



El territorio de lo lúdico en los jóvenes de la fundación comunitaria huellas de vida

Santiago Díaz Oliveros

Manuela Orozco Patiño

Tesis de maestría presentada para optar al título de Magíster en Educación y Desarrollo Humano

Asesora: Yolanda Astrid Pino Rúa, Título académico más alto en magister en educación y desarrollo humano

Asesores de recursos académicos: Luz Andrea Sepúlveda Escobar (asesora bibliográfica), Claudia Marcela Cerón Rubio (asesora Centro de Escritura) y Elvia Lucía Sánchez García (asesora de integridad académica)

Universidad de Manizales
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Maestría en Educación y Desarrollo Humano
Manizales, Caldas, Colombia

2025

Cita	(Díaz Oliveros & Orozco Patiño, 2025)
Referencia	Díaz Oliveros & Orozco Patiño (2025). <i>El territorio de lúdico en los jóvenes de la fundación comunitaria huellas de vida</i> [Tesis de maestría]. Universidad de Manizales. RIDUM: Repositorio Institucional Universidad de Manizales.
Estilo APA 7 (2020)	



Maestría en Educación y Desarrollo Humano, XXXVI

Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud - CINDE.

Grupo de Investigación Educación y Pedagogía: Saberes, Imaginarios e Intersubjetividades

Línea de Investigación Educación y Pedagogía.

Declaración de inteligencia artificial: el o los autores de este trabajo de grado declaran que han utilizado herramientas de inteligencia artificial (IA), tales como ChatGPT, Grammarly, Turnitin, Copilot, Gemini, entre otras, de manera ética y responsable, tal como se establece en el Acuerdo UManizales 002 (julio 26 de 2023) sobre propiedad intelectual e IA. Estas herramientas son empleadas como apoyo en la redacción, revisión gramatical y generación de ideas, pero en ningún caso sustituyen el análisis crítico, la argumentación académica ni la originalidad del trabajo. Asimismo, cualquier contenido generado con asistencia de IA está citado y referenciado adecuadamente, garantizando la integridad académica y el cumplimiento de los principios éticos de la investigación.

Biblioteca y Centro de Recursos: biblioteca.umanizales.edu.co

Repositorio Institucional: ridum.umanizales.edu.co

Universidad de Manizales: umanizales.edu.co

Revistas: revistasum.umanizales.edu.co

Fondo Editorial: editorialum.umanizales.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Manizales ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Agradecimientos

Gracias a la fundación huellas de vida, por construir procesos comunitarios que se piensan desde la lúdica como una posibilidad de transformación. Por inspirar la idea de que los territorios se pueden resignificar desde las experiencias y pasiones, a través del arte, la memoria y la construcción de paz.

Agradecemos profundamente su compromiso con las comunidades y por abrir espacios donde el juego, la creatividad y la sensibilidad se convierten en herramientas de encuentro, resistencia y esperanza.

Tabla de contenido

Resumen	8
Abstract	9
Introducción	10
Planteamiento del problema	11
Antecedentes	15
Categoría 1: Lúdica	15
Categoría 2: Territorio.....	20
Categoría 3: Jóvenes.....	23
Referentes Normativos	26
Justificación.....	28
Objetivos	30
Objetivo General	30
Objetivos Específicos	30
Marco teórico	31
La lúdica como campo de acción del juego	31
La desesperanza en los jóvenes.....	34
La importancia de los territorios lúdicos.....	35
Metodología	37
Contexto y participantes.....	37
Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	38
<i>Cartografía territorios lúdicos</i>	38
<i>Cartografía corporal</i>	38
<i>Entrevista episódica</i>	38
Proceso de análisis de la información	41

Resultados	50
El territorio	50
Experiencias Lúdicas.....	58
Lúdica y Juventud	63
Lúdica y Organización social	66
Conclusiones	70
Recomendaciones.....	72
Referencias	73

Lista de tablas

Tabla 1.	Impacto del territorio en la percepción de la acción lúdica en los jóvenes	36
Tabla 2.	Guía de entrevista episódica Representante Legal Fundación Huellas de Vida	39
Tabla 3.	Guía entrevista episódica a jóvenes de la fundación	40
Tabla 4.	sistematización de experiencias de los procesos de la fundación comunitaria Huellas de vida.	42

Resumen

Este documento recoge los resultados de una investigación realizada con jóvenes de la *Fundación Comunitaria Huellas de Vida*, una organización juvenil que promueve acciones colectivas y comunitarias en el barrio Solferino de la ciudad de Manizales. El objetivo del estudio fue reconocer la lúdica como una categoría fundamental en el desarrollo humano, a partir de las experiencias y territorios lúdicos de los participantes, así como explorar la forma en la que los jóvenes asumen la dimensión lúdica en sus propias experiencias de vida, otorgando sentido a los territorios que habitan, donde el juego, la risa, el goce y el placer hacen parte de su recorrido vital. La investigación se desarrolló en el marco de un enfoque cualitativo, bajo un paradigma hermenéutico y con una metodología biográfico-narrativa, con el propósito de dar voz a las experiencias de vida de jóvenes que han habitado territorios marcados por la lucha, el arte y la esperanza. A partir de sus narrativas, se identificaron los "territorios lúdicos" y la forma en la que los atraviesan, destacándose la casa, la naturaleza y el cuerpo. Asimismo, se reconocieron experiencias lúdicas expresadas en gustos, prácticas y actividades cotidianas, lo que permitió analizar el valor de la contemplación y el vínculo. Finalmente, se plantea una reflexión sobre la relación entre la condición juvenil y la lúdica, considerando las posibilidades que esta ofrece para fortalecer los procesos organizativos de la Fundación.

Palabras clave: Territorio lúdicos, lúdica, jóvenes, organización.

Abstract

This study presents the findings of research conducted with young members of the *Fundación Comunitaria Huellas de Vida*, a youth organization that fosters collective and community action in the Solferino neighborhood of Manizales, Colombia. The research aimed to position playfulness as a key dimension of human development, drawing on participants' experiences and playful territories, and to explore how young people integrate the ludic dimension into their life trajectories, imbuing the spaces they inhabit with meaning, where play, laughter, joy, and pleasure become integral to their personal journeys. Employing a qualitative approach within a hermeneutic paradigm, and guided by a biographical-narrative methodology, the study sought to give voice to the lived experiences of youth who have inhabited territories shaped by struggle, art, and hope. Analysis of their narratives led to the identification of “playful territories” and the ways in which these are traversed, with the home, nature, and the body emerging as central. Playful experiences were further expressed through tastes, practices, and daily activities, highlighting the value of contemplation and human connection. The study concludes with a reflection on the relationship between youth and playfulness, underscoring its potential to strengthen the organizational processes of the Foundation.

Keywords: Playful territories, playfulness, youth, community organization.

Introducción

Esta investigación aborda una problemática de enorme relevancia, la lúdica como una dimensión vital, que en este caso se presenta como una categoría de análisis que permite reconocer las experiencias y territorios lúdicos, que han sido lugar de exploración, ensoñación y de construcción de identidad para las personas. Los jóvenes, en el contexto social actual, atraviesan distintos desafíos significativos como sujetos, tales como la ausencia de sitios para el desarrollo integral de la creatividad y la exploración de las pasiones; al mismo tiempo, se encuentran inmersos en realidades complejas, marcadas por la violencia estructural, la precariedad de oportunidades y un creciente deterioro en la salud mental, factores que limitan severamente la emergencia de espacios para la construcción de identidades sólidas y la reflexión crítica sobre el entorno.

Es este contexto, la educación tradicional no se ha presentado como solución, sino más bien como una reproductora de prácticas violentas y sistemáticas que reducen la lúdica a una simple instrumentalización con fines pedagógicos, despojándola de su valor transformador y de su potencial para la construcción de identidades.

Es en esta preocupación donde se centra el interés de la investigación, buscando comprender cómo los jóvenes, en particular aquellos vinculados a la Fundación Comunitaria Huellas de Vida, ubicada en el barrio Solferino de la ciudad de Manizales, asumen la dimensión lúdica en sus propias trayectorias de vida y cómo los "territorios lúdicos" que habitan: la casa, la naturaleza o el propio cuerpo, se convierten en escenarios de juego, goce y placer, que otorgan sentido a su existencia y modelan su subjetividad.

Planteamiento del problema

“Una época de robarle tiempo a la muerte”, bajo esta premisa, hace aproximadamente 16 años, surgió entre los jóvenes de un territorio olvidado, la necesidad de indagar por el otro, por lo otro, por aquello que se encuentra más allá de los propios problemas. Esta inquietud se convirtió en una posibilidad para escapar de la realidad cotidiana en busca de oportunidades para trascender la violencia, esa que acallaba día a día las voces de amigos, familiares, vecinos y desconocidos. Este fue el punto de partida para la transformación social, el momento que inspiró los primeros pasos para consolidar la fundación comunitaria Huellas de Vida.

El barrio Solferino, ubicado en la comuna 12 o comuna nuevo horizonte de la ciudad de Manizales, es el lugar en el que se centra su actividad la organización, que, desde sus inicios ha sido integrada principalmente por jóvenes, quienes han reconocido en su territorio posibilidades de transformación y de no repetición de distintas formas de violencias. Este barrio ha presentado por mucho tiempo difíciles condiciones sociales, económicas y comunitarias, siendo percibido en la ciudad como un territorio de conflicto, violencia, microtráfico, consumo de sustancias e inseguridad. Este tipo de estigma se generó desde el momento mismo en el que los primeros habitantes iniciaron el proceso de apropiación de tierras para la construcción de viviendas, generando recelo en los territorios aledaños.

En este desfavorable contexto, Huellas de Vida desarrolla procesos comunitarios que le apuestan al cambio social desde el arte, la cultura y la conciencia crítica, a través de acciones colectivas que generan sentidos de pertenencia en favor del territorio, la memoria y la tradición.

La misión de la fundación consiste en generar procesos de desarrollo colectivo y comunitario que permitan la construcción de estrategias de acción cultural, deportiva, recreativa, comunicativa, tecnológica, educativa, ambiental y agrícola, dirigidas a niños, niñas jóvenes y adultos en pro de la transformación de los paradigmas humanos y la consolidación de herramientas dinámicas y artísticas, que promuevan los principios de autonomía, dignidad, libertad, solidaridad y participación.

La fundación comunitaria ha procurado crear espacios que posibiliten la transformación social de los territorios, un ejercicio que metodológicamente se torna difícil, toda vez que requiere la adopción de nuevas prácticas de interacción en las comunidades, lo que complejiza el diseño de estrategias que permitan la reflexión crítica de las realidades sociales que rodean la vida cotidiana.

Así, el análisis de las injusticias y la reflexión crítica desde la construcción del pensamiento propio han sido propósitos educativos para la fundación; no obstante, la principal dificultad ha sido encontrar nuevas formas de hablarle a los jóvenes para dinamizar los espacios y de este modo, lograr que surja el dialogo, que se genere la confianza necesaria para abordar temas relacionados con la juventud, en términos de sentires y pensamientos.

Es claro que, el juego permite el despliegue y la práctica de lo imaginario, de lo creativo, lo utópico, creando nuevos mundos, y, sin embargo, garantiza al mismo tiempo poner en escena las realidades de la vida cotidiana. En este punto, se reconoce el papel que tiene el juego en la transformación de la sociedad, tal como lo menciona Duvignaud (1982): “se juega con las bases de la vida real, con un papel sagrado y con una jerarquía social” (p. 24). Esto es posible, porque el juego es también un territorio público, es decir, uno en el que se encuentran todos los individuos, algo que los involucra, que es garantía para la alteridad, entendiendo que allí donde se niega el juego, se niega también la diversidad.

Por otro lado, se debe reconocer que la lúdica siempre ha estado presente en los procesos comunitarios como una herramienta relacionada con el goce y el disfrute, La fundación defiende la idea de que la lúdica y el juego no representan lo mismo, sino que se interrelacionan de acuerdo con las necesidades de su uso, entendiendo así, que todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego (Bolívar, 1998). Esto quiere decir que, el juego es lúdico en la medida en que se convierte en una excusa para el encuentro, pero también para la ensoñación y el delirio; el juego conduce a estados de ficción, de divagación mental, ya que, mientras el sujeto juega se siente a salvo, lejos de la deriva, del sin sentido y del vacío (Scheines, 1998).

