

SIGNIFICADO DE LA AUSENCIA DEL JUEGO PARA PERSONAS AFECTADAS POR EL CONFLICTO ARMADO COLOMBIANO

MEANING OF THE ABSENCE OF PLAY FOR PEOPLE AFFECTED BY THE COLOMBIAN ARMED CONFLICT

Juan David Popov Zanabria¹
 Luis Alberto Jara Andrade²
 Tulio Enrique Rodríguez Marín³

Resumen

El documento analiza la incidencia de la ausencia del juego en personas afectadas por el conflicto armado en Colombia, especialmente en Caquetá. Expone que el juego es fundamental para el desarrollo integral, ya que favorece la creatividad, la expresión emocional y la interacción social. Sin embargo, durante el conflicto, las comunidades vivieron bajo control y restricciones que limitaron actividades como jugar, reunirse o socializar, generando miedo, aislamiento y dificultades en el desarrollo personal y social. A partir de un enfoque cualitativo, se evidencia que la falta de juego afectó la autoestima, la comunicación y la capacidad de relacionarse con otros. Finalmente, el estudio concluye que el juego cumple un papel clave en el posconflicto, al facilitar la reconstrucción del tejido social, la inclusión educativa y la construcción de una cultura de paz.

Palabras clave: Juego, conflicto armado, desarrollo social, inclusión, paz

Abstract

The document examines the impact of the absence of play on people affected by the Colombian armed conflict, particularly in Caquetá. It highlights that play is essential for holistic development, as it promotes creativity, emotional expression, and social interaction. However, during the conflict, communities lived under strict control that restricted activities such as playing and socializing, leading to fear, isolation, and social difficulties. Using a qualitative approach, the study shows that the lack of play affected self-esteem, communication, and relationships. It concludes that play is crucial in post-conflict contexts, as it supports social reconstruction, inclusive education, and the building of a culture of peace.

Keywords: Play, armed conflict, social development, inclusión, peace

Recepción: Agosto de 2021 / Evaluación: Septiembre 2021 / Aprobado: Octubre 2021

¹ Licenciado en Educación Física, Recreación y Deportes, Especialista en pedagogía de la Expresión Lúdica, Especialista en Educación Cultura y Política, Magister en Educación, Doctorando en Ciencias de la Educación, Integrante del grupo de investigación Motricidades Amazónicas, líder del semillero de investigación Motricidad, Juego y Paz. Docente investigador Universidad de la Amazonia. ORCID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0003-4690-2934>. Email: j.popo@udla.edu.co

² Licenciado en Educación Física, Recreación y Deportes, Especialista en Lúdica y Recreación Para el Desarrollo Social y Comunitario, Magister en Educación. Integrante del grupo de investigación Motricidades Amazónicas, Docente investigador Universidad de la Amazonia. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0254-5509> E-mail: Lu.jara@udla.edu.co

³ Licenciado en Educación Física, Recreación y Deportes, Especialista en Educación básica con Énfasis en Procesos pedagógicos, Especialista en Alta Gerencia y Desarrollo Deportivo, Magister en Educación Física. Docente universidad de la Amazonia, integrante del semillero de investigación Motricidad Juego y Paz. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6721-9640> E-mail: t.rodriguez@udla.edu.co

Introducción

El artículo precisa indagar los referentes bibliográficos que aportan en el tema, la incidencia de la ausencia del juego en espacios que fueron afectados por el conflicto armado en Florencia – Caquetá, Colombia. Generalmente se aborda la temática del juego cuando se trata de educación inicial, del goce y el disfrute de los niños y niñas o de la importancia de esta actividad en la didáctica para el aprendizaje de diversos cursos. Hay una diferencia del niño que puede destinar tiempo para el juego libre y el adulto que debe enfocarse en el trabajo, estudio y ganarse la vida; como si los adultos no jugaran, parece que hubiera una edad establecida para dejar de vivenciar esta actividad rica en los siguientes beneficios; la integración, la construcción de aprendizajes significativos y el fortalecimiento de la creatividad.

El conflicto armado en Colombia se caracteriza por ser uno de los más largos del mundo, ha dejado miles de muertos a su paso y el desplazamiento interno más grande del planeta. Durante el desarrollo de este espantoso tiempo muchas poblaciones y familias no tuvieron la libertad de gestionar sus vidas libremente, según el Centro Nacional de Memoria Histórica, (2013) “los actores directos del conflicto, Guerrilla, Paramilitares y Ejército Nacional controlaban; horarios para salir y entrar de las viviendas, tiempos para hacer el mercado, los medios en los cuales se podían transportar y si podían o no jugar, compartir o asistir a reuniones sociales (fiestas) de los habitantes de sectores mal llamadas zonas rojas”. CNMH 2013. En el transcurso de la Guerra en Colombia se presentaron varios intentos de procesos de paz, uno de los más conocidos fue el proceso fallido que se presentó en el Gobierno de Andrés Pastrana Arango entre el 07 de enero 1999 y 20 de febrero del 2002 el cual no representó ningún aporte para la construcción de la paz y disminuyó la credibilidad de los colombianos en terminar el conflicto por medio del diálogo. Luego de 15 años el 04 de septiembre del 2012 el gobierno colombiano en manos del presidente Juan Manuel Santos inició nuevos diálogos y negociaciones de paz con la guerrilla de las FARC las cuales culminaron con la firma del acuerdo el 26 de septiembre del 2016. Después de este tiempo las víctimas del conflicto buscan hacer un tránsito hacia una vida lejos de las armas, desean y necesitan integrarse a las dinámicas de una comunidad que no sufre de manera directa este flagelo, pero de igual manera este asunto estableció retos importantes en el sector educativo donde en las diversas instituciones debe realizar un trabajo de inclusión que no será exitoso sin conocer las vivencias y experiencias que marcan la forma de relacionarse y convivir de los estudiantes nuevos. Para poder atender de manera detallada y seria las huellas que dejó el conflicto en la vida de las personas y los ambientes sociales, se debe entender que hay un proceso de transición de las formas de vida en la zona rural a las formas de vida en la ciudad, proceso que requiere acompañamiento y direccionamiento en lo político, económico, educativo, emocional y social, para que la adaptación sea eficaz y beneficie la población. Es necesario hacer esfuerzos y contribuir en generar ambientes de paz, reconciliación y reparación por medio de diversos elementos, herramientas y actividades que ayuden a construir el camino hacia el bienestar del ser.

En este texto se busca indagar la incidencia de la ausencia del juego en espacios que fueron afectados por el conflicto armado en Florencia Caquetá - Colombia, que vacíos dejó en los habitantes de estas poblaciones, no poder desarrollar esta acción de manera libre y espontánea, de qué manera los actores del conflicto armado reglamentaron los juegos que se podían o no desarrollar en las zonas en las cuales ellos tenían el control y qué tipo de vacíos dejó en la población.

Antecedentes

Durante la revisión de los trabajos bibliográficos y artículos fue evidente que el tema a tratar, la incidencia del juego en espacios afectados por el conflicto armado en Colombia, no se había abordado de manera articulada. Se estudia el juego como herramienta de paz, también se escribe como por medio del juego se puede recuperar un entorno social, es decir se entiende el juego como una acción importante en un grupo o comunidad, pero no se hace un acercamiento ni un estudio investigativo a las poblaciones que por cuestiones del conflicto no pudieron desarrollar esta actividad, o les correspondió hacerla de forma controlada y reglamentada. También hay muchas investigaciones sobre conflicto armado en Colombia y conflicto armado en el departamento del Caquetá, pero todos los estudios se realizan desde una mirada histórica, sobre los fracasos o triunfos del departamento y los retos del estado para lograr una paz estable y duradera.

Así que este ejercicio académico permite acercarnos a un nuevo fenómeno de estudio que debe ser tenido en cuenta ya que reconoce la importancia del juego en todas las dimensiones del ser y presenta un soporte teórico de las consecuencias que se dan al no poder desarrollar esta acción en total libertad.

Marco teórico

Como referentes teóricos para el siguiente estudio tomara los aportes hechos por algunos investigadores que se han especializado en el tema que tratamos en este texto, el juego como actividad integradora y el conflicto armado en Colombia, dando un abordaje amplio a estos dos conceptos centrales en el desarrollo de la Monografía, los cuales permitan generar nuevas percepciones que nos acerquen a la Colombia rural, la Colombia olvidada.

