado y el presente, la tradición y la innovación, la memoria y la imaginación. El museo propone tiempos y espacios de práctica, difusión y estudio, a través de un enfoque museográfico sobre los juegos recreativos tradicionales de la calle.

Dentro de esta iniciativa museográfica, la sistematización de experiencias constituye un elemento fundamental para clarificar las proyecciones que actualmente se adelantan en el sector recreativo. Este ejercicio no solo permite fortalecer los procesos pedagógicos impulsados por la escuela, sino también identificar las prácticas recreativas que se desarrollan en el territorio, reflexionar sobre sus alcances y beneficios, y reconocer su relevancia en la dinámica social y cultural de la localidad. Desde el Museo también han derivado gestiones ante estamentos gubernamentales, académicos, políticos y civiles, en procura de respaldo para realizar procesos de investigación, salvaguarda y difusión de la diversidad lúdica.

Las acciones articuladas al museo incluyen proyección e innovación cultural, participación ciudadana, formulación y gestión de proyectos, políticas públicas locales en recreación, turismo cultural comunitario y circulación de actividades recreativas. En ese marco adquiere particular relevancia la exigibilidad de derechos sociales y culturales, entendiendo que el juego y la recreación forman parte integral de la vida de las comunidades. El derecho a la recreación subyace asociado a la vida comunitaria como fenómeno sociocultural y campo de acción e investigación disciplinar (Pulido, Gómez, Díaz & Moreno, 2012). Al respecto, la formación como Licenciado en Recreación me ha permitido proponer alternativas frente a las

realidades del territorio, desde ejercicios de pedagogía popular y liderazgo reflexivo en espacios cotidianos. A pesar de muchos obstáculos en la gestión de recursos, las herramientas epistémicas y metodológicas han sido baluartes de persistencia y compromiso desde la recreación como derecho vital de las comunidades.

El trompo, la Escuela y los procesos organizativos en recreación local.

Recuerdo con especial emoción el campeonato de trompo realizado en Usme durante el año 2023. Participar en ese evento fue un momento de alegría y motivación, ya que este tipo de competencias no son frecuentes y constituyen espacios muy valiosos para la práctica del juego tradicional. Estuve concentrado, manejando el trompo de madera, entregando mi mayor esfuerzo en cada lanzamiento y maniobra. Pero más allá de la competencia, lo que hizo especial aquel día fue la fraternidad que se generó entre los jugadores. Durante la reunión posterior al torneo decidimos unificar esfuerzos para crear la Asociación Colombiana del Trompo y los Juegos Tradicionales, con la intención de consolidar un grupo permanente que divulgue estas prácticas a nivel nacional.

Pero aquella propuesta de agremiación contaba con dos instancias previas. En primer lugar, la Mesa Técnica de Recreación Usme surgida en el contexto de la pandemia mundial como una estrategia para defender los derechos de los profesionales del sector, quienes no contaban con ayudas ni alternativas de reactivación económica. Esta instancia permitió formular orientaciones generales para el sector recreativo en la localidad, como también consolidar un espacio de diálogo entre comunidades e instituciones para abarcar temas relevantes en la construcción de políticas públicas participativas. Posteriormente tuvo lugar la creación de redes de emprendimiento, como una segunda instancia organizativa con el

propósito de impulsar iniciativas en recreación y turismo. Así surgió la Red Local de Sistematización de Experiencias en Recreación y Turismo de Usme.

A pesar de lo anterior ha sido imposible consolidar un modelo de gestión de recursos presupuestales, vinculado a los planes de desarrollo locales, que permita acceder a financiación para el desarrollo de programas recreativos. Ante este panorama, es necesario insistir en acciones de responsabilidad social y liderazgo que ejercen las instituciones de educación superior (Valencia, Quiroz y Osorio, 2023). Su papel es determinante en la reflexión crítica y conceptualización de la realidad social, en la reconstrucción del tejido cultural y comunitario, y en el empoderamiento de las organizaciones sociales. Por tanto, es menester que la Academia se vincule en forma orgánica con las comunidades, en procura de contribuir al fortalecimiento de sus capacidades organizativas.