Es precisamente la lúdica como dimensión antropológica (Pino & Runge, 2021), fundamental para el desarrollo de una vida digna. También, se concibe como la necesidad del ser humano de vivir experiencias, la búsqueda del goce, de lo placentero. En esencia, se trata de un elemento que se integra a los procesos de desarrollo humano, porque permite a las personas experimentar la emoción, en el sentido de la plenitud, por lo tanto, el juego hace parte de la lúdica, pero no es el único factor que la caracteriza.

Para la Fundación lo fundamental es ofrecer procesos alternativos de formación, espacios donde el componente lúdico se piense como una necesidad para el desarrollo del ser, así como para la construcción de subjetividades que favorezcan entre los jóvenes el reconocimiento del otro y de sí mismos, aquello que les gusta, lo que en verdad les interesa, dejando de lado el esquema de la

educación tradicional teresa, pero a su vez que los pueda sacar de la rutina diaria de la educación tradicional en la que están inmersos. Arbeláez (2002) considera que la escuela, a partir de su carácter formal, prefigura un escenario represivo que atenta contra la relación natural que existe entre el componente lúdico y el conocimiento, desaprovechando el valor de la lúdica y su connotación como elemento de socialización primaria y su valor en el reconocimiento de conflictos y problemáticas sociales que integran el contexto cotidiano.

La lúdica también se ha reconocido como un cúmulo de herramientas para la educación popular y comunitaria, (enfoques pedagógicos base de esta organización), que permite escapar a la actual crisis pedagógica de la escuela, crisis que genera, círculos de exclusión sobre las inteligencias no reconocidas por el mercado, obligando a la homogeneización, anulando la alteridad y la posibilidad de ser en libertad. Asimismo, la lúdica permite la construcción de una escuela diversa y plural, que estime y valore la construcción sana de relaciones intersubjetivas y el fomento de valores y categorías tales como la fraternidad, la solidaridad, el respeto y el reconocimiento hacia las distintas formas de ser y hacer en el mundo.

Bolívar (1998) considera que la lúdica no tiene cabida en una escuela centrada en las pedagogías de la racionalidad instrumental que ven la educación como adiestramiento, control y conducción; por esta razón, es menester la creación de espacios donde lo lúdico sea un elemento de poder que contribuya a generar procesos formativos y alternativos que abarquen y no desconozcan las diferentes dimensiones del ser humano.

Queda claro que, por más que se plantee una intención desde lo lúdico como elemento de formación y aprendizaje, no depende únicamente de los espacios formativos tradicionales como la escuela o espacios alternativos como la fundación, alcanzar una meta de formación integral, asumiendo que los objetivos deben ir más allá de la instrumentalización del juego como herramienta de dinamización. En términos de Pino y Runge (2020), se debe reconocer el valor de la actitud lúdica, es decir, aquella que “se centra en lo íntimo de los sujetos, en el mundo de la vida que permea directamente las prácticas pedagógicas” (p.16); esto quiere decir que, en la disposición del ser frente al mundo, lo lúdico se debe asumir como experiencia y aprendizaje.

Surge un elemento importante y es la pregunta por el espacio de lo lúdico fuera de un centro educativo tradicional, ¿es posible hablar de territorios lúdicos? Se trate de espacios que pueden asumirse como escenarios en los que se despliegan el ocio, la risa, la alegría y el placer (Pino & Runge, 2021), esto es, la dimensión lúdica.

Dentro de los procesos de la fundación Huellas de Vida, se ha reflexionado sobre el desacierto de pensar en la construcción de espacios lúdicos como un ejercicio formativo ,que aporte a la construcción de sujetos políticos, pues no depende de la organización, ni de los encuentros con los jóvenes la percepción lúdica; sin embargo, ha surgido la inquietud por saber si es posible lograr que los estudiantes se pregunten por su propia experiencia lúdica y que este sea el punto de partida para identificar los territorios lúdicos que han sido habitados a lo largo de sus vidas. El objetivo es resignificar estos territorios como espacios de formación y aprendizaje.

En este punto se valida la importancia de esta propuesta investigativa, al reconocer la lúdica como un elemento fundamental en el desarrollo humano. Al mismo tiempo, se busca cuestionar la relación de la escuela con lo lúdico, más allá de su instrumentalización con fines académicos; por último, es necesario indagar por la forma en la que los jóvenes asumen la dimensión lúdica en sus propias experiencias de vida, para darle sentido a los territorios que han habitado, donde el juego, la risa, el goce y el placer han sido parte vital de su recorrido.

Antecedentes

El rastreo de antecedentes para la construcción del estado del arte sigue una ruta enfocada en la comprensión de tres categorías de análisis: lúdica, jóvenes y territorio. Así, se presenta la forma en la que diferentes autores exploran el concepto de la lúdica en la cotidianidad del ser humano, donde por medio de procesos de socialización, se incorporan prácticas inherentes a las diversas formas de diversión o goce en torno de los procesos de aprendizaje.

En un primer momento, se realizó el rastreo y la recopilación de información en artículos de investigación, reflexión, tesis y proyectos que aportan y complementan las categorías. Los principales referentes bibliográficos fueron: revistas de la UPTC (2), revistas UNCU (1), revistas JDC (2), revistas UTM (1); revista Lúdicamente (1), revista UPN (1), revista Pedagógica (4), repositorio UASBI (1), biblioteca UDEA (2), Redalyc (1), Lúdica Pedagógica (2), Anuario Curza (1), biblioteca DAUP (1), revista de Sociología (1).

Este ejercicio tuvo en cuenta las publicaciones con una temporalidad limitada entre los años 2018 y 2024; de esta forma, se garantiza la rigurosidad investigativa en términos de actualidad de la información. Asimismo, el rastreo permitió encontrar diferentes propuestas investigativas alrededor de la lúdica, manifestadas desde diferentes lugares de América Latina, situación que aporta elementos significativos, toda vez que amplía la mirada de los procesos educativos, participativos y comunitarios, donde la lúdica es un elemento de reflexión.

En principio, el interés es reconocer en las investigaciones las experiencias lúdicas de los jóvenes y la importancia que le otorgan a los territorios, a fin de comprender como una fundación como Huellas de vida puede aportar al fortalecimiento del tejido social y a la construcción de sujetos que asuman la acción lúdica como una dimensión relevante en su proyecto de vida.

Categoría 1: Lúdica

Se identifican once (11) textos, de los cuales tres (3) son artículos de reflexión, seis (6) artículos de investigación, un (1) artículo de resultados y una (1) tesis de posgrado.

Esta categoría tiene una amplia relación con el juego, integrados en una actitud y una dimensión de la felicidad, llena de colores y matices diferentes, que permiten configurar una perspectiva de vida, que conecta o se alinea a las necesidades del presente inmediato de la sociedad.

En el artículo titulado "Ludosofía: el arte de vivir en plenitud" Suárez y Mora (2022), reflexionan sobre el concepto de Ludosofía, el cual se deriva de la combinación de "lúdica" y

"filosofía", e investiga cómo estas categorías pueden integrarse para fomentar el aprendizaje, el pensamiento y la vida filosófica en un estado laico. La relación entre lúdica y juego tiene una inmensa conexión, por eso en el documento se discute cómo la lúdica puede ser una dimensión de la felicidad y cómo la filosofía puede entenderse como una perspectiva de vida, con un impacto que promueva el bienestar de uno mismo y de los demás, o que vista desde una experiencia educativa provoque el pensamiento y la creación.

La metodología del estudio fue documental y se utilizaron herramientas presentes en las obras de Foucault, para realizar un ejercicio de pensamiento reflexivo: la conclusión principal es que la ludosofía constituye una disposición del ser que busca la felicidad y el bienestar espiritual y físico, proporcionando un sentido a la existencia y transformando la manera en que los sujetos se relacionan con ellos mismos, con los demás y con el mundo. Esto indica que la ludosofía no solo implica estrategias lúdicas, sino una actitud y disposición que permita cuestionar, aprender y cuidar de manera integral.

En esta misma línea, resulta relevante el artículo "La revolución (también) es un juego: sobre la dimensión lúdica de la educación popular", escrito por Huerta (2021), donde se analizan la relación entre la educación popular, los movimientos populares y las prácticas lúdicas, que indican cómo el juego y las actividades lúdicas pueden ser entendidos como una praxis política colectiva y su importancia para la conformación de organizaciones sociales y políticas.

Se destaca el papel del juego en la educación popular y en la política, proponiendo que las prácticas lúdicas permiten prever alternativas al sistema capitalista, colonialista y patriarcal, dotando a los sujetos de lucha de nuevas prácticas, discursos e imaginarios, que propicien espacios de formación y educación en los movimientos populares, donde se teja una estética lúdica de protesta y su despliegue en el espacio público.

En el documento se argumenta que la práctica lúdica, vista como praxis política, es fundamental para transformar las relaciones de dominación. En este documento, la obra de Freire (1985), subraya que la lucha por la libertad y la justicia social es tanto pedagógica como política.

Sosa (2021) critica la burocratización y el uso instrumental de las técnicas lúdicas en la educación popular por parte de ciertas izquierdas y propone una praxis dialógica y creativa que supere las prácticas disciplinadoras y domesticadoras, ya que el artículo destaca que el juego es una acción libre que permite la creación de nuevas relaciones y subjetividades, constituyendo una actividad inherentemente política y subversiva.

La propuesta refiere que el juego puede ser una herramienta poderosa para la resistencia y la transformación social, lo cual se relaciona con el texto la “Genealogía de las prácticas lúdicas: de la pedagogía a la industria cultural”, realizado por Rosi (2020), donde se reflexiona acerca de la genealogía de las prácticas lúdicas en el capitalismo contemporáneo, explorando la tensión entre la pedagogía del juego y la industria cultural. Además, se analiza el paso de sociedades disciplinarias a sociedades de control, relacionando las prácticas lúdicas con formaciones de saber, relaciones de poder y modos de subjetivación.

Adicionalmente, se examina la relación de las prácticas lúdicas con dispositivos disciplinarios, la influencia de la industria cultural juguetera en el ascenso del Capitalismo Mundial Integrado y la estratificación de dichas prácticas.

Ante la latente situación ante el capitalismo y globalización, a la cual la lúdica no es ajena, se identifica el estudio “La expresión corporal como herramienta lúdica en los estudiantes de danza” escrito por Becerra y Chaves (2018), quienes critican a la educación tradicional, ya que se centra demasiado en la transmisión de conocimientos estáticos en lugar de fomentar la creatividad y la diversidad de respuestas. De esta, se procura intervenir desde el diseño y desarrollo de ocho talleres lúdicos, orientados a partir de las experiencias, emociones y sentimientos de los estudiantes, con el objetivo de fortalecer la expresión corporal y enriquecer los patrones de movimiento mediante la danza libre y la creatividad, lo cual demuestra innovación y revulsión a la cotidianidad de “lo lúdico” en la construcción de imaginarios.

En resumen, la investigación subraya la importancia de incorporar métodos lúdicos y creativos en la educación en danza, para enriquecer la experiencia de aprendizaje y potenciar la expresión corporal de los estudiantes de manera integral y significativa.

Por otra parte, se identifica el artículo titulado “Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior” escrito por Candela (2020), quien destaca la relevancia de las actividades lúdicas en la educación de los estudiantes, mencionando que el aprendizaje a través del juego no solo promueve la adquisición de conocimientos, sino que también favorece el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los alumnos. Esto, a su vez, provoca beneficios específicos, tales como la mejora en la calidad de la lectura, el fortalecimiento de las relaciones personales, el desarrollo de competencias en ciencias naturales, y la facilitación del proceso de enseñanza con énfasis en el aprendizaje significativo.

En ese orden de ideas, también es posible abordar la lúdica desde una perspectiva más epistemológica, como sucede en el documento “Aproximaciones teóricas a la lúdica como dimensión antropológica”, realizado por Pino y Runge (2021), donde se presentan los trayectos biográficos de maestros y maestras, destacando la importancia de la lúdica como una categoría fundante constitutiva de la vida humana, equiparable en valor a otras dimensiones.

De esta manera el juego se posiciona como el eje articulador del fenómeno lúdico, influyendo en el tiempo (ocio y tiempo libre), en los territorios lúdicos, la risa, el humor y la alegría como expresiones lúdicas. El texto resalta que el juego es inherente a la vida humana, variando en formas a lo largo de la historia y en diferentes contextos culturales; mencionando la transformación del ocio en la sociedad de consumo, donde el tiempo libre se destina mayormente a la obtención de bienes, servicios y la industria cultural, influenciado por avances tecnológicos y medios de comunicación.