Los referentes que se tendrán en cuenta en la realización de esta monografía son: Johan Hiuzinga, quien en su libro *Homo Ludens* conceptualiza el juego de manera clara, estableciendo los aportes y las dinámicas de la acción jugar, también se aborda al pedagogo Pablo Freire, el cual en su obra *el Grito Manso* reta a los maestros a involucrarse y observar las conductas que expresan los niños y niñas al jugar, se tiene en cuenta los aportes del psicólogo Jean Piaget, quien hace un recorrido del juego según las etapas de desarrollo del ser humano, Roger Caillois, brinda elementos del juego desde un enfoque deportivo que se desarrolla según el interés de la persona y el psicólogo Lev Semiónovich Vygotsky muestra el juego como un fenómeno social importante para cada individuo.

Otros referentes indispensables son la Doctora Eugenia Trigo Aza con sus artículos el juego y la creatividad y juego y ludismo que permiten reconocer el juego más como una acción que como actividad. Los demás autores que son: el ex presidente Juan Manuel Santos, el periodista David Arturo Ospina, el doctor José Alejandro Madera y el profesor Teófilo Vásquez dan un recorrido conceptual sobre el conflicto armado en Colombia y su mutación con el pasar del tiempo.

El juego

El juego es una acción que genera gusto y placer desarrollarla, el juego es inherente al ser humano, Todos somos, pues, portadores del juego; y en un principio, el juego es denominador común para todos los seres vivos. Podemos aproximarnos a decir que, el juego sobre todo es espontáneo y libre. En el universo de su imaginación, el niño juega cuando quiere y lo que quiere, no existen normas o reglas que mediaten su actividad o que relacionen a ésta con la obtención de un beneficio más que disfrutar la libertad que pertenece a la esencia misma del juego. La libertad de crear, de imaginar de tomar un rol que no le corresponde, pero disfruta, no es necesario imponerlo o reglamentarlo pues las personas se encargan de establecer sus propias normas para la

realización de esta actividad, como lo cita TRIGO AZA EUGENIA (2006) “El niño se permite el juego porque necesita explorar el entorno que le rodea para descubrirse a sí mismo y a los demás. Este juego exploratorio-espontáneo va dejando paso, por imperativos sociales, al juego reglado y a los juegos específicos que limitan realmente la capacidad lúdica. De esta manera vamos cerrando barreras hasta que el adulto tiene prácticamente bloqueadas las puertas de la sensibilidad, de la risa, del disfrute natural y evasivo. Cada vez necesita más de elementos externos (motivación externa) para hacer frente a la vida cotidiana”, en muchas oportunidades como docentes buscamos estrategias que permitan establecer una comunicación pedagógica agradable y significativa en el proceso de construcción de la enseñanza aprendizaje, sin embargo, en ese camino cortamos o castramos las posibilidades de interacción y creación individuales y grupales imponiendo tiempos, espacios y características de la acción a desarrollar.

El juego es una de las pocas actividades que se pueden ejecutar libremente en un mundo que asigna horarios, modales, religiones, actividades que fueron pensadas y establecidas por otros y que simplemente tenemos que replicar por “cultura” o por obligación. El juego también tiene la característica de ser social, comunitario por medio de esta acción se unen familias se generan relaciones sociales en medio de las comunidades, también se establecen rivalidades y antagonismos pues el juego mueve las emociones de las personas que lo desarrollan, el juego permite concertar, discutir y llegar a acuerdos utilizando como principal medio la palabra según Vygotsky, (1924) Afirma que:

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (P. 45)

Jugar da la posibilidad de convivir con otros, se crean relaciones de amistad y camaradería, permite conocer las capacidades propias y reconocer las capacidades de los demás, vivir experiencias significativas las cuales quedan en la memoria y se cuentan de generación en generación, en el juego es muy notorio el sacrificio, la compasión y el perdón.

Es importante mencionar que el juego se ha abordado de manera errónea, no se le da la importancia que debe tener y se concibe como un espacio de tiempo donde los niños hacen desorden, queman energías y corren un rato para luego poder ingresar al salón a hacer caso. Los tiempos en los cuales podemos jugar son tiempos de rebeldía, de desalineación, tiempos en los cuales nos salimos de lo establecido, de lo reglado. Según el pedagogo Freire (1997):

A la hora que tocan la campana, los niños salen corriendo, gritando y las profesoras se quedan en una sala, no van a jugar, dejan de participar en ese momento pedagógico riquísimo, que es el momento en que los chicos están sacando afuera sus miedos, sus rabias, sus angustias, sus alegrías, sus tristezas y sus deseos. ¡Los niños están echando su alma afuera en el juego y las profesoras están en la sala! (p. 27)

En lo anteriormente expuesto podemos rescatar que la acción de jugar sobrepasa el umbral de la motricidad y también interviene en la dimensión emocional del ser, le permite exponer sus estados de ánimo solo o con un grupo de personas, el juego tiene diversas formas de expresión según las diferentes etapas en la vida del hombre, sin desconocer que la acción de jugar también es ejecutada por otras formas de vida. El hecho de tener que establecer las reglas, distribuir los roles y delimitar los tiempos y espacios hacen que el juego tenga una característica integradora y de comunicación enorme, brinda la posibilidad de escuchar y ser escuchados, también permite pasar de la alegría al llanto y deja una enseñanza necesaria para la vida, no todas las veces podemos ganar. Tolerancia a la frustración.

Otra característica es que el juego se aparta de la vida cotidiana, de la rutina. No obstante, de estar en “otro mundo”, tiene límites de espacio y tiempo. Esto se refiere a que el juego comienza, cuando se elige libremente jugar y termina por diferentes razones, como puede ser la propia voluntad, o causas externas a la persona; por ejemplo, cuando le piden que termine el juego para hacer sus deberes. Cuando se juega, se tiene noción de que es un escape a la vida corriente, pero como toda actividad debe tener un inicio y un fin; en un tiempo y espacio determinado. Luego de haber terminado el juego, éste quedará en el recuerdo, ya sea como creación o como tesoro espiritual y puede transmitirse como una tradición dentro de la cultura, según el autor, Jhoan, Huizinga (1972):

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (p. 32)

Jugar ofrece la posibilidad de desligarse de los afanes de la vida, una vida que para muchos puede ser estresante, violenta, aburrida o depresiva, pensar que el juego abre las posibilidades de cambiar realidades así sea por un momento se convierte en un tema excitante, intrigante y de cierta forma extraño, me hace recordar el tiempo de la violencia donde el juego también se desarrolló, aunque de otra forma. por medio de un artículo periodístico el siguiente autor afirma (RICARDO, ROMERO SILVA, 2013) “ Fue en esta cancha de piedra en donde los verdugos jugaron fútbol con las cabezas de las víctimas, celebraron cada ejecución con tambores y gaitas y acordeones, y dejaron que los cerdos de la plaza hicieran lo que les diera la gana con los muertos” en este caso podemos asumir que el juego puede tener características macabras y perturbadoras y acompaña al hombre en cualquier situación de la vida, el juego se convierte en un distractor, en un escape hasta en los peores momentos.

También es necesario indicar el juego como acción que cambia realidades sociales para bien, por medio del juego podemos integrarnos, unirnos, el juego brinda conexiones muy fuertes y genera pasiones desbordadas, como la experiencia que vivió el ex Futbolista Africano Didier Drogba el cual hizo detener una guerra civil por un tiempo tomando como herramienta el juego fútbol (JUAN, VALZANIA, 2019) “Durante la celebración en los vestuarios, también transmitida en directo, Drogba se animó a convertir el éxito en uno de los momentos más importantes de la historia de su país. Se dirigió a la cámara y dijo: "Ciudadanos de Costa de Marfil, del norte, sur, este y oeste, os pedimos de rodillas que os perdonéis los unos a los otros. Perdonad. Perdonad. Un gran país como el nuestro no puede rendirse al caos. Dejad vuestras armas y organizad unas elecciones libres". Esta plegaria fue apoyada por el pueblo y tomada en cuenta por los que dirigían este conflicto y tras 4 años de guerra que dejó más de 4000 muertos las dos partes firmaron el cese al fuego, estas experiencias son las que hacen del juego una acción interesante y necesaria en el abordaje investigativo, nos permite transitar en la emotividad el deseo, el placer y la ira.