Este acompañamiento académico debe propiciar acciones de relacionamiento y gestión con las autoridades locales, así como la construcción de alianzas estratégicas entre sectores. La apertura de espacios decisorios de interlocución entre comunidades e instituciones responsables de administrar los recursos públicos resulta clave para garantizar que los presupuestos participativos destinados a la recreación respondan verdaderamente a las necesidades ciudadanas. Cuando estos procesos se articulan, se convierten en mecanismos reales de viabilidad para las comunidades organizadas y los distintos sectores sociales. El trompo sigue bailando en el microcosmos cotidiano de Usme; sus giros resguardan memorias comunitarias que ofrecen alter-nativas de interconexión con el macrocosmos recreativo del mundo.

Conclusiones en espiral de horizontes.

El presente ejercicio de sistematización permitió comprender el fenómeno cultural del trompo, cuyas experiencias trascienden

significativamente dentro del campo recreativo. La existencia de un lenguaje propio asociado a la práctica del trompo, se configura a partir de la manera en que las comunidades lo perciben e interpretan. El proceso ha permitido generar aprendizajes significativos sobre la interacción social, la apropiación cultural, y la valorización de los derechos de recreación y patrimonio lúdico. Al respecto se destaca la construcción de espacios pedagógicos alternativos desde el Museo de la Espiral, la Red Local de Recreación, Turismo y Deporte de Usme, y la promoción de políticas públicas participativas

El análisis de las tipologías de vinculación y el reconocimiento de los actores sociales posibilita categorizar y mapear a los distintos integrantes que conforman un sistema de gestión. La organización comunitaria y su proyección en el marco de la industria cultural han dado lugar a iniciativas que transforman el juego en un bien de intercambio cultural y económico. En torno a sus certámenes y torneos oficiales se ha configurado un escenario que contribuye a fortalecer una economía popular vinculada a la expresión recreativa, consolidando redes de producción, circulación y apreciación cultural.

No obstante, son pocas las experiencias que logran avanzar hacia procesos de análisis con las comunidades y la construcción teórica desde el campo de la recreación. Aunque existen iniciativas de difusión y diversas expresiones culturales y festivas que buscan reafirmar una identidad ligada al juego del trompo, aún demandan procesos orgánicos que permitan mayores alcances. El presente ejercicio de sistematización ofrece elementos metodológicos y conceptuales que permiten identificar una perspectiva epistémica propia. Los lenguajes codificados que ofrece la práctica del trompo, remiten a la exaltación de las destrezas y habilidades, pero también a interpretar la trascendencia histórica del juego mismo en distintos tiempos y lugares.

El trompo adquiere así un valor simbólico como dispositivo generador de aprendizaje y como herramienta para la enseñanza de una cosmovisión del universo. Funciona como elemento de analogía dentro de un proceso cultural compuesto por costumbres, tradiciones y usos propios del territorio. A través de su movimiento se puede reflexionar sobre los cambios del ser: el giro representa la vida, la detención simboliza la muerte, las oscilaciones evocan las pruebas y obstáculos, y las vueltas aluden al curso de la existencia, que tiene un inicio y un fin. Para sus jugadoras y jugadores representa un objeto mágico y performativo, que posibilita la recreación de nuevos multiversos simbólicos y la adaptación intergeneracional a las transformaciones de la realidad histórico cultural. El trompo es, por antonomasia, matriz lúdica de la especie humana.

Referencias.

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. Disponible en: <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152>. Acceso 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. Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16289>. Acceso 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. Disponible en:

<https://revistas.upn.edu.co/index.php/PYS/article/view/1875/1852>. Acceso 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. Disponible en:

<https://sired.udenar.edu.co/17083/1/2022170.pdf>. Acceso 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. Disponible en:

<https://bffrepositorio.unal.edu.co/server/api/core/bitstreams/92e274f9-ae49-42c4-bab13eae9a6a98b2/content>. Acceso 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. Disponible em:

<https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/12987/214421445241>. Acceso 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 LONDOÑO, 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. Disponible 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. Disponible 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. Disponible en:

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0718-07052012000400020. Acceso 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 Junio de 2026

Aceptado: 11 de Agosto de 2026

Publicado: 10 de Septiembre de 2026



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

¹Sociedad por Acciones Simplificadas (S.A.S). Figura asociativa comercial, que permite a una o varias personas la creación pronta de emprendimientos y su administración en forma flexible.