El artículo destaca la importancia de reconocer los "entre tiempos" para el ocio, el juego y el placer, así como los territorios y formas humorísticas en las que la lúdica se manifiesta en la vida cotidiana. Se enfatiza que la dimensión lúdica no solo se despliega desde la experiencia biográfica de los individuos, sino que también depende de momentos históricos, territorios, conversaciones y construcciones culturales.

Se destaca entonces la importancia de la lúdica en la vida y por ende en múltiples contextos, el educativo es uno vital y poderoso en la sociedad, debido a que a partir de allí las nuevas corrientes y estrategias pueden marcar un antes y un después. Así sucede en “La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la aceptación y reconocimiento del otro”, generado por Benavides, et al (2022), donde se subraya la importancia que tienen las estrategias pedagógicas innovadoras que promueven la empatía y la aceptación en contextos escolares, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y a la construcción de una sociedad más inclusiva y respetuosa.

Los autores examinan la implementación de estrategias basadas en el juego para mejorar la aceptación y el reconocimiento entre los estudiantes de tercer grado en una escuela de Ayapel, Córdoba, utilizando un enfoque cualitativo y un diseño de investigación-acción, logrando identificar actitudes negativas. Además, diseñaron una intervención lúdica que redujo significativamente estas actitudes, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico y mejorando las relaciones interpersonales. El estudio destaca la lúdica como una herramienta esencial para crear ambientes educativos inclusivos y fomentar la gestión adecuada de emociones.

Por último, en *"La metodología lúdica como dinamizador de las conductas prosociales"* presentado por Núñez-Ríos, et al (2020), se analiza la manera en la que la implementación de metodologías lúdicas en la educación primaria puede fortalecer las conductas prosociales entre los estudiantes. Utilizando un enfoque sociocrítico y una metodología cualitativa basada en la investigación-acción, los autores exploran cómo las actividades lúdicas inciden positivamente en el comportamiento de los estudiantes, fomentando la colaboración, el respeto y la empatía.

Los resultados indican que las estrategias lúdicas generan cambios significativos en los comportamientos de los estudiantes, mejorando tanto su experiencia académica como vivencial. Estas actividades no solo contribuyen a un ambiente escolar más armonioso, sino que también potencian la formación integral de los estudiantes, ayudándoles a desarrollarse como ciudadanos responsables y solidarios.

Para concluir la categoría lúdica, es necesario reflexionar sobre su relación con el juego y las actividades recreativas, así como sobre el valor que tiene como factor integral en la sociedad, aspecto que va más allá del simple entretenimiento. Su importancia radica en la capacidad para promover el desarrollo integral de las personas, fomentando habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

En el ámbito educativo, la lúdica se revela como una herramienta pedagógica poderosa que no solo facilita el aprendizaje, sino que también potencia la creatividad, la confianza y la expresión individual y que, al incorporar el juego en los procesos de enseñanza, se crean ambientes de aprendizaje más dinámicos y atractivos que motivan a los estudiantes y les permiten explorar nuevas formas de conocimiento y autoconocimiento. Esto, a su vez, contribuye al desarrollo de ciudadanos más críticos, seguros y capaces de gestionar sus emociones y accionar de manera efectiva.

Adicionalmente, la lúdica tiene un papel fundamental en la cohesión social y en la construcción de comunidades más inclusivas y armoniosas, teniendo en cuenta que, a través del juego, las personas pueden conectar con su esencia humana, superar barreras culturales y sociales, y promover valores como la cooperación, el respeto y la aceptación de la diversidad. Se resalta, por tanto, el valor como agente dinamizador social, en un escenario global marcado por el estrés y la falta de tiempo libre, debido a las demandas laborales y tecnológicas, que implican una recuperación de espacios para el bienestar emocional y mental.

Es claro entonces que, la lúdica facilita la resistencia y la transformación social, ofreciendo un medio para cuestionar y re imaginar las estructuras existentes. En resumen, la lúdica no solo enriquece la vida individual y colectiva, sino que también es esencial para el desarrollo de una sociedad más equitativa y resiliente.

Categoría 2: Territorio

Esta categoría la integran siete (7) textos, de los cuales cinco (5) son artículos de investigación y un (1) artículo de reflexión.

El territorio es ese lugar que se habita y en el que se desarrolla la vida; es que, sin ser estático, se lleva adherido al sentir y en muchas ocasiones se carga en la misma piel, en el baúl de recuerdos y en las emociones. Según Molina (2012) en su investigación “De juegos y de territorios. Comprensiones otras del ocio en sociedades de la periferia”, la descolonización de prácticas de ocio y encuentros sociales en sociedades periféricas desafía el discurso dominante que invisibiliza ciertas formas de vida; al mismo tiempo pretende reivindicar lógicas alternativas de pensamiento y vivencias que otorgan sentido a la vida de grupos humanos específicos, especialmente comunidades indígenas.

Se destaca en esta investigación la importancia de recuperar categorías propias y determinantes de este tipo de comunidades para describir y narrar sus vidas, en un intento por despertar la voz y la palabra de aquellos que han sido silenciados y subalternados durante mucho tiempo. Así, el autor se sumerge en la comunidad Nasa de Caldono Cauca, para visibilizar expresiones culturales y de ocio que merecen ser reconocidas en la construcción de una sociedad intercultural. A través de una investigación basada en la etnografía reflexiva y la hermenéutica dialéctica, explora las relaciones entre ocio, desarrollo sostenible, interculturalidad y producción.

El artículo anterior, hace hincapié en la comprensión del ocio en comunidades específicas, aspecto que no ha sido ajeno a otras investigaciones realizadas por Molina y Tabares (2019), en su texto “Capital social, ocio y consumos culturales en Colombia. desafíos para el posconflicto” presentan un enfoque desde la ecología de las prácticas para entender y valorar el ocio, particularmente, desde las prácticas lúdicas populares y tradicionales.

Los autores argumentan que el ocio debe ser estudiado, no solo como una actividad de tiempo libre, sino como un conjunto de prácticas culturales significativas que están profundamente enraizadas en contextos sociales y ambientales específicos. A través de este enfoque ecológico, se busca resaltar la diversidad y riqueza de las prácticas lúdicas tradicionales, promoviendo su

reconocimiento y preservación en un mundo cada vez más globalizado y homogenizado, lo cual complejiza la relación que se teje entre el tiempo libre, el descanso y la necesidad de productividad que es latente en la época contemporánea.

Molina y Tabares (2019) también examinan la relación entre el capital social, el ocio y los consumos culturales en Colombia, en el contexto del posconflicto, con el ánimo de desarrollar indicadores que ayuden a establecer conexiones entre deporte, recreación y actividad física con el desarrollo humano, la convivencia y la paz. De este modo, acudiendo a una metodología del Índice de Acceso y Desarrollo Cultural (IDAC), el estudio destaca las tensiones entre las políticas públicas y las prácticas culturales locales, así como entre las industrias y las iniciativas culturales comunitarias.

En un país como Uruguay, algunos estudios se han detenido a pensar en los desafíos para el posconflicto. El artículo *"Habilitando nuevas territorialidades desde las prácticas lúdicas y artísticas: reflexiones a partir de una experiencia en la Unidad Penitenciaria 6 Punta de Rieles"* escrito por Burgueño e Isach (2021), se reflexiona sobre cómo las prácticas lúdicas y artísticas (PLA) pueden transformar territorios específicos mediante la creación de nuevas formas de habitar, sentir y relacionarse. El estudio se enfoca en una experiencia en la Unidad Penitenciaria, donde estas prácticas se han utilizado para generar espacios de encuentro y construcción colectiva, para que se incite a una reflexión sobre el juego y la creación artística, promoviendo nuevas sociabilidades y modos de convivencia en el contexto penitenciario.

En este contexto particular, la participación, la colaboración y la creatividad son herramientas para el cambio social y cultural, que, en lugar de centrarse en la producción de objetos artísticos o espectáculos tradicionales, buscan desarrollar relaciones y criterios de convivencia que desestabilicen las estructuras de poder y los modos de validación hegemónicos.

La investigación *"Bosquejos para una propuesta del campo del ocio desde la ecología de las prácticas. Las prácticas lúdicas populares y tradicionales"* forma parte del informe final del proceso de posdoctorado del Tabares (2019), que, en el marco de un paradigma cualitativo de corte documental, busca contribuir al campo del ocio, la recreación y el tiempo libre desde una perspectiva que amplíe las miradas desde la diversidad. Se propone la heterogeneidad y la multiplicidad para ampliar los marcos de fundamentación, presentando la ecología de las prácticas y las prácticas lúdicas populares y tradicionales como referentes que permiten abordar el campo desde la diversidad que caracteriza a la nación.

El autor analiza las perspectivas únicas y abogan por un reconocimiento de la multiplicidad y la diversidad en las prácticas de ocio, destacando la importancia de las prácticas lúdicas populares y tradicionales (PLPT). Plantea que estas prácticas, que materializan la resistencia, identidad y alteridad, son actuales y relevantes, especialmente en las periferias urbanas de América Latina. El artículo sugiere que las políticas públicas deberían incorporar estas perspectivas diversas, fomentando condiciones y oportunidades que reconozcan la pluralidad y la interconexión de las prácticas de ocio, proponiendo una ecología de las prácticas que supere las visiones hegemónicas y monoculturales, que son las que tienen gran eco en la comunidad, lo cual indica que el llamado al reconocimiento y atención al ocio y las practicas lúdicas viene en aumento, debido a las necesidades vividas en los diversos territorios.

Así como el concepto de pedagogía y educación, resonaron en la categoría de lúdica al momento de la indagación, con el concepto y categoría de territorio sucede algo similar, tal es el caso del artículo "Un territorio que le habla a la escuela. La experiencia de la Expedición Educativa en Neiva", escrito por Macías, et al (2019), quienes comparten una iniciativa educativa llevada a cabo entre los años 2016 y 2019 en Neiva, Colombia, en respuesta a la estrategia del Ministerio de Educación Nacional "Día E", centrado en el fomento del diálogo entre los diversos actores de la comunidad educativa, incluyendo estudiantes, profesores, familias y organizaciones sociales. A través de actividades como foros y la creación de un cómic, se buscó identificar y abordar los problemas educativos específicos de la región, promoviendo la integración de conocimientos contextuales en el currículo educativo y fortaleciendo el tejido social.

La Expedición Educativa también desarrolló un diplomado en Pedagogías Críticas y Currículos Alternativos para el Buen Vivir, que se implementó con maestros de primaria en 2017 y de secundaria en 2019. Este diplomado promovió el reconocimiento de la identidad docente, la movilización por mejores condiciones laborales y la defensa de la educación pública. Se realizaron salidas de campo, entrevistas y diálogos con líderes comunitarios para integrar las dimensiones sociales, económicas, ambientales y culturales del entorno en el proceso educativo, contribuyendo a una educación más contextualizada y relevante para la vida de los estudiantes y sus familias.

Para finalizar el rastreo de esta categoría, se localiza una investigación que explora el papel fundamental del juego en la educación infantil en Colombia, destacando cómo las prácticas lúdicas enriquecen los procesos de aprendizaje y desarrollo en la primera infancia. Este documento se denomina "Retratos del juego en Colombia: una mirada desde la documentación pedagógica",

presentado por Durán, et al (2019), donde se destaca cómo el acompañamiento pedagógico transformó la concepción del juego, pasando de ser una herramienta para aprender o entretener a ser un fin en sí mismo, revelando la riqueza social y cultural del territorio.

La documentación pedagógica como metodología, les permitió a las autoras capturar y analizar las interacciones y descubrimientos de los niños en el juego, resaltando la importancia de un ambiente que refleje las identidades territoriales y las particularidades de la infancia en diferentes contextos. Las experiencias recopiladas constituyen valiosos retratos que muestran cómo el juego puede ser una ventana para comprender mejor la infancia y las prácticas educativas.

Para concluir, hablar de territorio es fundamental porque se entrelaza directamente con la identidad y las raíces de las sociedades. El territorio no solo se refiere a una extensión geográfica, sino también a un espacio cargado de significados culturales, históricos y sociales. A través de la relación con el territorio, las comunidades construyen su identidad colectiva y personal, desarrollando un sentido de pertenencia que es esencial para la cohesión social.