Por consiguiente, es necesario abordar los tipos de juego que existen, tomando los autores que han desarrollado investigaciones sobre este tema específico, conocer que características tienen cada uno de los planteamientos y categorías que se han estudiado, cuál es su objetivo, qué sentido tiene su ejecución, considerando que nadie juega por jugar, siempre detrás de esta acción hay una búsqueda constante, está la necesidad de descubrir o descubrirnos.

Dependiendo del rol en una comunidad, de los gustos, y las diversas formas de concebir el mundo, así mismo se adopta el tipo de juego que se debe o quiere llevar a cabo; un ejemplo claro se da en el aula de clase donde el interés de la docente es generar juegos que le permitan a sus niños y niñas aprender de forma divertida, pero los tienen otros intereses ellos quieren compartir, correr,

reír, disfrutar con sus amigos y amigas en los espacios libres, de igual forma los niños a través del juego crean otros mundos posibles, a los adultos se les dificulta pues la sociedad los va alineando como personas “ grandes” con responsabilidades y deberes inaplazables y el juego en esta población se convierte en una actividad competitiva reglamentada. (CAILLOSIS ROGER, 1958) “Clasifica los juegos en cuatro secciones principales, que son: juegos de competencia, juegos de azar, juegos de simulacro o de mímica y juegos de vértigo”, en los juegos de competencia se concertan las reglas y son inquebrantables y la mayoría de ocasiones abra un ganador y un perdedor, los juegos de azar son más pasivos no requieren un esfuerzo físico, se llevan a cabo para obtener una recompensa, eran muy populares en adultos pero en los últimos años las apuestas por internet han hecho que la población joven participe en ellos, los juegos de simulacro o mímica abren posibilidades de integración, comunicación y establece relaciones sociales por medio de acciones creativas, los juegos de vértigo son acciones que nos sacan de la vida cotidiana, agudizan los sentidos y generan estados de euforia, un ejemplo de estas serían; escalar, ciclo montañismo, paracaidismo, parapentismo ente otras actividades que son muy apetecidas por jóvenes y adultos, estas tienen unos requerimientos técnicos de seguridad y económicos para poderse llevar a cabo lo cual hace que las actividades tengan un costo significativo y la población que las disfruta sea menor.

En el caso de la utilidad del juego en las instituciones educativas los docentes lo desarrollan como herramienta lúdica para lograr los objetivos curriculares del curso, dándole una intención a cada una de las acciones que se realizan con sus estudiantes, los juegos tienen una secuencia didáctica que le permite al profesor o profesora hacer un proceso de retroalimentación constante y así saber y la acción está acorde con los logros que el niño o niña debe alcanzar. En la ejecución de actividades deportivas hay juegos que potencializan las habilidades técnicas y tácticas de los jugadores, juegos que le permiten desarrollar los patrones básicos de movimiento de manera correcta y específica para la disciplina deportiva que se esté llevando a cabo (PIAGET, 1979) categoriza los tipos de juegos en tres grandes momentos, el primero es “*EL JUEGO EJERCICIO* La inteligencia sensorio-motriz, que se desarrolla desde el nacimiento hasta el año y medio o dos años integra paralelamente el juego-ejercicio, que tiene como característica principal el placer funcional”. Estos juegos permiten ejercitar las funciones que a través de la repetición llevan a una adaptación de los esquemas sensorio-motrices elementales, les permiten a los niños vincularse con el ambiente que los rodea por medio de la percepción, lo táctil y lo gustativo todo a través de las experiencias o la estimulación orientada.

El segundo tipo de juego que expone (PIAGET, 1979) es “*EL JUEGO SIMBÓLICO* el juego simbólico señala el apogeo del juego infantil y corresponde más que ningún otro a la función esencial que el juego cumple en la vida del niño. Teniendo que adaptarse al mundo de los adultos que no comprende, es O sea que el niño, en el juego simbólico utiliza una serie de significantes propios contruidos por él y que se adaptan a sus deseos” la característica más importante de este juego es la invención, la ficción o la adaptación de mundos desconocidos para los niños por medio de la acción de jugar; cuando el niño juega a los superhéroes o cuando juega al avión con cualquier elemento que se encuentra está desarrollando una forma simbólica.

El tercer y último tipo de juego que menciona (PIAGET, 1979) es “*EL JUEGO REGLADO* Los juegos de reglas son los únicos que escapan a esta ley de *involución*, no se pierden o reducen con el paso del tiempo y, aunque sea de forma relativa, son los únicos que no solamente persisten en el adulto, sino que se desarrollan con la edad. El respeto por las reglas y su cumplimiento para poder jugar, nos muestra en el niño que ya ha Interiorizado lo social y que disfruta de ello”, estos juegos son los que los niños vas adoptando con sus padres en este tipo de acción es donde deben seguir indicaciones, en el colegio también los juegos son reglamentados en tiempo y espacio lo

cual el niño o niña interioriza y ejecuta hasta su adultez donde es la única forma de juego que ejecuta unos ejemplos son; el fútbol, el baloncesto, el tenis de campo, todos los deportes que tengan un reglamento establecido y un tiempo de duración.

Sobre el concepto de conflicto

El conflicto se define como una oposición o desacuerdo que se puede presentar entre diversas partes y de distintas maneras, todos los seres vivos nos hemos visto inmersos en algún tipo de conflicto ya sea interpersonal, político, social, ambiental o religioso, se presentan conflictos personales, de pareja, de organizaciones, empresas, y países. También se presentan conflictos por ideologías políticas, en fin, la vida misma está en constante conflicto.

El conflicto interpersonal según (Ortiz, Mora, Arteaga, Coral, 2017) “ Es un fenómeno congénito en la dimensión social del ser humano; es una manifestación clara de la divergencia, generadora de aprendizajes, es un proceso constructivo que regula y fortalece las relaciones y que potencia el respeto por las diferencias”, según el autor el fenómeno del conflicto interpersonal brinda posibilidades de crecimiento, en este tiempo es posible construir nuevos aprendizajes, generar diálogos, discusiones, momentos que sirven para hacer ejercicios de reflexión y por medio de estos darle solución. Es importante aclarar que la finalidad de este tipo de conflicto depende de la disposición de las personas involucradas. Los conflictos forman parte de nuestra cotidianidad por lo cual es necesario aprender a vivir con ellos, son inherentes y todos hacemos partes de ellos de manera permanente, otra forma de conflicto que se presenta es el conflicto social el cual ha existido desde los inicios de la humanidad hasta la actualidad y seguramente en el futuro, este tipo de conflicto tiene como esencia la desigualdad social el acaparamiento de los recursos por una minoría de población lo cual hace que los más miserables se revelen y busquen formas de emanciparse por medio de organizaciones sindicales, grupos de discusión, partidos políticos alternativos y en algunos casos en grupos guerrilleros como se presentó en Cuba y Colombia.

El conflicto social se agudiza por la desigualdad, según afirma (KARL MARX, LA LUCHA DE CLASES Y CRITICA DEL MODELO CAPITALISTA) “La crisis económica y la ausencia de estado la tensión y el conflicto entre las clases sociales resultan inevitables, y por consiguiente, así como el feudalismo había sido reemplazado, lo sería la sociedad capitalista y la burguesía dominante. Algún día, el proletariado controlaría la sociedad, tras haber acabado con el sistema que lo había engendrado”, el autor menciona que existieron cinco épocas históricas; inicio de la historia, antigüedad, feudalismo, capitalismo y fin de los tiempos, en el inicio de los tiempo no existían clases sociales se practicaba el comunismo primitivo, en la antigüedad era muy marcada las elites sociales y la esclavitud, el tiempo del feudalismo los aristocráticos dominaron los agricultores, los campesinos y ganaderos los cuales tenían derechos limitados, actualmente estamos viviendo el capitalismo donde hay una burguesía y un proletariado, esta época se caracteriza pues predomina una clase dominante y una clase trabajadora la cual no posee medios de producción, y el fin de todos los tiempos se espera que allá una dictadura del proletariado, vence la propiedad productiva el cooperativismo.

En este nuevo paradigma de conflicto mundial las religiones adquieren un papel determinante, pues por medio de los dogmas o creencias religiosas se estructuran las bases de la política y la cultura de un país, también se forjan los valores y las formas de accionar de un individuo, la concepción de ser observado, evaluado y juzgado por un ser supremo al cual se debe venerar, adorar y creer, hace que las personas tengan comportamientos recios, inquebrantables y en ocasiones obstinados, que le hacen adoptar actitudes radicales las cuales en muchas oportunidades son peligrosas según (Reder, Schmidt, 2009, pp. 15-16) “Las huellas sociales de la

religión se detectan hoy principalmente en dos ámbitos distintos. Por una parte, las religiones adoptan una postura concreta ante las cuestiones políticas o toman parte en los debates oficiales, Pero también las demás comunidades religiosas –islamistas, budistas, hinduistas, etc.- se han vuelto unos actores cada vez más importantes en las sociedades occidentales” la religión y las diversas iglesias se ha convertido en una plataforma política y de manipulación de adeptos los cuales ven a las personas que piensan diferente como rivales y están dispuestos a hacer valer y respetar su DIOS de la forma que sea; un ejemplo de estos comportamientos y de los conflictos religiosos más largos que se han presentado en la humanidad es el de medio oriente según el periódico digital (NOTICIAS, 2016) “La división entre las dos ramas principales del Islam, el chiismo y el sunismo, se remonta al año 632, cuando murió el profeta Mahoma. El origen del conflicto fue la oposición entre los que querían escoger al siguiente líder (sunitas) y los que creían que el poder debía pasar al primo y yerno de Mahoma, Ali (chiitas). Actualmente, entre el 10 y 15 por ciento de los musulmanes en todo el mundo son chiítas, mientras que la mayoría son sunitas”. Este conflicto es vigente en la actualidad y encarna una de los hechos más lamentables en la historia de la humanidad, el odio entre compatriotas por una ideología que se viene alimentando con el pasar de los tiempos, en este siglo XXI las corrientes religiosas han adoptado posiciones políticas lo que hace que la crisis se agudice y sean muchos más los países que intervienen en los conflictos, ya sea por cuidar sus intereses o por oportunismo político aprovechando la fragilidad de los pueblos para así invadirlos y apropiarse de los recursos naturales de las regiones en disputa implantando su cosmovisión del mundo en las zonas donde dicen volver a ejercer el control, en este conflicto hay muchas incoherencias pues se habla de dioses que vociferan y predicán la paz, el perdón y el amor, pero los mecanismos utilizados para defender su teología son la violencia, la disputa y el odio.

Sin embargo, para la configuración de esta monografía las principales revisiones bibliográficas que se van a realizar son en base a la temática conflicto armado en Colombia teniendo en cuenta que es la población a la cual va dirigida esta investigación. Haremos un recorrido por la historia de esta disputa que lleva más de 60 años y que nos envuelve a todos de forma directa o indirecta. No hacemos parte del conflicto, somos paridos en el conflicto hijos de la violencia, el desplazamiento y testigos de la muerte. A continuación, abordaremos el conflicto de manera más cercana, el conflicto armado colombiano, una disputa que nació con propósitos de libertad, igualdad y equidad, pero con el paso del tiempo se transformó, degradó y sometió a los colombianos al miedo, a la incertidumbre y a ser estigmatizados en todo el planeta.

Conflicto armado colombiano

Hablar de conflicto armado colombiano es hacer un recuento de momentos históricos trascendentales en el ámbito político, militar, educativo, social y en la vida de las personas y poblaciones que fueron o aún son víctimas de este flagelo que por el momento no termina, sino que se fortalece se reinventa y se transforma con el pasar de los años, muchos colombianos no conciben el país sin conflicto armado y no es su culpa, pues nacieron y desarrollaron su vida bajo estas condiciones; de hecho se concibe a Colombia como el país con el conflicto sin negociar más largo del mundo, un record que no enorgullece ni enaltece sino que devela la incapacidad que tenemos como nación para solucionar las dificultades a través del dialogo. Los colombianos con el pasar de los años hemos tomado posturas, unas a favor de los motivos que llevaron a que naciera y se agudizara el conflicto y otras en contra de los mecanismos y maneras de exigir derechos de los actores armados, se generan discusiones constantes hace más de 65 años donde ninguna de las partes quiere reconocer sus fallas y replantear las formas de lucha, al parecer es más importante el ego de ganar o tener la razón, que las vidas cegadas por este conflicto Según (TIEMPO, 2018)

“entre 1958 y este año, en Colombia se han realizado 4.210 masacres, que han dejado 24.447 víctimas mortales, la población civil es la que más afectada se ha visto, pues 23.937 muertes corresponde a ella. Además, el 2001 ha sido, hasta ahora, el año con la mayor cantidad de masacres” es por esta razón que trabajar sobre las afectaciones que ha dejado el conflicto armado en el país es tan relevante, conocer el sentir de las personas sus experiencias, sus miedos y de qué manera lograron algunos dar un giro a una vida de violencia y sometimiento. La población civil siempre ha sido la más afectada pues es muy frágil no tiene herramientas para defenderse, sus territorios están en un olvido estatal impresionante y las zonas geográficas donde se encuentran ubicados son de difícil acceso es el caso de departamentos como; choco, cauca, Antioquia y Caquetá, como afirma “CENTRO NACIONAL DE MEMORIA HISTÓRICA (2018), REGIONES Y CONFLICTO ARMADO. BALANCE DE LA CONTRIBUCIÓN DEL CNMH AL ESCLARECIMIENTO HISTÓRICO, BOGOTÁ, CNMH. “la geografía de las memorias regionales abarca todos los puntos cardinales y está referida a territorios excluidos de los beneficios del desarrollo y el bienestar, con una muy precaria presencia Estado” los campesinos, agricultores sus hijos y familias la mayoría de estas de estrato cero y estrato uno, fueron las víctimas directas del conflicto armado del país y han sido atacadas por todos los actores armados, lastimada desde todos los bandos; ejército, guerrilla y paramilitares. Fueron obligados a seguir instrucciones, trabajar sembrando cultivos ilícitos, respetar horarios, salir o quedarse en sus casas cumpliendo con el horario que ellos establecían. Hubo poblaciones que estuvieron bajo el control de la guerrilla o los paramilitares por años, algunos hasta décadas y el estado colombiano jamás intervino. Ahí es donde hay una ruptura, una diferencia y unas posturas diversas del sentir de los habitantes del campo y los habitantes de la ciudad.

Para desarrollar esta revisión bibliográfica establecimos un periodo del conflicto armado que tuvo unas características específicas y en el cual se intensificó la violencia, las masacres y el desplazamiento en el país según el (CNMH) se desarrollaron cuatro periodos en la evolución de la violencia en Colombia, “ El primer periodo (1958-1982) marca la transición de la violencia bipartidista a la subversiva, caracterizada por la proliferación de las guerrillas que contrasta con el auge de la movilización social y la marginalidad del conflicto armado” durante el desarrollo de este tiempo hubo un cambio en el sentir político de las poblaciones más populares las cuales veían como los liberales y conservadores solo trabajaban por beneficiar a los más altos rangos de sus militantes y a sus familias, también se sentían acorralados por los asesinatos constantes y amenazas por parte de los diversos grupos políticos, no creían que era posible solucionar las divergencias a través del dialogo por lo cual tomaron la decisión de conformar guerrillas comuneras que según ellos liberarían el pueblo con el yugo opresor del capitalismo y la avaricia de los gobiernos egoístas y corruptos, una de sus principales motivaciones fue el triunfo de la revolución de Fidel castro y Ernesto el che Guevara en cuba, según (ANDES, 2016) “ El triunfo de la revolución en Cuba motivó el surgimiento en la década de los 60 de movimientos guerrilleros a lo largo y ancho de América Latina, convencidos de la posibilidad de repetir en sus propios países la hazaña del pequeño grupo rebelde comandado por Fidel Castro”. Los colombianos que soñaban con un mundo con más equidad y al ver la victoria inesperada de los pocos hombres que acompañaron la revolución en cuba, percibieron que con el gran grupo de adeptos que tenía el partido comunista podían tener los mismos logros con facilidad y se aventuraron a caminar por la senda de lo desconocido, el segundo periodo (1982-1996) “ se distingue por la proyección política, expansión territorial y crecimiento militar de las guerrillas, el surgimiento de los grupos paramilitares, la crisis y el colapso parcial del Estado, la irrupción y propagación del narcotráfico, el auge y declive de la Guerra Fría junto con el posicionamiento del narcotráfico en la agenda global, la nueva