El territorio también es el escenario donde se desarrollan las prácticas cotidianas y se vive el ocio y la lúdica. Estos espacios son testigos de los eventos históricos que han moldeado a las comunidades y representan un vínculo tangible con sus ancestros. La manera en que una sociedad interactúa con su entorno, lo usa y lo protege, refleja sus valores y su cosmovisión, sin embargo, no está de más conocer cómo podemos construir y relacionarnos con nuestros entornos y realidades de una forma más equitativa, que nutra las partes implicadas en él, así como en Colombia o en otros contextos se gestó una cultura de paz, donde se promueva la reconciliación y la paz desde la cooperación comunitaria y porque no, un llamado a la acción para que las políticas incorporen y valoren al ocio y las prácticas lúdicas como elementos clave para el bienestar social y la identidad cultural.

Por lo tanto, discutir sobre territorio es discutir sobre la forma en la que los sujetos se relacionan con el entorno y con los demás; es reconocer la importancia de mantener vivas las raíces y tradiciones, al mismo tiempo que se promueve la adaptación a los cambios y desafíos contemporáneos. En resumen, el territorio es un pilar central en la construcción y preservación de la identidad y las raíces de cualquier sociedad.

Categoría 3: Jóvenes

Fue posible identificar (3) artículos de investigación en el marco del ejercicio de rastreo bibliográfico. Esta categoría surge como un elemento fundamental en la investigación, puesto que

se origina en la intención de pensar la lúdica desde las experiencias de los jóvenes, entendiendo esta etapa de la vida como una construcción constante de significados y transformaciones en la identidad, que derivan en las diferentes formas de asimilar su propia realidad. Nace a su vez de la preocupación de las condiciones sociales y estructurales a las que son sometidos los jóvenes que en ocasiones derivan en el aumento de problemas en la salud mental en estas edades.

Para esta categoría, la primera investigación, titulada “El despliegue de lo lúdico en jóvenes en contextos de encierro”, es presentada por Nakayama, et al (2020) en Córdoba, Argentina, recogiendo la categoría de lúdica y de jóvenes al preguntarse por el lugar del juego y lo lúdico en adolescentes en situación de encierro en un centro socioeducativo para jóvenes que se encuentran en conflicto con la ley penal. Este planteamiento resulta interesante, puesto que cuestiona el accionar del centro educativo al ser un espacio que restringe la posibilidad de pensar lo lúdico más allá del juego.

Este artículo propone una mirada de la lúdica desde la actitud que los jóvenes asumen para pensar en libertad desde el encierro y como esta actitud permite compensar la vivencia del encierro y moviliza al sujeto a una transformación creativa hacia la emancipación de sí mismo. Por otra parte, plantea la necesidad de defender el derecho de los jóvenes al juego en libertad, a sentirse libres de crear y cooperar a pesar de su condición de encierro. Planteando de esta forma una dimensión política del juego, como posibilidad de construcción de subjetividades críticas en los jóvenes a través de la lúdica.

El documento “Jóvenes en Territorio: un abordaje desde la educación popular” de Eterovich (2018), aborda las categorías de jóvenes y territorio desde una mirada de los postulados propuestos por la educación popular de Freire (1985). Se afirma en el estudio que en los jóvenes se manifiesta el deber de repensar las lógicas tradicionales sobre las cuales se ha desarrollado su formación y de esta forma repensar los significados y sentidos que estos le otorgan a sus propias vidas

Por último, el texto “Jóvenes en perpetuo tránsito hacia ninguna parte”, presentado por Borrás, et al (2019), aporta una mirada reflexiva acerca de las fronteras entre el trabajo y el tiempo para el ocio en edad de tránsito, en la que el trabajo se vuelve un factor fundamental en la vida del ser humano, que busca de las aspiraciones vocacionales. Aquí se plantea una dicotomía en la percepción del tiempo libre en el cual no hay lugar para lo laboral puesto que significaría perder la

noción el concepto de tiempo libre; por otro lado, se argumenta que en este tiempo es un espacio donde los jóvenes configuran y refuerzan sus identidades.

Así, se puede concluir que la categoría jóvenes, se encuentra aunada a la necesidad de resignificación y dos grandes aspectos: ocio y tiempo libre. Se busca, por tanto, que la lúdica se presente en este escenario como posibilidad de entablar nuevas relaciones dialógicas, impactando en las interacciones que los jóvenes tienen fuera de sus espacios de rutina, es decir, en ambientes que son previamente diseñados para que se produzcan intercambios, no solo de palabras, también de emociones, anhelos y sentires, sin la presión que generan los centros de formación.

Referentes Normativos

Existen diferentes normativas que hacen alusión a la lúdica, relacionándola directamente con el uso del tiempo de ocio, la configuración y espacios alternativos y el derecho al juego que deben tener los niños, niñas y jóvenes en el contexto colombiano. En primer lugar, se asume que no solo se trata de un derecho, sino también de una necesidad, que la lúdica promueva la creatividad, la libertad y el desarrollo integral de los jóvenes, sobre todo, porque en esta etapa de la vida, se abre la puerta de la autonomía, que conduce a la toma de decisiones. El tiempo de ocio termina siendo necesario para el bienestar emocional y social, pero al mismo tiempo, es una oportunidad para resignificar lo que se realiza en los espacios que se habitan, con el ánimo de aportar en la formación de personas libres y plenas.

La ley 115 de 1994, que se conoce como la Ley general de educación, reconoce la educación como proceso integral que incluye formación física, psíquica, social y cultural, incluyendo tanto en la educación formal como no formal, actividades lúdicas y recreativas como parte del servicio educativo. Asimismo, se explicita en el Artículo 5, que se debe fomentar el desarrollo de la personalidad y la participación social, escenarios donde la lúdica es clave.

La Ley 2771 de 2008, tramitada por la Comisión Nacional Intersectorial para la Actividad Física, crea un marco para coordinar las políticas que fomentan la recreación, reconociendo su relación con la salud y el bienestar social, destacando la importancia de espacios para este tipo de actividades y señalando que la acción lúdica debe integrarse a los proyectos pedagógicos transversales.

La ley 1098 de 2006 y la Ley 1878 de 2018, conforman el Código de Infancia y Adolescencia, mediante el cual se busca garantizar los derechos, en este caso de los adolescentes, a la recreación, el juego y el tiempo libre. Este mandato se extiende no solo a las instituciones, también a las familias y a la sociedad en general, haciendo hincapié en que se deben generar espacios seguros y alternativos para que los jóvenes ejerzan su libertad y participen en actividades lúdicas y culturales.

La Ley 2281 de 2023, mediante la cual se produce la creación del Ministerio de la Igualdad y la Equidad, es un impulso a las políticas que promueven la igualdad de derechos y el acceso a espacios de recreación y bienestar, fomentando aspectos como participación, inclusión e innovación.

Es claro que en el diseño de un marco normativo que refleje la importancia de la lúdica para los jóvenes, se debe contemplar en primer lugar el vínculo que esta tiene con las estrategias curriculares para la convivencia escolar, es decir, posicionando a la lúdica como promotora de la creatividad, la interacción social y la constructora de ambientes escolares libres y democráticos. No obstante, luego de la etapa escolar, es preciso que se contemplen estrategias de manejo alternativo para los jóvenes, pensando en su salud mental y en la construcción de una identidad, por esta razón, se refuerza el discurso sobre el impacto de los espacios culturales, deportivos y recreativos, donde sea posible explorar, proponer, construir y contrarrestar dinámicas de valoración negativa como el sedentarismo, la exclusión o la violencia.

Justificación

La presente investigación se justifica tanto desde una perspectiva teórica como desde una dimensión social y práctica. En el plano teórico, aporta a la comprensión de la lúdica como dimensión antropológica del ser humano, reconociéndola más allá de su carácter recreativo o instrumentalizado en los espacios educativos. Esta investigación asume la lúdica como una categoría constitutiva del desarrollo humano que atraviesa la subjetividad, la creatividad y la construcción de sentido, posibilitando la emergencia de nuevas formas de aprendizaje, relación y existencia. En ese sentido, se nutre de los aportes de autores como Pino y Runge (2021), Scheines (1998) y Huizinga (2007), quienes coinciden en que el juego y lo lúdico son expresiones de libertad y creación que permiten reconfigurar la experiencia humana y las prácticas culturales.

Desde la perspectiva académica, el estudio ofrece una mirada innovadora dentro del campo de la educación y el desarrollo humano, al situar la lúdica como un componente esencial para comprender los procesos formativos no formales y comunitarios. Esta postura implica un cuestionamiento crítico a las pedagogías tradicionales centradas en la racionalidad instrumental, promoviendo en cambio una educación liberadora, sensible y comprometida con la vida, el goce y la construcción de subjetividades reflexivas. De este modo, el trabajo aporta a la ampliación del debate académico sobre la educación popular, los procesos de subjetivación juvenil y las pedagogías del territorio.

En el plano social y práctico, la investigación cobra relevancia por desarrollarse en un contexto marcado por condiciones de vulnerabilidad y estigmatización, como el barrio Solferino de la ciudad de Manizales, donde la Fundación Comunitaria Huellas de Vida ha consolidado un trabajo transformador con jóvenes a través del arte, la cultura y la conciencia crítica. Reconocer la lúdica en este escenario permite comprender cómo los jóvenes construyen territorios de esperanza, resistencia y reencuentro con la vida, donde el juego, la risa y el placer se convierten en actos políticos de afirmación y de reconstrucción de la identidad.

Además, el estudio ofrece herramientas conceptuales y metodológicas para fortalecer los procesos organizativos de la Fundación, orientando nuevas estrategias pedagógicas que valoren la experiencia, la emoción y la participación. Así, la investigación no solo busca comprender la dimensión lúdica de los jóvenes, sino también potenciarla como estrategia de transformación social, favoreciendo la creación de comunidades más humanas, creativas y solidarias.

En síntesis, esta tesis se justifica por su aporte a la comprensión integral del ser humano desde la lúdica, por su contribución a las discusiones académicas sobre educación y juventud, y por su incidencia en la transformación social y cultural de los territorios donde los jóvenes resisten y sueñan a través del juego.

Objetivos

Objetivo General

Reconocer los territorios y experiencias lúdicas de los jóvenes que hacen parte de la Fundación Comunitaria Huellas de Vida.

Objetivos Específicos

Identificar la incidencia de las experiencias lúdicas en las historias de vida de los jóvenes que hacen parte de la organización comunitaria Huellas de vida.

Analizar la importancia de la dimensión lúdica en los jóvenes y en el desarrollo de su quehacer social.

Develar los territorios lúdicos que habitan los jóvenes de la Fundación Comunitaria Huellas de Vida.

Marco teórico

En esta investigación se asume una posición ético-política en el sentido de cuestionar las realidades sociales en las cuales la juventud tiene lugar en el contexto actual, con el fin de desentrañar en estas realidades las experiencias individuales y colectivas que rodean el elemento lúdico; además, descifrar los territorios en los cuales emerge la lúdica como una dimensión antropológica del ser humano (Pino & Runge, 2021). Esta dimensión toma relevancia en la medida en la que se asume como un factor necesario en el desarrollo humano, puesto que hace parte de la relación que desde niños establecen los sujetos con el mundo que los rodea; es otra forma de acercamiento a los elementos culturales y sociales de la realidad, siendo el juego el que media en esta relación durante las primeras etapas de vida.

La lúdica como campo de acción del juego

Ya se ha remarcado que hablar de juego no necesariamente es lo mismo que hablar de lúdica. Para entender esta distinción se deben nominar los factores que caracterizan ambos elementos que, aunque se interrelacionan, gozan de sus propios sentidos. Para Scheines (1985): “jugar es establecer una relación abierta con un mundo abierto e ilimitado, es un modo peculiar de relación con el mundo” (p. 67); esto quiere decir que, el juego como actividad humana se desarrolla como una posibilidad para ampliar la vida nuevas posibilidades

Por su parte, Huizinga (1972) establece algunas características principales del juego: “la primera es que el juego es libre, es libertad, la segunda, que el juego no es la vida corriente y la tercera que se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio” (p.20-23). Es el juego, por tanto, un espacio de tiempo que se le roba al devenir cotidiano, a la vida misma. Es una especie de ventana que se abre para escapar de la normalidad, un instante de fuga que deriva en lo extraordinario.