Constitución Política de 1991, y los procesos de paz y las reformas democráticas con resultados parciales y ambiguos” durante el desarrollo de este tiempo se presentó el fortalecimiento de varios grupos guerrilleros en Colombia, el EPL, el ELN, las FARC, reclutaron militantes, se organizaron en jerarquías y grupos de trabajo en las diferentes zonas del país, se armaron y tomaron el control de gran parte de los territorios colombianos, estos grupos se aliaron con narcotraficantes y empezaron a cultivar, procesar y exportar drogas al exterior y al interior del país, fue un negocio rentable, económicamente maravilloso que les permitió la adquisición de material para la guerra y fortaleció sus filas, durante este tiempo nacieron los grupos paramilitares otros actores del conflicto armado, nacieron principalmente como grupos llamados convivir que eran pequeñas organizaciones que se encargaban de proteger a los empresarios y ganaderos del robo de ganado y las extorsiones de la guerrilla según (Chaparro, Chistiam, 2017) “El paramilitarismo fue un monstruo que tuvo varias cabezas. En los años 80 –su nacimiento– el paramilitarismo fue un fenómeno que, con el dinero del narcotráfico, comenzó a expandirse por todo el territorio colombiano. En ese orden de ideas, dentro de este grupo armado había partidarios que luchaban contra la extradición y otros que luchaban contra aquellos que percibían como subversivos” durante estos años se presentó una lucha terrible por el control de las zonas, la revolución por la igualdad paso a un segundo plano y se intensificó la lucha por el poder, el dinero y el control de las tierras, solo se podía estar en un bando o eras guerrillero o eras paraco, no había espacios para vacilaciones, utilizaron estrategias macabras donde por medio del miedo y el autoritarismo controlaban las poblaciones. El tercer periodo es el que vamos a abordar en esta monografía pues los instrumentos y las experiencias que se tuvieron en cuenta es de población que fue afectada por el conflicto en este tiempo en particular “(1996-2005) marca el umbral de recrudescimiento del conflicto armado. Se distingue por las expansiones simultáneas de las guerrillas y de los grupos paramilitares, la crisis y la recomposición del Estado en medio del conflicto armado y la radicalización política de la opinión pública hacia una solución militar del conflicto armado. La lucha contra el narcotráfico y su imbricación con la lucha contra el terrorismo renuevan las presiones internacionales que alimentan el conflicto armado, aunado a la expansión del narcotráfico y los cambios en su organización”. Este periodo de tiempo fue el más violento pues los medios de comunicación ingresaron a ser parte del conflicto motivando a las fuerzas militares con la propaganda de la mano dura y mostrando cualquier operación militar y las muertes como un triunfo, no interesaba que colombianos murieran, las únicas vidas que eran importantes eran las de “los colombianos de bien” el narcotráfico, el proceso de paz de san Vicente del Caguan y el gobierno radical que oriento todo su poder económico y político en la lucha contra la guerrilla atribuyéndole a esta todas las problemáticas del país en su historia, había un único enemigo y se generó la alabanza a la muerte, la presión por obtener resultados, los falsos positivos que dejaron miles de víctimas inocentes, jóvenes humildes que fueron engañados con falsas propuestas de trabajo y conducidos a una muerte injusta, macabra, desleal, deshonrosa y asquerosa solo para hacerle creer a los colombianos por medio de los medios de comunicación que se estaba ganando la guerra, engañaron a todo el país como lo menciona el (CNMH) “Los “falsos positivos” no solo sacaron a la luz pública una práctica perversa y sistemática del Ejército Nacional que hacía pasar a civiles por guerrilleros caídos en combate para luego reclamar incentivos. También le enseñó al país que, en muchas ocasiones, detrás de cada víctima hay una madre, una hermana, un familiar, dispuesto a hacer hasta lo imposible por conocer la verdad y dejar en limpio el nombre de su ser querido” en este espacio de tiempo la lucha armada de volvió sádica, sanguinaria y sin escrúpulos, las restricciones en las zonas rurales eran exageradas, el pánico hizo que las personas se resguardaran en sus hogares, no desarrollaran sus vidas de forma normal, en muchas poblaciones no era posible salir y habían

horarios establecidos para estar en las viviendas, la cultura social de los habitantes cambio radicalmente afectándolos en lo económico, político, educativo y psicológico. Las huellas de la violencia son muy difíciles de borrar según (Guerrero, Arciniegas Carina, 2016) Los daños psicosociales que sufren los niños víctimas del conflicto armado, por lo general se derivan de las experiencias que los rodean (enfrentamientos armados, estigmatización, desplazamiento, masacres, hostigamientos, reclutamiento forzado, pobreza, entre otros). La crudeza de estos actos los expone a emociones tan fuertes que en algunas ocasiones terminan afectados de manera física y psicológica. Las personas que fueron parte del conflicto armado fueron afectados en todas sus dimensiones, ultrajados y violentados de maneras inimaginables, las poblaciones más pobres fueron un blanco fácil pues son olvidados por el estado y las zonas geográficas donde están ubicados son de difícil acceso, estas personas no han tenido el suficiente apoyo psicológico, educativo y social para superar por completo los malos tiempos que vivieron o aún viven, El cuarto periodo “ (2005-2012) marca el reacomodo del conflicto armado. Se distingue por una ofensiva militar del Estado que alcanzó su máximo grado de eficiencia en la acción contrainsurgente, debilitando, pero no doblegando la guerrilla, que incluso se reacomodó militarmente”. Durante este tiempo se desato una ofensiva miliar de parte del gobierno encabezado por el ex presidente Álvaro Uribe Vélez, su estrategia política fue basada en la militarización del país, en la financiación de la guerra en contra de las guerrillas, fue un periodo de tiempo turbio en las relaciones con los países vecinos, el país se vio envuelto en problemas delicados de invasión de fronteras en ataques militares en la frontera Ecuatoriana, la disputa armada se convirtió en un asunto personal más que en un asunto de estado, el país se fragmento se dividió en dos mandos unos a favor de las políticas adoptadas por el gobierno y otros en contra de las acciones violentas, unos creyendo que la violencia se termina con más violencia y otros invitando al dialogo y la concertación.

Conflicto armado en el departamento del Caquetá

Desde la década de 1960 en el departamento del Caquetá han existido grupos guerrilleros y organizaciones ilegales, en este departamento se creó y organizo el bloque sur de la guerrilla de las Farc aprovechando la grandeza y la extensión de la amazonia colombiana para resguardarse y esconderse de las fuerzas del estado, el Caquetá se dio a conocer por que fue el lugar donde se intentó el proceso de paz en el gobierno de Andrés Pastrana Arango en las fechas del 07 de enero 1999 al 20 de febrero del 2002. San Vicente del caguan fue la zona de despeje donde se ubicó la guerrilla de las Farc y durante ese tiempo tuvieron disponible el movimiento y la interacción libre en el territorio lo que les permitió fortalecerse, reagruparse y armarse. Los cultivos de coca que se sembraron en la región se convirtieron en la disputa constante de grupos ilegales, como afirma (ROCHA, CATALINA, 2014) “Desde 1998 hasta 2006, el Bloque Sur de las FARC sostuvo enfrentamientos con grupos paramilitares como el Bloque Sur de los Andaquíes del Bloque Central Bolívar (BCB) en Caquetá, y el frente Sur Putumayo del BCB. Después de las desmovilizaciones de estas estructuras, en Caquetá no se tuvo conocimiento de actividades recurrentes por parte de bandas criminales asociadas al narcotráfico, por lo que las FARC se convirtieron en el actor armado ilegal predominante” esta combinación de grupos armados rivales disputando zonas por el control del narcotráfico convirtió al departamento en unos de los más violentos del país, la lucha de la guerrilla y los grupos paramilitares dejo miles de muertos y contribuyo a la degradación política y social del Departamento. El Caquetá se convierte en un escenario complejo pues por la bonanza petrolera ahora hay mucha presencia de miembros del estado que combaten fuertemente por el restablecimiento de la normalidad en el Departamento, también se lucha por los recursos naturales

y el agua abundante que hay en la región todos los actores del conflicto quieren retomar el control del Caquetá.