Jugar no tiene un fin, el fin es el juego en sí mismo, el paréntesis de la vida; en él podemos ser otros y otras, en él aparece la imaginación y la creatividad como alas que invitan a volar en el sinsentido, como espejos que atraviesan mundos irreales, que solo durante el juego pueden aparecer. Para Scheines (1998):

Este intento de encajar el juego dentro del sistema de utilidades y beneficios de la vida real esconde su auténtico sentido: su esencia ontológica y existencial. Jugando nos relacionamos con el ser, con la vida y la muerte, el más allá y el más acá, lo visible y lo invisible, la gracia

y la desgracia. Restauramos los lazos entre el uno y el universo, entre el uno y los otros.
(p.13)

Es entonces el juego una actividad que sobresalta la libertad, aunque esto no quiere decir que al igual que en la vida diaria, no existan unas reglas de juego. No se puede jugar sin unas reglas claras que le den orden al juego. De acuerdo con Scheines (1998), existen dos reglas innegables para que una actividad sea considerada juego aparte de la participación autónoma y libre de esta, en primer lugar “la soberanía de las reglas limitadoras de violencia y en segundo lugar el respeto por el contrincante considerado par o igual” (p. 75).

La lúdica, más que una simple actitud frente a la vida se comprende como una dimensión antropológica y vital, presente en la manera en que los seres humanos interpretan, construyen y disfrutan su existencia. Esta dimensión integra componentes como la creatividad, el goce, la apertura a lo inesperado, la interacción social y la capacidad de dar sentido a lo efímero. Schenies (1985) la define como una “actividad fecunda y creadora, resultado de la relación abierta con los objetos, una conducta inédita, riesgosa, de resultados inesperados, de goce” (p. 69). Si bien puede expresarse en el juego, la lúdica no se limita a este; más bien lo trasciende, encontrando lugar cuando se experimenta placer profundo y una conexión con el disfrute que va más allá del acto de jugar. En esta línea, la decisión de participar o no, de “jugar o no jugar” (Schenies, 1985, p. 72), se entiende no solo como una elección, sino como una manifestación de esta dimensión que acompaña múltiples experiencias de la vida cotidiana.

De esta manera, la lúdica se diferencia claramente del juego, ya que mientras el juego es una actividad concreta, con reglas, dinámicas y límites definidos, la lúdica constituye la dimensión que le da sentido, lo vivifica y lo conecta con la experiencia humana, otorgando sentido y posibilitando experiencias de creación, goce y construcción cultural. Reducir la lúdica únicamente a la práctica del juego es desconocer su alcance e instrumentalizarla, pues esta se manifiesta también en otras expresiones culturales, artísticas, educativas y sociales. Huizinga (2007) sostiene que el elemento lúdico está presente en la cultura a través del juego, pero advierte que este no agota su potencial, ya que es la lúdica la que impulsa procesos creativos y estéticos que enriquecen la vida y las interacciones humanas.

En ese orden de ideas según Huizinga (2007) la existencia de un elemento lúdico dentro de la cultura se manifiesta en el juego, que surge; no obstante, esto no implica que el juego sea anterior a la cultura, sino que, gracias a este, se han desarrollado otros aspectos que el ser humano ha

apropiado para dinamizar y regular sus interacciones sociales, junto al sentido de apropiación cultural primaria. Ya que, en el campo de la lúdica, el juego representa un agente de apropiación primaria de principios y valores.

Huizinga (2007) afirma:

“Cuando el juego es un bello espectáculo, se da inmediatamente su valor para la cultura, pero semejante valor estético no es imprescindible para que el juego adquiera carácter cultural; cuanto más adecuado sea para intensificar la vida del individuo o del grupo, tanto más se eleva a ese plano” (p. 70).

Por tanto, es indispensable comprender la lúdica como una dimensión que aporta significativamente a la formación de los sujetos, no solo como un medio recreativo. Desde esta mirada crítica, la lúdica se revela como un componente esencial del desarrollo humano, pues permite articular experiencias significativas con el entorno y con los otros. Este aporte cobra especial relevancia en etapas de vida complejas, como la juventud, donde la búsqueda de identidad se guía por los significados adquiridos en el contexto sociocultural, pero también por la experiencia subjetiva de goce, libertad y creación que la lúdica posibilita.

Solo cuando se toma la decisión de participar en plenitud del juego, es cuando se ejerce una dimensión lúdica frente a la vida. Se puede por tanto argumentar que, en la actualidad existe una emergencia de lo lúdico en la vida de las personas, porque se ha olvidado el juego a medida que se deja de ser niños, olvidando también que se trata de un agente aportador de sentidos de vida, ya que, al jugar el sujeto encuentra su identidad individual y colectiva, haciendo que el juego sea una parte importante para entender desde otras miradas la cultura.

Es por tanto indispensable pensar en la lúdica más allá del carácter recreativo al que ha sido relegada y repensarla como un aspecto fundamental en la formación de los sujetos, puesto que es a través de ella que se generan las interacciones con el entorno y con los otros. Esta mirada crítica ayuda a entender la dimensión lúdica desde el aporte sustancial al desarrollo humano. Ya que surge, además, un genuino interés por cuestionar la relación de la lúdica con el desarrollo humano, específicamente, en una de las etapas de vida más complejas como es el caso de la juventud. Teniendo en cuenta que se debe aceptar que es un momento complejo de la vida, toda vez que se traza el camino para la búsqueda de identidad partir de los significados que se adquieren en el entorno sociocultural, teniendo como brújula la experiencia personal, pero también por la experiencia subjetiva de goce, libertad y creación que la lúdica posibilita.

La desesperanza en los jóvenes

Actualmente, se evidencia una crisis en la juventud representada en la desesperanza, debido a la falta de oportunidades para el estudio y el ingreso al mundo laboral, producto del modelo económico en el que los países del continente suramericano, como Colombia, se encuentran. Este modelo impide el libre desarrollo de la personalidad de los jóvenes, el identificar que, aquellas cosas que les generan satisfacción o gusto se han convertido en un reflejo negativo, bajo la premisa de la pérdida del tiempo. Sobre este asunto, Aguilar y Muñoz (2015) exponen que:

La violencia estructural afecta de múltiples maneras a los sujetos en condición juvenil, quienes han sido confinados de manera acelerada y creciente a condiciones de vida en precariedad, signadas por la falta de oportunidades, el desempleo, el subempleo, el empobrecimiento, la marginalidad social y las múltiples situaciones de violencia que en países como Colombia suponen estar acompañadas por niveles de abrumadora de indiferencia e impunidad. (p. 1023)

La condición juvenil actual se traduce en diversas violencias que atraviesan los jóvenes, las cuales invisibilizan sus capacidades e impiden que se desenvuelvan en espacios más amenos. La presión social instaurada en esta etapa de vida produce sujetos incapaces de asumir su rol fuera de un contexto estrictamente productivo, en el cual se individualizan al sujeto, al punto de crear personas para la competencia y no para la convivencia.

Estos elementos se agravan según las características, especialmente socioeconómicas, en los cuales viven los jóvenes; aquellos que residen en hogares de bajos recursos ven como se agudizan las dificultades para encontrar alternativas de vida diferentes, que les ofrezcan espacios de esparcimiento y encuentro con los otros, más allá de las relaciones de trabajo. Exponiendo la condición juvenil en el contexto colombiano a principios de la década del 2000, Muñoz (2003) menciona que:

Cada día son más los jóvenes que están por fuera de los servicios y los programas educativos, de salud, de preparación e intermediación para el trabajo, de acceso al mundo de la cultura, de la ciencia y la tecnología, a las posibilidades de la expresión artística, a la recreación y uso creativo del tiempo libre. (p, 5)

Los jóvenes del mundo, en especial los jóvenes de Colombia se ven agobiados por la inmediatez del contexto que exige de ellos resultados y no aprendizajes, donde según Chul Han (2022): “La violencia del deber se transforma en la violencia de la auto explotación (...) y el exceso

de positividad provoca cansancio, agotamiento y depresión” (p.26). sin duda, estas exigencias se han traducido en problemas mentales y sobrecargas emocionales a una población que al parecer debería vivir una etapa de encuentro identitario, de descubrimiento emocional, de conexiones con la vida, que representen una relación distinta con el mundo y no en una época de cansancio, de agotamiento espiritual y falta de productividad.

La importancia de los territorios lúdicos

Se trata de una noción que permite indagar por las experiencias previas de exclusión y silenciamiento que han atravesado los jóvenes, antes de encontrar un espacio en el que se sientan seguros para disfrutar sus experiencias. Los territorios lúdicos que habitan los jóvenes hoy representan una oportunidad para escapar de la cotidianidad y disfrutar de la construcción de nuevos imaginarios. Se trata de territorios que se integran al lugar de vida, el mismo donde se desarrollan los sentidos de pertenencia por el espacio, que ya no corresponde a un pedazo tangible de tierra que se ubica en un mapa, sino a una noción de topofilia, que Tuan (2007) define como “el lazo afectivo entre las personas y el lugar o el ambiente circundante” (p.13).

El lugar donde el sujeto crece puede representar para la vida, un espacio cargado de significados por las experiencias que han sido parte de su desarrollo, la calle, el campo, la vereda, el pueblo o la ciudad, son espacios donde cada quien tiene una historia que contar; los diferentes momentos de la vida ocurren en lugares específicos que se habitan (Lynch ,1960).

Estos espacios se identifican como territorios lúdicos, sobre los cuales Scheines (1998) se refería como “espacios ordinarios que desaparecen y sobre su sombra se superpone el lugar de la ficción lúdica. En este caso, no hay juego sin campo de juego”. (p.19). Esta idea indica que, el campo lúdico es el escenario de acción del juego y por eso (Lynch,1960).

Desde la perspectiva de Scheines (1998): “jugar es apropiarse de un territorio y convertirlo en campo de juego. Jugar es también comunicarse, abandonar la burbuja y el enclaustramiento interior, y asomarse afuera (p.112); en este contexto, afuera significa el lugar que se ha designado como propio, el pequeño rincón del mundo que ha sido dotado de sentido a partir de la experiencia y donde el ser se siente cómodo para la exploración y el desenvolvimiento.

Queda claro que el abordaje de la noción de territorio como categoría, permite establecer un puente de conexión entre la necesidad de configurar acciones lúdicas a través del juego y la desesperanza de los jóvenes. En la Tabla 1 se incluyen algunos de los principales aspectos que logran ser comprendidos en el estudio del territorio como fenómeno social.

Tabla 1.*Impacto del territorio en la percepción de la acción lúdica en los jóvenes*

Comprensión de relaciones de poder	El territorio es un espacio físico o simbólico controlado por instituciones, comunidades o estados. Estudiarlo permite entender cómo se ejercen y disputan las relaciones de poder, control, y soberanía en distintos contextos
Identidad y cultura	El territorio no solo es un espacio físico, sino que también está cargado de significados culturales e identitarios. Investigar sobre territorio permite explorar cómo las personas y comunidades se vinculan emocionalmente a los lugares y cómo esas relaciones influyen en su sentido de pertenencia
Gestión de recursos	Los territorios son el espacio en el que se ubican los recursos naturales. Su estudio permite analizar cómo se gestionan estos recursos, los conflictos que surgen por su uso y la sostenibilidad de las políticas territoriales
Desigualdad y conflicto	El territorio puede ser una fuente de desigualdades económicas, sociales y políticas. Investigar su configuración ayuda a entender las dinámicas de exclusión, acceso desigual a recursos o servicios, y los conflictos sociales o ambientales que pueden surgir
Planificación urbana y rural	En el contexto de la planificación urbana y rural, el estudio del territorio es vital para un desarrollo equilibrado, considerando factores como la distribución de la población, infraestructuras, y servicios públicos

Nota. Elaboración propia

Es claro que la categoría territorio es esencial en el marco de la investigación sobre el impacto de la lúdica en la vida de los jóvenes, permitiendo entender la forma en la que las relaciones humanas, políticas y ecológicas se desarrollan en el espacio y cómo las dinámicas de interacción inciden en el desarrollo social.

Metodología

La presente investigación se enmarca en el macroproyecto “Lúdica y Escuela”, perteneciente a la línea de investigación en “Educación y Pedagogía” de la maestría en desarrollo educativo y social de la universidad pedagógica y CINDE. Este macro-proyecto tiene como objetivo visibilizar las experiencias lúdicas alrededor de los diferentes ambientes educativos, reconociendo la lúdica como una dimensión fundamental en el desarrollo humano, de allí retoman los fundamentos metodológicos de esta investigación.

Desde esta perspectiva, nos interrogamos por la experiencia lúdica y su potencial transformador, potenciando la identificación de las experiencias y los territorios lúdicos de los jóvenes vinculados a la Fundación Comunitaria Huellas de Vida, desde un enfoque biográfico narrativo con una perspectiva hermenéutica.

De acuerdo con Rivas et al (2012), la investigación biográfico-narrativa se trata de una investigación de tipo cualitativo que se interesa por las voces propias de los sujetos de interés, resaltando la importancia que tiene el hecho de que los narradores no solo cuenten su vida, si no que tal y como lo plantea Bolívar (2015), “puedan realizar un proceso critico- reflexivo de análisis que les permita recobrar el sentido de sus trayectorias” (p. 4).

Así mismo, la postura hermenéutico-comprensiva, provee un marco de interpretación de las narrativas, que implica un proceso dialógico para comprender y establecer una relación entre los sujetos y sus contextos históricos, políticos, culturales, sociales, etc., y de este modo comprender la cultura a través de sus relatos, haciendo énfasis en las experiencias y en los territorios lúdicos que habitan los jóvenes de la Fundación comunitaria Huellas de vida de la ciudad de Manizales.

La metodología se fundamenta en las múltiples narrativas recopiladas de los jóvenes, incluyendo la oralidad y los lenguajes expresivos, permitiendo que las narrativas fluyan desde lo discursivo, lo escrito y lo performativo, siendo este último aspecto una posibilidad para comprender el valor de la acción lúdica en su contexto.

Contexto y participantes

Los participantes del proceso investigativo son 15 integrantes de la fundación comunitaria Huellas de vida, organización barrial ubicada en la comuna 12 Nuevo horizonte de la ciudad de Manizales. Este grupo está conformado por jóvenes entre los 15 y los 30 años, los cuales en su gran

mayoría son estudiantes universitarios, formándose en distintas profesiones, la mayor parte relacionadas con las ciencias sociales como trabajo social, antropología o sociología.

A su vez dentro de los participantes del proyecto se encuentra un grupo de servicio social comunitario de la misma fundación, integrado por 15 estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa San Juan Bautista de La Salle, ubicada en el barrio San Cayetano en la comuna 5 de la ciudad, quienes actualmente se encuentran cumpliendo con este requisito académico apoyando los procesos comunitarios de la fundación. Por tanto, este proceso lo conforman estudiantes del servicio social y los integrantes de la fundación, con el fin de tener una mirada más amplia en el reconocimiento de las experiencias y territorios lúdicos de los jóvenes.

Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Cartografía territorios lúdicos

La cartografía del territorio permite reconocer aquellos lugares transitado o habitados comúnmente por los jóvenes, buscando ubicar espacialmente el lugar de estos territorios dentro de un mapa que pueda dar cuenta de sentidos, pertenencias y significados construidos alrededor de cada espacio. La cartografía social permite una experiencia colectiva en el compartir de experiencias, que a su vez da lugar a un sentido crítico de las realidades que se construyen en los territorios, permitiendo ver las similitudes y distancias entre las narrativas, en este caso enfocadas en el reconocimiento de los territorios donde tiene lugar lo lúdico para cada uno de los participantes.

Cartografía corporal

Esta técnica de mapeo permite la recolección de datos a través del dibujo de los cuerpos como excusa para reconocer los lugares donde corporalmente se desenvuelve lo lúdico. Los relatos se dan a partir del reconocimiento del cuerpo como un territorio lúdico, que, a su vez, se convierte en un espacio de encuentro entre las vivencias lúdicas y la manera como se han experimentado.

Entrevista episódica

A pesar de que existen diferentes técnicas o medios de recolección de la información, en el caso de la investigación biográfico-narrativa, tal como lo menciona Bolívar (2015): “ninguno puede sustituir a las entrevistas, que inciten a automatizar episodios significativos de la propia vida o formular el juicio propio sobre situaciones de hecho” (p. 6). Esto se debe a la cercanía que se genera entre entrevistador y entrevistado, abriendo la posibilidad para la reconstrucción de episodios de la vida, donde se rescatan momentos significativos, aspecto importante porque indica

que no solo sirve para recoger datos con fines de la investigación, si no que al narrarse a sí mismo, el entrevistado reconstruye su propia vida.

Así pues, en el marco de la investigación, la entrevista busca reconocer las experiencias lúdicas y los territorios en lo que se han dado estas experiencias en diferentes momentos de la vida, procurando dotar de sentido a la acción lúdica como una dimensión de la vida humana que construye significados y aprendizajes.

La entrevista episódica se aplicó al representante legal de la fundación Huellas de Vida con el propósito de profundizar en las experiencias y significados asociados a la lúdica dentro de los procesos desarrollados por la institución. Este tipo de entrevista permitió recuperar relatos situados que evidencian cómo la lúdica, el reconocimiento de los territorios y la investigación se articulan en las prácticas socioeducativas de la fundación, favoreciendo una comprensión más amplia de su dimensión pedagógica, comunitaria y vital para la cotidianidad de los jóvenes. Obsérvese en tabla

Tabla 2.

Guía de entrevista episódica Representante Legal Fundación Huellas de Vida

Entrevistado: Representante legal de la Fundación Comunitaria Huellas de Vida

Tipo de entrevista: Episódica – semiestructurada. Este tipo de entrevista se centra en reconstruir experiencias significativas a partir de relatos o episodios concretos vividos por el entrevistado, por eso las preguntas invitan al recuerdo, la narración y la reflexión.

Objetivo: Comprender, a partir de experiencias y relatos significativos, la influencia de la lúdica en los procesos de la Fundación Huellas de Vida, el reconocimiento de los territorios lúdicos y el papel de la investigación en el fortalecimiento institucional.

Preguntas orientadoras

1. Para comenzar, ¿podría contarnos alguna experiencia o momento significativo en el que la lúdica haya tenido un papel importante dentro de los procesos de la Fundación Huellas de Vida?
 2. Desde su experiencia, ¿cómo considera que la lúdica ha influido en la formación y participación de los jóvenes vinculados a la fundación?
 3. En los distintos procesos comunitarios que han desarrollado, ¿qué papel ha tenido el reconocimiento de los territorios lúdicos? ¿Podría compartir algún ejemplo concreto?
 4. ¿De qué manera cree que los territorios lúdicos contribuyen a fortalecer los lazos comunitarios y a generar procesos de transformación social?
-

5. ¿Cómo se han articulado los procesos de investigación dentro de la fundación para comprender o potenciar la experiencia lúdica?
6. ¿Podría relatar alguna situación en la que la investigación haya permitido resignificar o transformar las prácticas lúdicas dentro de la fundación?
7. En su opinión, ¿cuál considera que es el principal aprendizaje que la fundación ha obtenido al integrar la lúdica y la investigación en sus acciones sociales?
8. Finalmente, ¿cómo visualiza el papel de la lúdica en los futuros proyectos o actividades de Huellas de Vida?

Nota. Elaboración propia.

Por otro lado, se realizó una entrevista episódica a los jóvenes de fundación mediante una lectura interpretativa que buscó reconocer los significados construidos por los participantes en torno a la lúdica y el territorio. Lo anterior permitió comprender cómo la lúdica atraviesa las vivencias de los jóvenes y del equipo institucional, revelando su papel como mediadora en los procesos de encuentro, formación y transformación social y personal.

El análisis se articuló con los planteamientos teóricos del macroproyecto *Lúdica y Escuela*, lo que posibilitó interpretar las narraciones no solo como testimonios individuales, sino como expresiones colectivas de un modo particular de habitar y construir sentido desde la experiencia lúdica.

Tabla 3.

Guía entrevista episódica a jóvenes de la fundación

Entrevistado: jóvenes participantes de la fundación comunitaria Huellas de vida

Tipo de entrevista: Episódica – semiestructurada. Este tipo de entrevista se centra en reconstruir experiencias significativas a partir de relatos o episodios concretos vividos por el entrevistado, por eso las preguntas invitan al recuerdo, la narración y la reflexión.

Objetivo: Comprender, a partir de los relatos y experiencias de los jóvenes, el papel de la lúdica en su vida cotidiana y en los procesos comunitarios de la fundación Huellas de vida, así como las emociones y significados asociados a sus territorios habitados.

Preguntas orientadoras: Dirigida a los jóvenes participantes de la fundación comunitaria Huellas de vida. Se basa en conocer y ahondar en el lugar feliz de cada joven, el significado de la lúdica y el territorio.

-¿Podrías contarme una experiencia o momento que recuerdes con especial alegría o emoción, que haya marcado tu vida?

-¿Qué significa para ti la lúdica? ¿Cómo la vives en tu día a día o en los espacios con tus compañeros de la fundación?

-¿Alguna actividad o juego que te haya marcado especialmente? ¿Por qué fue importante para ti?

-Cuando participas en actividades lúdicas, ¿qué emociones sientes con mayor frecuencia? (por ejemplo: alegría, confianza, unión, tranquilidad, sorpresa, etc.)

-¿Cómo describirías el lugar o los espacios donde viven esas experiencias lúdicas? ¿Qué tiene ese territorio que los hace especiales?

-¿Crees que las actividades lúdicas han cambiado tu manera de relacionarte con los demás o de mirar tu entorno? ¿Podrías contar algún momento que lo refleje?

-¿Qué has aprendido sobre ti mismo o sobre tu comunidad a través de esos momentos de juego o creación compartida?

-Finalmente, si pudieras soñar con una nueva actividad o proyecto lúdico para la fundación, ¿cómo te gustaría que fuera y qué emociones quisieras que despertara?

Nota: las respuestas se relacionaron con la identidad, sentimientos, el sentido de pertinencia y emociones, tales como alegría, nostalgia y añoranza

Proceso de análisis de la información

La organización de la información permite dar respuesta a todos los ejercicios propuestos. En este caso, se plantean dos momentos; el primero de orden descriptivo, donde se organizan los relatos de los jóvenes de acuerdo con las categorías definidas: lúdica, territorio y jóvenes; además. Así, se recopila toda la información y se procede con un análisis analítico, crítico y reflexivo, valorando las interpretaciones alrededor de los diferentes procesos que se dan dentro de la fundación; finalmente, se organiza la información en categorías para poder identificar los elementos más recurrentes y emergentes del proceso a partir de las voces de los actores. Obsérvese en capítulo de anexos tabla de sistematización.

De esta manera y retomando los planteamientos de Bolívar (2012): “Si el objetivo del análisis biográfico es abarcar la vida total de un individuo/grupo, se debe reconstruir y analizar el conjunto de experiencias biográficas, diferenciando lo relevante, de lo accesorio” (p. 13). Asimismo, cabe mencionar que en este momento no solo es relevante la experiencia de los actores participantes sino también la del investigador y la forma en que interpreta estas experiencias.

Finalmente, se debe contemplar que las experiencias de los jóvenes son relevantes en un contexto coherente y significativo, por esta razón, se delimita la sistematización de experiencias a los procesos de la fundación comunitaria Huellas de vida. Es entonces mediante la observación participante y la entrevista episódica que, se deben rescatar los aspectos más relevantes de la interacción verbal y social, que invitan a la reflexión y derivan en la asociación de las experiencias lúdicas de los jóvenes con la formación de imaginarios de bienestar que inciden en su toma de decisiones y en su calidad de vida.

Tabla 4.

Sistematización de experiencias de los procesos de la fundación comunitaria Huellas de vida.