En la actualidad se están llevando a cabo procesos de reincorporación a la vida civil de ex integrantes de la guerrilla de las Farc, uno de estos es el más exitoso del país como afirma (ESPECTADOR, 2019) “A lo que hoy es el Espacio Territorial de Capacitación y Reincorporación (ETCR) de Agua Bonita, ubicado en el municipio de La Montañita (Caquetá), a menos de una hora y media de la capital, Florencia, llegaron hace más de dos años alrededor de 300 guerrilleros en armas. En su mayoría, habían integrado el Bloque Sur y venían de los frentes 3, 14 y 15” El Caquetá en la actualidad lucha por la paz, se compromete con Colombia a intentar la resolución de los conflictos a través del dialogo, la cultura, la danza el teatro y el deporte, la lucha por la paz es un trabajo constante se realizan procesos de evaluación continua, entendiendo que la transición del conflicto a la vida civil es un reto que nos envuelve a todos, debemos apoyar, promover y motivar involucrando la educación para la paz en escenarios de posconflicto en las prácticas de aula.

Inclusión educativa

Unos de los principales retos que enfrenta Colombia es poder lograr la calidad en la educación y la inclusión de diversas poblaciones que son minorías en procesos pedagógicos que entiendan las particularidades personales y sociales de las comunidades diversas: pueblos originarios, comunidades afrocolombianas, personas con diversidad de género, personas con diversidad funcional y víctimas del conflicto armado, estos grupos deben ser tenidos en cuenta en la construcción de PEI y malla curricular la cual debe estar acorde a los intereses y las necesidades culturales y sociales de la persona, el decreto 1421 de MEN (2017) define la educación inclusiva como:

Un proceso permanente que reconoce, valora y responde de manera pertinente a la diversidad de características, intereses, posibilidades y expectativas de los niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos, cuyo objetivo es promover su desarrollo, aprendizaje y participación, con pares de su misma edad, en un ambiente de aprendizaje común, sin discriminación o exclusión alguna, y que garantiza, en el marco de los derechos humanos, los apoyos y los ajustes razonables requeridos en su proceso educativo, a través de prácticas, políticas y culturas que eliminan las barreras existentes en el entorno educativo.

Esto plantea la importancia de que los entes educativos y docentes se apropien y reconozcan las características sociales, psicológicas, y personales de estas poblaciones que han sido desplazadas, maltratadas y ultrajadas física y mentalmente, es necesario que se desarrollen planes de trabajo, capacitaciones, investigaciones y rubricas que permitan la generación de paz en escenarios de pos conflicto, de la misma forma el docente debe ser un mediador que facilite la transición de las personas de un habiente hostil y de enfrentamiento armado a un ambiente libre, autónomo y democrático. Hay personas que toda su existencia fueron alienadas y sometidas por la guerrilla o los paramilitares los cuales por medio de la estrategia del temor establecían; normas, horarios, formas de relacionarse y jerarquías, estas poblaciones requieren apoyo para el acceso, la adaptación y participación en los procesos establecidos por la comunidad.

Metodología

La investigación se sustenta en el enfoque etnográfico, que hace parte del paradigma cualitativo - interpretativo, y el cual tiene como objetivo principal describir una situación, con el fin no solo de comprenderla, sino que debe servir para transformar las prácticas educativas, a partir de la interpretación de los datos recogidos, procesados y analizados, así como de las significaciones

que un grupo de personas da a lo observado. La investigación cualitativa también consiste en captar “la cultura de un determinado grupo natural de personas y, por lo tanto, se interesa por sus valores, creencias, motivaciones, anhelos, formas de conducta, formas de interacción social, etc.” (Briones, 1997, p.64).

El paradigma cualitativo escogido para esta investigación es el más acertado de acuerdo a nuestro interés, ya permite hacer la revisión documental de bibliografía importante que realice aportes significativos al fenómeno expuesto, de igual manera permite conocer las realidades de las poblaciones que fueron afectadas por el conflicto armado, favoreciendo así el estudio de un grupo relativamente pequeño, lo cual facilita la observación directa. En esta investigación, el análisis de datos no emplea técnicas estadísticas, ya que uno de los postulados de la etnografía es precisamente la no generalización de los datos recogidos, categorizados e interpretados.

En el diseño metodológico de esta investigación educativa desde el paradigma interpretativo, se considera y tiene en cuenta el cuestionamiento que de la objetividad se hace, ya que como lo plantea Salazar (1991), “el entendimiento de los comportamientos requiere atender a la intencionalidad y a la interpretación subjetiva del que actúa”, reconociendo que las manifestaciones observables del hombre no nos sirven de pista adecuada para acercarnos a la comprensión del ámbito humano, que los seres humanos no pueden considerarse simplemente como objetos que reaccionan ante las condiciones y condicionante de su entorno, y que ni la enseñanza ni la investigación son actividades neutrales, ambas son actividades intencionales, respaldadas por marcos conceptuales e impregnadas de valores que se encuentran condicionadas de forma compleja por el medio donde se producen (Salazar, 1991).

Discusión y Resultados

Dentro de esta investigación fue necesario abordar algunas unas categorías de análisis que permitieron organizar la información y clasificar los resultados. En la siguiente tabla se exponen dichas categorías:

Tabla 1

Factores de estudio sobre la incidencia del juego en personas víctimas del conflicto armado en Colombia, departamento del Caquetá ciudad Florencia

Categorías análisis	Subcategorías	dimensión- indicadores
Incidencia del conflicto Armado en la acción de jugar	Control territorial	Dependencia
	Desplazamiento forzoso	Inseguridad
	Secuestro	Desconfianza
	Violencia física y psicológica	Miedo
Aportes personales del Juego		Incomunicación
	Lúdica	Entretención
	Confianza	Respeto
	Autoestima	Seguridad
	Salud	Terapia

Aportaciones sociales del juego	Integración Interacción social Inclusión social	Participación Amigos Comunicación
---------------------------------	---	---

Momento interpretativo

En este momento el investigador tiene en cuenta la revisión bibliográfica de los conceptos juego y conflicto para generar unas reflexiones sobre los dos fenómenos juego y conflicto y la incidencia de la ausencia del juego en espacios que fueron afectados por el conflicto armado en Colombia, de igual manera se exponen los conceptos más relevantes y se le da gran importancia a los testimonios de las poblaciones que fueron afectadas por el flagelo de las armas, teniendo en cuenta las categorías de análisis. Después, se hace una interpretación cualitativa para explicar los contenidos de estudio y la incidencia que tienen los mismos en las realidades educativas y sociales.

Incidencia del conflicto armado en el desarrollo de la acción jugar

El conflicto armado en Colombia ha dejado huellas imborrables en la vida de los colombianos. Tiempos de tensión, miedo, esperanza y desesperanza. El conflicto armado cambio radicalmente la forma de ver y percibir el país en todas sus dimensiones, todos somos parte del conflicto, pero hay poblaciones del país y personas que lo han vivido de primera mano.

En las zonas donde los actores del conflicto armado en Colombia tuvieron el control las poblaciones sufrieron el maltrato, el abandono estatal y la muerte de familiares y amigos por motivos infames como el simple hecho de estar fuera de la casa en el horario establecido, según nos expresa el señor Manuel “ En puerto torres Belén de los Andaquies Caquetá; al hijo de la señora marina lo mataron porque salió después de las ocho de la noche a visitar la novia, después pasaron por el pueblo diciendo que eso nos iba a pasar si hacíamos lo que nos diera la Hijueputa gana” utilizaron el asesinato como estrategia para infundir terror y disciplina y no le permitieron a las personas, desarrollar sus actividades con normalidad, bloquearon los espacios para el juego, el deporte y la lúdica, hicieron que las habitantes de los pueblos se confinaran en sus viviendas y se acostumbraran a una vida alienada, reglamentada y rígida.