<i>Categoría</i>	<i>Relatos</i>	<i>Sub-Categorías</i>	<i>Relatos</i>	<i>Palabras clave</i>
TERRITORIO 4	“también los territorios eh lúdicos eh se conforman pues a partir de del encuentro a partir de la conexión eh obviamente pues no se tiene una conexión pues con todo el que se encuentra eh pero pues si se crea la posibilidad de compartir de dialogar de intercambiar eh pues desde otros desde otros espacios” (Hombre 21 años)	SENTIMIENTOS EMOCIONES DIÁLOGO 7	“...a pesar de que me pasaron tantas cosas pues allí fue donde crecí y pues fui muy feliz en el pueblo” (Mujer 20 años)	La vida sabrosa - Seguridad Paz- Felicidad Unión - Reconciliación Esperanza - Magia Reencuentro - Fuerza Familia - Plenitud Orgullo - Tranquilidad Volver a ser niña - Reminiscencia
	“vamos complementando la idea de la lúdica como territorio también es decir que eh es el lugar donde puede habitar lo distinto cierto eh es el lugar donde habita el juego también que es muy importante y que tanto sea perdido eh es el lugar donde habitan sujetos” (Hombre 26 años)		“Escribir al aire libre, y en el campo son las cosas que más me gusta” (Mujer 20 años)	
			“Reconciliación porque de todos los nietos, la nieta preferida de mi abuela fui yo, pero yo sé que no era por mi sino porque fue su manera de reconciliarse con una relación toda la vida fracturada con mi mamá” (Mujer 27 años)	
			“Una cancha, la del solferino, porque pues yo los momentos que me siento frustrado que avances ya no quiero nada pues yo voy y juego y me divierto, juego de lateral de contención, como por la mitad” (Hombre 17 años)	
		“En mi caso el lugar más feliz en el comedor porque me gusta hablar con mi mamá de mis días, decime lo que me paso, me cuenta lo que le paso en el trabajo y así” (Hombre 15 años)		
		“cada vez que voy al pueblo, me recargo y de energías” (Mujer 21 años)		

<p>“la lúdica es un espacio es un territorio que se crea entre todos “ (Mujer 18 años)</p>	<p>“Argentina, especialmente el ateneo que es como una de las bibliotecas más grandes que hay y yo era fascinada y me acuerdo mucho de que había una obra de arte en la parte de atrás que se iluminaba con la luz que daba como, ósea, era una obra de arte viva porque tenía como luz propia, era como ver el amanecer el Buenos Aires a partir de la pintura” (Mujer 22 años)</p>	<p>El no lugar - educación popular Significado de los espacios</p>
<p>“En la que sea es fundamental eh los sentimientos, las emociones, las querencias, los anhelos de las personas que están que están allí y el territorio de la lúdica sería pues como un espacio precisamente en el que la lúdica tiene despliegue eh no es un lugar físico no es un lugar estático” (Hombre 27 años)</p>	<p>SENTIDO DEL CAMINAR</p>	<p>“a veces disfrutar a veces de cosas tan extravagantes son como de una felicidad momentánea, en cambio la tranquilidad que me brinda ver la naturaleza y avances conectar con ella, es muy bonito” (Hombre 21 años)</p>
<p>11</p>	<p>“el juego a veces los infantilizamos eh pero que en realidad eh es por medio de esa correspondencia con las reglas de ese campo, con las cuales aprendemos a a seguir normas sociales” (Mujer 24 años)</p>	
	<p>“La habitación de mi hermano donde se expresa como tranquilidad, porque siempre me ha sacado como de los momentos difíciles que he pasado” (Hombre 15 años)</p>	
	<p>“me gustaría mucho, hacer un torneo de fútbol en el barrio del Solfe, pero incluyendo a las niñas” (Hombre 16 años)</p>	
	<p>“Una cancha de futbol, porque es algo especial para mí porque aquí es donde me puedo liberar de los problemas”(Hombre 17 años)</p>	
	<p>“Mi casa y mi colegiala, mi casa me genera tranquilidad, felicidad y calma y el colegio pues me genera pues diversidad y diversión” (Mujer 16 años)</p>	

“me gusta mucho leer y escribir en mi habitación” (Hombre 24 años)

“subir la montaña EL KUMANDAY, ver sus paisajes y ese nevado que para mí es tan emblemático, debería serlo para muchos en la ciudad (Manizales),”
(Hombre 26 años)

“La Marquesa es un lugar donde nos reunimos y pasamos bueno cuando hay momentos difíciles allá vamos y nos reunimos olvidamos todo y lo hablamos” (Mujer 17 años)

“la primera vez que tuve la oportunidad de ver el mar creo que el mar le regala a uno una de las maravillas más incomprensibles de la misma naturaleza y es ver esa forma tan inmensa del mar, ¿cierto?, como que no alcanza a uno a dimensionar hasta dónde alcanza a llegar...” (Hombre 26 años)

“vi cómo la gente asociaba ese mar a una tranquilidad que hace un efecto de lo que llamamos reminiscencia que es como una secuencia de cosas que uno no logra explicar pero que le generan tranquilidad y termina albergando la memoria”

“un lugar dentro de la ciudad que parezca el campo, que tenga las vibes naturales, que tenga hamacas y que tenga flores y animales, que cuente con un ambiente acogedor para poder disfrutar de eso” (Mujer 23 años)

“la habitación de mi hermana porque mi hermana me veía como achantada y me decía sara vamos pa arriba y cuando ella me va aburrida hacemos comida, vemos películas y como que ella me saca del espacio tradicional” (Mujer 21 años)

LÚDICA 5	<p>“En el colegio pues momentos bonitos podría decirse, cuando estoy con mis amigas y si pues también me genera diversión” (Mujer 15 años)</p>	FORMAS DE VER LA VIDA 10	<p>“lugares de los que, sin tener lujos, porque las casa no eran lujosas ni nada cercano, se tenía lo suficiente para estar feliz” (Hombre 28 años)</p>	Viven parchados Todo tiene un tiempo Disfrute
	<p>“La lúdica pues está también como en todos esos escenarios” (Mujer 21 años)</p>		<p>“magia y tiene que ver con Annie y fue cuando estaba cachorrita y salimos a caminar y vio llover por primera vez entonces ella veía las gotas y estaba fascinada, era un bebe nunca había visto la lluvia” (Mujer 21 años)</p>	
	<p>“la lúdica es la relación entre educación y juego y porque es importante en huellas porque huellas es un espacio de dispersión eh la lúdica es una forma generar conciencia, de desarrollo personal, de estudio de capacidades entonces son estos factores que considero importante que se apliquen” (Hombre 28 años)</p>		<p>“En mi casa mi lugar feliz es la cocina, porque me gusta cocinar, gusta hacer de comer” (Mujer 16 años)</p>	
	<p>“La lúdica rompe también los parajes más tradicionales que nos recogen muchas veces los sentires de las personas que no le interesa las emociones como el pues la felicidad” (Hombre 24 años)</p>		<p>“me parece muy chimba como viven las personas allí, como esa tranquilidad” (Mujer 20 años)</p>	
	<p>“lúdico eh pues parte también de la misma palabra de donde proviene el sentido que tiene de ludus de juego eh haciendo alusión ah es un campo y a unas</p>		<p>“...la posibilidad de ver el mar cada que lo deseen, dejar que el mar se lleve todo lo malo, entonces bueno, nada como buenaventura” (Hombre 28 años)</p>	
			<p>“es yo que mantengo durmiendo, mantengo mi pieza encerrada, me genera paz ...” (Mujer 21 años)</p>	
			<p>“Lo que más me gusta es hablar solo y fumar”. (Hombre 27 años)</p>	
			<p>“Nosotros no nos fuimos como la gente cree que pasea que tiene que estar en el mejor hotel, de disfrutar las cosas extravagantes que manejan estos espacios que son normalmente muy turísticos y pues yo normalmente no más disfrutaban sentarse en una piedra que quedaba cerca al monumento natural que tiene cabos san lucas a ver el mar y pasar los veleros y los barquitos” (Hombre 20 años)</p>	
			<p>“bueno yo diría que la lúdica es una lógica de pensamiento es otro tipo de lógica de pensamiento que pues va a</p>	

condiciones unas reglas
a las que nos regimos”
(Hombre 22 años)

tener todos unos efectos en nuestro
proceder” (Hombre 28 años)

“lugar de exploración un lugar de
aprendizaje, pero fundamentalmente la
Lúdica también es un lugar de
encuentro ya sea de la persona con otra
sujeto con otro o incluso del sujeto
consigo mismo” (Hombre 26 años)

FAMILIA

“...el lugar, las playas, la gente, eeh,
pero también el hecho de compartirlo
con amigos, que las risas no faltaron”
(Hombre 28 años)

Esperanza

AMISTAD

VINCULOS

14

“estar con mi familia con mis
hermanitos y mis papas que me
generan mucha felicidad” (Mujer 21
años)

“Me gusta mucho compartir con mi
papá, pero él vive en Medellín,
entonces cuando hay vacaciones trato
de estar siempre con él, y con mi
hermano” (Mujer 16 años)

“No me gustar estar sola, me gusta ser
sociable, no me gusta estar solo con
una persona porque no conoce los
pensamientos de los demás” (Mujer 16
años)

“mi casa porque no se allá me siento
como más segura, más tranquila y en el
colegio, porque primero que todo
conocí a Karen en el colegio, si
también por que comparto con mis
amigas, cambia uno de ambiente se ríe
con ellos pues la pasa bueno” (Mujer
17 años)

“ella caminaba y había una ventana
muy grande y ella se sentó en el
silloncito a mirar por la ventana a
sonreír y yo le daba piquitos”
(Mujer 21 años)

“...paseo con mi familia hace poco y en ese momento fui donde me sentí más feliz” (Mujer 16 años)

“sentí como es la plenitud de tener una familia, sentí mucho orgullo de conocerlos y me sentí muy feliz”
(Mujer 24 años)

“Llevamos tres años de amistad, pero como estamos en diferente salón, entonces nos dejamos de hablar pero siempre volvemos, nunca perdemos ese vínculo” (Mujer 17 años)

“un bosque que compartí con mi hermano y siento que es la persona, mi lugar seguro, él me genera mucha tranquilidad y mucha paz, entonces siento que cualquier obstáculo que tenga en mi vida, estoy con él y siento más tranquilidad y más paz” (Mujer 19 años)

“Yo dibuje la casa de mis abuelos, porque pues desde pequeña he crecido allá y pues la palabra que tengo es felicidad” (Mujer 19 años)

“Es el lugar donde más feliz he sido porque he crecido allí desde pequeña y pues como soy la nieta niña, como que siempre me ha traído felicidad porque soy la consentida” (Mujer 16 años)

“Sí, o sea somos una familia muy unida, entonces los fines de semana era donde más feliz se pasaba que eran que todos iban allá a la casa” (Mujer 16 años)

“Fue un momento que no vuelve a pasar y llegó familia de muy lejos que no veía hace mucho, porque viven muy lejos, entonces, fue un momento muy feliz, volver a ver esas personas”
(Hombre 16 años)

<i>JÓVENES</i>	<p>“siento que en algunos lugares uno puede ser niño, sin límites” (Mujer 20 años)</p>	<p>ACCIONES O SUEÑOS A FUTURO</p>	<p>“me gustaría que desde huellas hubiera como un espacio de lectura para poder hacerlo con otras personas que eso les guste y lo disfruten como yo, sería bacano que en un club se puedan compartir cosas sobre los libros y que no quede solo para uno, porque se puede conversar echar “chismecito” sobre lo leído y compartir gratos momentos.” (Hombre 28 años)</p>	<p>Cotidianidad juvenil</p>
7	<p>“me gusta escuchar y preguntar” (Hombre 26 años)</p>	4	<p>“me gustaría crear como unos clubs de lectura infantil y que en ellos participen niños para poder viajar por otros mundos por medio de la lectura” (Mujer 21 años)</p>	
	<p>“Yo dibuje mi cuarto porque es el espacio donde yo me siento como que feliz” (Mujer 16 años)</p>		<p>“yo quiero hacer un museo artístico fotográfico para la memoria colectiva de solferino, porque ahí hay historias, ahí está nuestra identidad, nuestra lucha y revolución.” (Mujer 22 años)</p>	
	<p>“me gusta mucho leer y creo que es muy necesario fomentar hábitos de lectura desde temprana edad” (Mujer 21 años)</p>		<p>“me gustaría mucho hacer “tangodromos” como espacios de aprendizaje del ritmo argentino y no solo para personas mayores, sino que los jóvenes puedan ir porque es un ritmo muy dinámico e inclusivo.” (Hombre 21 años)</p>	
	<p>“Yo creo que fue en mi cumpleaños, me tenían como una sorpresa de 15 y yo no sabía, entonces fue lindo” (Mujer 16 años)</p>		<p>“Pues nos vinimos en un momento difícil por problemas familiares y económicos y nos vinimos acá por que a mi ama le resultó trabajo con una tía y ya” (Mujer 15 años)</p>	
	<p>“crear una identidad desde la educación, sea desde los colegios o mirar otra opción, construir una identidad con el kumanday, me gustaría compartir esa experiencia que a mí</p>			

me hace tan feliz.”