Al no permitir el libre desarrollo de la personalidad de los individuos es claro que se afectan procesos en la dimensión corporal, como lo son la adquisición de los patrones básicos de movimiento y la estimulación sensorial, los cuales se adquieren en los primeros años de vida, de la misma manera al no poderse comunicar las personas se crean dificultades en la dimensión social, se trastorna la forma de cómo interactúan los individuos, como fortalecen los procesos comunitarios entendiendo que todos sienten y viven de manera diferente. Es importante reconocer que por medio del juego se abren puertas a la generación de relaciones sociales y que el conflicto armado no permitió estos espacios, no les dio la oportunidad a las personas de reunirse, realizar juegos tradicionales, basares, bailes, campeonatos. Privaron a la gente del disfrute y el goce de esta acción.

Aportes personales del juego

En esta categoría se ve de manera explícita los aportes que según los teóricos tiene el juego en cada individuo, también se tienen en cuenta las experiencias de personas que fueron víctimas directas del conflicto las cuales en el tiempo de la guerra no pudieron desarrollar la acción de jugar, esta población expone las diferencias de poder haberse liberado de las privaciones que establecían

los actores del conflicto y expresan como se sienten ahora que pueden gestionar su vida de forma autónoma.

Para la gran mayoría las primeras experiencias con la acción de jugar fueron controladas, esquemáticas y dirigidas, muchos afirman no haber podido jugar de manera libre ni con amigos, pues por cuestiones de seguridad era casi imposible movilizarse a casa o barrios vecinos, así que el desarrollo de la acción de jugar se dio de forma individual y en espacios cerrados, al respecto un actor afirma “las condiciones no eran las mismas, podíamos desarrollar actividades en espacios cerrados por las mismas condiciones que presentaba el conflicto, pero en nuestra naturaleza y en nuestro instinto aprovechábamos los pocos espacios para jugar como un elemento distractor y de alegrías. Cuando no habían combates no habían preocupaciones, jugábamos, eso sí sin salirnos de ese espacio, había que cuidarnos de las minas”, los habitantes de las zonas afectadas por el conflicto armado si jugaban pero no lo pudieron desarrollar de forma espontánea ni explorando el mundo o socializando, todo por las condiciones derivadas del conflicto armado colombiano, muchos de ellos afirman que las actividades que podían realizar no les permitía el movimiento, ni la expresión libre de emociones, como afirma Mónica “había momentos en los cuales podíamos jugar pero no eran juegos espontáneos ni libres, eran juegos de mesa no al aire libre”

En lo que si hay unanimidad es que las primeras experiencias de juego no fueron placenteras ni hubo libertad de hacer lo que realmente era el deseo, también afirman que no pudieron desarrollar la creatividad ni potenciar la curiosidad pues las actividades se ejecutaban en espacios cerrados, confinados sin otras personas que hicieran parte del juego y en horarios establecidos para cumplir con la forma de comportamiento que debían tener en las zonas azotadas por el conflicto armado, en este sentido Luis Alberto afirma “yo sentí frustración al no poder jugar porque me encantaba jugar, no sentía bien mi estado de ánimo porque cuando yo juego cambia mis emociones” el juego permite expresar sentimientos y emociones de alegría, felicidad y placer pero también de frustración, aburrimiento y estrés cuando no se puede llevar a cabo o si se tiene que realizar una actividad condicionada por otra personas. Una actividad que sea del interés de la persona.

El efecto catártico del juego considera elementos como la libertad, la pasión, la emoción, el éxtasis, fenómenos ligados con el gusto, con el placer, con el disfrute y por tanto redundan en el bienestar y la salud, en este sentido Mario afirma “para mí el juego lo es todo porque ahí sentía la libertad de expresarme, de moverme de socializar con otros compañeros, de trabajar en equipo también de tener controversias, para mí es y sigue siendo un aspecto que le genera tranquilidad ” dado que una de las precondiciones para que una actividad física sea saludable es que genere alegría y disfrute.

Hay otro tipo de aportaciones expresadas por los actores y se refieren al valor educativo del Juego la importancia que tiene este para el desarrollo integral en los niños, en ese sentido expresaron “El juego es de gran importancia, porque hay desarrollo temprano de la motricidad y del cuerpo” e incluso una integrante de la unidad de trabajo que no tiene hijos se refirió al respecto “a mí me gustaría que jugara mucho y en medio de la naturaleza si algún día los llevo a tener” esto demuestra que el baile se convierte en una habilidad que puede ser heredada y perfeccionada por el interés de los padres de familia en que su hijo la lleve a cabo.

Aportes sociales del juego

El juego facilita la interacción social, la proximidad con el otro u otra, el juego trasciende la comunicación verbal de una conversación y permite una comunicación no verbal a través del lenguaje corporal el cual puede ser más expresivo. Es tan determinante este tipo de comunicación que las personas pueden conocerse y generar relaciones de confianza y camaradería, entendiendo

la diferencia y las coincidencias que tiene con su compañero de juego, también le permiten a la persona o los grupos potenciar la creatividad y el trabajo en equipo, en este sentido Vivian afirma “ después de salir de la zona de conflicto el juego se convirtió en una actividad que desarrolló con un grupo de amigos la cual genera momentos de alegría, satisfacción, camaradería, educa en buenos hábitos, actitudes y comportamientos, pese a no tener una reglamentación establecida ”. La interacción y comunicación que permite el juego es especial por medio de esta acción aprendemos a perder y ganar, le permitimos a los demás la posibilidad de expresión y movilización, trabajamos en equipo, desarrollamos actividades por un bienestar común, jugar nos abre las puertas a la imaginación el goce y el disfrute de la vida.

La persona que juega se precia de esa condición y reconoce tener la habilidad de socializar mejor con los demás por lo tanto ser una persona que juega activamente genera autoestima y seguridad elementos básicos para potenciar empatía en un grupo y facilitar procesos de interacción social.

Uno de los criterios que hombres y mujeres expusieron para lograr tener una relación de amistad duradera es encontrarse frecuentemente para jugar, cuando se presentan esos encuentros se pueden comunicar en un espacio que los desinhibe de las formalidades y permite una interacción sincera, en este sentido Víctor expuso “formación en valores, uno jugaba y si perdía volvía a intentarlo hasta que podía lograr vencer al adversario, ser perseverante y daba mucha alegría, me permitía conocer nuevos amigos, mejorar las relaciones interpersonales”.

La empatía que genera el Juego, la aceptación de la otra o el otro y el código que manejan en el lenguaje no verbal determinan una afinidad que puede trascender en el plano personal a una relación afectiva; a través del juego muchas parejas se han conocido, han consolidado una relación y se han comprometido, así como lo afirma José Antonio “ yo conocí a la que ahora es mi esposa en un partido de voleibol, ella y yo nos entendimos muy bien mientras jugábamos, hablábamos y nos contábamos cosas muy personales como si la conociera hace años y creo que esa fue de las cosas que más nos gustó de tener en común, ahí fue cuando empezó todo y ahora es la que comparte conmigo y me dio una hermosa hija”. En ese sentido se evidencia que la armonía surgida en el Juego puede reproducirse en el ambiente hogareño por eso está “química” obtenida en el juego es vista como una precondition de unas relaciones de pareja.

Todavía persisten algunas barreras que impiden a muchas poblaciones socializar por medio de la acción del juego libre, espontaneo y sin restricciones, la violencia en Colombia sigue estando presente en algunos rincones del país, los grupos armados tienen el control de muchas zonas de Colombia lo cual dificulta que las personas que son víctimas directas del conflicto armado en el país puedan desarrollar una acción tan inherente, bella y sencilla como lo es jugar, esto se ve reflejado en las dificultades para expresarse, vincularse socialmente, en la timidez, marca a la persona de manera muy fuerte en muchas ocasiones sienten que no pueden emprender nada solos y que necesitan el apoyo de otro o la instrucción de alguien más para generar una idea de empresa así sea pequeña según afirma Gerson “ uno se acostumbra tanto a que lo manden que se vuelve como un robot, también se vuelve miedoso uno queda muy sumiso” entendiendo lo anteriormente expuesto entendemos que restringir o no permitir jugar a las personas causa dificultades en su accionar social y psicológico pues las huellas del conflicto armado definen algunas formas de comportamiento de las personas.

Conclusiones

Durante este proceso se logro caracterizar algunos de los referentes bibliográficos más relevantes que abordaron e investigaron el tema juego y el conflicto armado en Colombia,

específicamente en Florencia Caquetá. Por medio del análisis cualitativo, se llega a la conclusión que el juego es un elemento indispensable para el desarrollo de la persona a nivel, biológico, motriz, personal y social, pues permite la exploración, la relación, la interacción y acompaña al ser humano durante todo el transitar de su vida. También se establece una discusión interesante sobre las implicaciones que trae en una persona o una comunidad no poder desarrollar la acción de jugar de forma libre y espontánea.

Al no poder desarrollar el juego por diversos factores en este caso por el conflicto armado, la persona tiene afectaciones a nivel motriz, pues no puede experimentar con su entorno, ni puede desarrollar sus sentidos, lo que afecta su etapa de desarrollo, de la misma forma el hecho de no poder jugar de manera libre y sin restricciones hace que la persona requiera de motivaciones externas o de órdenes para poder ejecutar una acción que es inherente, las dinámicas de generación de relaciones sociales se le dificultan más a una persona que no pudo jugar, pues por medio del juego se establecen relaciones a través del la discusión, el dialogo y la concertación, ya que practicándolo emergen situaciones problemas que deben ser solucionadas de forma inmediata.

El juego más que una actividad se convierte en una acción voluntaria que normalmente implica movimiento, de la misma manera el juego mueve las emociones, en el desarrollo de esta acción se puede pasar de la tristeza a la alegría en momentos muy rápidos, el juego brinda la posibilidad de recrear, competir, soñar y crear otros mundos o realidades posibles:

Los estudios y las investigaciones que se han realizado son de gran importancia para el sector educativo del país, establecen los retos de los educadores para abordar la temática sobre las incidencias del conflicto armado en Colombia en la educación, es un llamado a aplicar metodologías innovadoras y alternativas pedagógicas para vincular de manera correcta en el aspecto social y educativo a los colombianos que han sido afectados por el flagelo de las armas, establece retos de realizar un trabajo inclusivo e intercultural de estas poblaciones que han sido marginadas, olvidadas y afectadas en sus derechos fundamentales, El objetivo 4 de la ONU en la agenda 2030 apoyado con el decreto 1421 del 2017 de MEN, hace un llamado para construir un trabajo serio, desarrollando procesos articulados que vinculen a todos los agentes socioeducativos a lograr consolidar una propuesta que permita la inclusión de todos los niños, niñas y jóvenes en los procesos pedagógicos de manera gratuita, sin importar su condición socioeconómica, de etnia, sexo, orientación sexual o diversidad funcional; de igual forma se deben establecer programas dirigidos a las personas que fueron víctimas de los vejámenes de la violencia. Todo esto con el fin de acortar o eliminar la disparidad que hay en la obtención del conocimiento, es decir, el reto que se establece es educar de forma incluyente, móvil, activa teniendo en cuenta las dinámicas sociales, el desarrollo sostenible, la educación para la paz en escenarios de posconflictos, creando currículos que respondan a los intereses y las necesidades de los niños y niñas.

El Juego tiene aportaciones significativas a nivel personal que ayudan a mantener el cuerpo y mente sana. En las diferentes interacciones que se dan a lo largo de la vida explícitamente se puede afirmar que el juego fortalece la autoestima y la seguridad de cada persona permitiendo expresar a su yo verdadero; y de una u otra manera termina siendo un efecto terapéutico porque le ayuda a olvidar sus problemas cotidianos y lo aísla de tal modo que su realidad pasa a un segundo plano y convierte esta acción en un elemento importante y esencial para su vida diaria.

Las aportaciones del Juego predisponen a que surjan interacciones sociales, es decir, que la persona que desde temprana edad ha tenido la posibilidad de desarrollar esta acción, posee una mayor facilidad para interactuar con el medio que lo rodea, y su personalidad le va a permitir establecer conversaciones verbales, pero también conversaciones en donde solo sus movimientos y emociones expresen lo que es en realidad. Se puede afirmar con esta investigación que cuando

la persona no pudo desarrollar la acción de jugar de manera libre y sin restricciones tiende aislarse o a encontrar el goce y el disfrute en otras acciones más esquemáticas y dirigidas. El Juego es reconocido como una acción liberadora la cual debe ser desarrollada a temprana edad.

Referencias bibliográficas

- ANDES, L. (17 de NOVIEMBRE de 2016). La Revolución cubana encendió la lucha guerrillera en América Latina. *LOS ANDES*, pág. DIGITAL.
- CAILLOSIS ROGER. (1958). *LOS JUEGOS Y EL HOMBRE; MASCARA Y EL VERTIGO*. FRANCIA: COLECCION POPULAR.
- Centro Nacional de Memoria Historica. (2013). *GUERRA Y POBLACIÓN CIVIL. Trayectoria de las Farc 1943 - 2013*. BOGOTA. DC: Tercera Edicion .
- Chaparro, Chistiam. (06 de NOVIEMBRE de 2017). La historia del paramilitarismo en Colombia, según Ronderos. *EL ESPECTADOR*, pág. DIGITAL.
- ESPECTADOR, E. (2019). Agua Bonita (Caquetá), el primer centro poblado de excombatientes de las Farc. *EL ESPECTADOR*.
- Estrada, Gallego. (2009). Evolucion Estrategia del Conflicto Armado en Colombia. *universidad externado de Colombia*, pp. 149 - 150.
- FREIRE PABLO. (1997). EL GRITO MANSO. En F. PABLO, *EL GRITO MANSO* (pág. 36). BRASIL: SIGLO VENTIUNO EDITORES ARGENTINOS.
- Guerrero, Arciniegas Carina. (2016). *Las huellas del conflicto armado colombiano en la infancia*. Bogota: Javeriana.
- HISTORICA, CENTRO NACIONAL DE MEMORIA. (2018). REGIONES Y CONFLICTO ARMADO BALANCE DE LA CONTRIBUCION DEL CNMH AL ESCLARECIMIENTO HISTORICO. *CNMH*, 16.
- JOHAN, HUIZINGA. (1972). *HOMO LUDENS*. BARCELONA: ALIANZA EDITORIAL/ EMECE EDITORES.
- JUAN, VALZANIA. (03 de MARZO de 2019). EL DIA QUE DIDIER DROGBA DETUVO UNA GUERRA CIVIL. *EL UNIVERSAL*, pág. ARCHIVO.
- KARL MARX. (LA LUCHA DE CLASES Y CRITICA DEL MODELO CAPITALISTA). *CONFLICTO DE CLASES*.
- NOTICIAS, R. (24 de ENERO de 2016). El conflicto religioso en Oriente Medio puede enterrar a Europa. *RT NOTICIAS*, pág. DIGITAL.
- Ortiz, Mora, Arteaga, Coral. (2017). El conflicto interpersonal como oportunidad para aprender a convivir en la escuela. *Universidad Autonoma de Manizales*.
- PIAGET, J. (1979). PSICOLOGIA DEL NIÑO. En J. PIAGET, *PSICOLOGIA DEL NIÑO* (pág. 126). MEXICO: MORATA.
- RICARDO, ROMERO SILVA. (20 de AGOSTO de 2013). PLEGARIA DESDE EL SALADO. *EL TIEMPO*, pág. ARCHIVO.
- ROCHA, CATALINA. (2014). Conflicto armado en Caquetá y Putumayo y su impacto humanitario. *Fundacion ideas para la paz*, Digital.
- TIEMPO, E. (9 de SEPTIEMBRE de 2018). Cifras del conflicto armado en Colombia en los últimos 60 años. *EL TIEMPO*, pág. DIGITAL.
- TRIGO AZA EUGENIA. (2006). JUEGO Y LUDISMO. *Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Oleiros-A Coruña*, 2 -3.
- Vigotsky. (1924). *TEORIA CONSTRUCTIVISTA DEL JUEGO*. MOSCU.