(Hombre 26 años)

“la hora tanto del aprendizaje como de la reflexión como de fortalecer habilidades eh por ejemplo el trabajo en grupo comunicación”

(Hombre 28 años)

ECONOMÍA 3

“Fue duro porque fue como un año y medio sin ver a mi papá y mi mamá estuvo en momentos muy difíciles, me tocaba quedarme mucho tiempo sola, vi a mi mamá muchas veces estresada por dinero entonces fue duro esos días, como los primeros añitos” (Mujer 15 años)

“Una biblioteca ambulante, no una librería que hace parte del comercio, sino algo que esté al alcance de todo el público, no solo que el que tenga plata para comprar libros pueda leer” (Mujer 21 años)

Nota. Elaboración propia

Resultados

Este proceso de investigación busca reconocer los diferentes espacios que los miembros de la organización Huellas de vida han dotado de sentido a través de las prácticas lúdicas; este camino ha llevado a conocer a través de las narrativas de los participantes, la diversidad de maneras de expresión que la lúdica tiene en los jóvenes de la fundación; así mismo ha sido posible identificar diferentes territorios en los que se da lugar al desenvolvimiento de las pasiones y emociones de los jóvenes. Se presenta entonces una reconstrucción de las voces de los jóvenes de la fundación que hicieron parte de este proceso y que compartieron desde su historia de vida, los lugares que han sido testigos de sus pasiones, sus anhelos, sus sueños, configurando los diferentes territorios de lo lúdico.

El territorio

El recorrido inicia por los territorios que habitan los jóvenes de la organización. Esta categoría es fundamental en la vida de las personas, porque allí se encuentra el hogar; por otro lado, se hace visible la relación con lugares como el barrio, la cancha o la naturaleza; por último, se ubica la organización como un nido de esperanzas y de juntanza entre quienes sueñan un mundo distinto. Es importante señalar la importancia que para este proceso ha tenido reconocer el territorio más allá del espacio geográfico, puesto que dentro de los objetivos de esta investigación, el territorio es un lugar que se habita desde los sentidos de pertenencia y la significancia que se le atribuye; en este espacio del mundo se heredan y transmiten prácticas dadas por la memoria y la historia, que solo pueden ser entendidas por quien apropie estos sentidos desde su subjetividad para la configuración de su identidad.

El territorio hace parte de cada joven, porque lo hace ser, porque para otro puede ser un espacio dibujado en un mapa, pero para quien lo apropia significa habitar un mundo distinto, un mundo propio. En palabras de Yori (2011):

La forma de ser del hombre es, y no otra, espacial; lo cual significa que este se define a sí mismo como un ser espaciado: el que espacia, el que habitando abre el espacio. En esta medida, habitar implica, fundamentalmente, pertenecer, estar afiliado y, por lo mismo, en filiación. (p.9)

El primer lugar al que pertenecemos, según Maturana (2003), el primer territorio lúdico es el cuerpo de la madre, pues de este surge la primera experiencia lúdica de placer, Es en este

escenario cuerpo, madre, tierra, en el que el niño y la niña se reconocen como sujetos de juegos, merecedores de placer. De ahí en adelante para el niño y la niña todos los lugares y todos los tiempos son lugares y tiempos de juego. “La infancia es el momento en el que el mundo entero puede verse y apropiarse, por la magia y la imaginación, como un completo campo de juego” (p.9).

Posterior a este primer territorio, emerge un segundo espacio, un lugar que habitamos y en el cual construimos nuestras primeras nociones de espacialidad y de territorio, este es el hogar o la casa. Con los jóvenes de la fundación se establece en los encuentros, que algunos de ellos aludían a algunos espacios de su casa como el lugar donde desarrollaban sus pasiones, pero también donde encontraban la tranquilidad que el mundo exterior no podría ofrecerles; además, se habla de los vínculos familiares que se establecen en estos sitios y de su importancia para sentir que un lugar, es el hogar.

Surgen también en el proceso relatos que hacen referencia a los espacios físicos de la casa como lugares donde podían sentirse ellos mismos, donde podían sentirse seguros y tranquilos; es así como al preguntarles por el lugar en el que eran más felices se identifican relatos que hablan de tranquilidad.

Mi casa me genera tranquilidad, felicidad y calma (Mujer 16 años)

Me gusta mucho leer y escribir en mi habitación, porque es donde hay silencio y tranquilidad (Hombre 24 años).

Se considera que el hogar, al ser el primer espacio donde se desarrolla la personalidad, ayuda en la conexión con el mundo a través de la seguridad, es como una especie de nido al que se vuelve después de volar, sabiendo que todo puede ser más tranquilo, donde se halla paz. El hogar da sentido al retorno, sin este lugar de regreso aparece la sensación de desorientación y vacío, una desconexión con el mundo y consigo mismo.

Los espacios se experimentan de manera íntima, espontánea, sobre todo los espacios domésticos y cotidianos, asumiendo que el espacio no siempre es una construcción física, también es lo que se vive, se sueña y se recuerda. El hogar es entonces el primer territorio de enunciación, desde allí, desde ese lugar al que es lanzado el individuo al mundo, que más que una edificación es el refugio de la memoria y de la imaginación, es desde donde se construyen los primeros vínculos afectivos y familiares, los cuales se basan principalmente en desarrollo de protección y seguridad. La casa entonces es el primer territorio lúdico que se habita, porque en él se desarrollan las primeras aventuras, los primeros juegos y se descubren las primeras pasiones.

La habitación de mi hermana porque mi hermana me veía como achantada y me decía, vamos pa' arriba y cuando ella me ve aburrída hacemos comida, vemos películas y como que ella me saca del espacio tradicional (M. 21 a).

La habitación de mi hermano donde se expresa como tranquilidad, porque siempre me ha sacado de los momentos difíciles que he pasado (H. 15 a).

Es la casa es lugar que sostiene, que se convierte en el hogar cuando es habitado, cuando el mundo parece golpear más fuerte, pues se está en el tránsito de salir del nido a enfrentar una realidad donde se experimentan las tormentas del cielo y de la vida, donde cobra especial relevancia el soporte que ofrece la familia. Por eso, luego de salir del nido a explorar el mundo, surge un segundo territorio recurrente en los relatos de los jóvenes y es el que tiene que ver con la conexión con la naturaleza, aparecen entonces sitios como la montaña, el mar, el campo o el pueblo, que evocan recuerdos de niñez y que se transitan como espacios de construcción de la identidad.

La relación que se establece con el entorno es producto de las experiencias que se adquieren al salir al mundo, al habitarlo o como lo expresa Yori (2011), al espaciar, pues el ser humano es un ser que abre el mundo y por tanto el mundo se abre a él, no por nada se establecen relaciones de pertenencia entre el hombre y el mundo que lo rodea, relaciones de afinidad y de identidad. En este orden de ideas se debe hacer considerar la relación relación hombre-mundo, que supone una particular clase de filiación, gracias a la cual, “a la vez que el primero se mundaniza el segundo se humaniza (p.13).

Se entiende que los seres humanos y para este caso, los jóvenes que hicieron parte del proceso tienen una profunda conexión con la naturaleza, mucho más allá de la vivencia, pues lo natural genera cambios físicos y emocionales, la experiencia natural atraviesa y transforma, crea una sensación específica para cada lugar y despierta sensaciones que parecieran ser poéticas.

A veces disfrutar de cosas tan extravagantes es como de una felicidad momentánea, en cambio la tranquilidad que me brinda ver la naturaleza y a veces conectar con ella, es muy bonito (H. 21 a).

Dentro de los relatos compartidos por los jóvenes, surge un vínculo emocional relacionado con la experiencia con la naturaleza y la memoria, los recuerdos de aquellos momentos donde han experimentado sensaciones de alegría a través de una conexión natural que ha sido importante para ellos, lugares donde por ejemplo aparece el mar y la playa como una experiencia transformadora y

una apertura al mundo que no se había experimentado en una ciudad como Manizales, rodeada de montañas.

La primera vez que tuve la oportunidad de ver el mar, creo que el mar le regala a uno una de las maravillas más incomprensibles de la misma naturaleza y es ver esa forma tan inmensa ¿cierto?, como que no alcanza a uno a dimensionar hasta dónde alcanza a llegar (M. 20 a).

Vi cómo la gente asociaba ese mar a una tranquilidad que hace un efecto de lo que llamamos reminiscencia que es como una secuencia de cosas que uno no logra explicar pero que le generan tranquilidad y termina albergando la memoria (H. 26 a).

Sobre esta relación que se establece con el mar como espacio de configuración, Bachelard (1957) reflexionaba en la poética del espacio, afirmando que: “Es cerca del agua donde se comprender mejor que la ensoñación es un universo en emanación, un hálito oloroso que sale de las cosas por intermedio de un soñador” (p.15). Lo que posibilita el mar es la conexión con un universo tan gigante, que es incompresible a la mente de los seres humanos, debido a posibilidad de pensar en el infinito, además de poder vivenciar la relación que establecen las personas que viven cerca al mar o al río y como el agua configura una identidad cultural en sus territorios.

Los jóvenes no solo hacen parte de la naturaleza, sino que la naturaleza hace parte de ellos, se transforma simbólicamente en un elemento de lo que cada uno es según sus vivencias, generando una relación entendida desde la topofilia, como un vínculo emocional con el espacio como lo entiende Yory (2011) como un “acto de co-apropiación originaria entre el ser humano y el mundo, que se hace mundo en la apertura que de él realiza el ser humano en su naturaleza histórico-espaciada, así, el ser humano se hace humano en su espacializar” (p.15).

Este sentido de apropiación permite la reconfiguración de los espacios como posibilidad de transformación. Al preguntarles a los jóvenes por la forma en la que se imaginaran la oportunidad para otros de conocer sus territorios lúdicos, surgen, entre otros aportes algunos que se relacionan con la necesidad de explorar un ambiente natural.

Subir la montaña, el Kumanday, ver sus paisajes y ese nevado que para mí es tan emblemático, debería serlo para muchos en la ciudad (H. 26 a).

Sería bueno un lugar dentro de la ciudad que parezca el campo, que tenga las vibes naturales, que tenga hamacas y que tenga flores y animales, que cuente con un ambiente acogedor para poder disfrutar de eso (M. 23 a).

Habitar la naturaleza permite dejar entrar lo diferente. En los tiempos actuales, parece un lujo escapar de la cotidianidad de la ciudad rutinaria, esa que no da lugar a la exploración de las pasiones, de los gustos y genera distracciones. Thoreau (1854) fue importante al afirmar “fui a los bosques porque quería vivir deliberadamente, enfrentar solo los hechos esenciales de la vida, y ver si no podía aprender lo que ella tenía que enseñar, no sea que cuando estuviera por morir descubriera que no había vivido” (p. 95)

En este ejercicio de reconocimiento, también aparece un lugar dentro de los territorios que cobra relevancia para los jóvenes, se trata de la cancha, lugar en el cual los jóvenes practican deporte, no solo como un acto de salud y bienestar, sino por una oportunidad de explorar la pasión por el deporte y por un escape de su propia realidad social.

Una cancha, la del solferino, porque pues yo los momentos en que me siento frustrado, que a veces ya no quiero nada, pues yo voy y juego y me divierto, juego de lateral de contención, como por la mitad (H. 17 a)

El primer lugar en el que pienso es en una cancha de fútbol, porque es algo especial para mí porque aquí es donde me puedo liberar de los problemas (H. 17 a).

Más allá del gusto por el deporte, en este caso el fútbol, lo que los jóvenes narran es una búsqueda de espacios que los liberen de todas aquellas situaciones donde no se sienten cómodos. Estas narrativas revelan un uso del cuerpo como un territorio que busca escapar por un momento de las diferentes situaciones que lo atraviesan. Se asume entonces esto como un cuerpo rebelde, un cuerpo hecho territorio que se resiste a las dominaciones de poder que sobre él se establecen. Esta dinámica es explicada por Foucault (1974), cuando afirma:

Las relaciones de poder operan sobre el cuerpo, son una incautación inmediata; lo cercan, lo marcan, lo doman, lo someten a suplicio, lo fuerzan a unos trabajos, lo obligan a unas ceremonias, exigen de él unos signos. Este cerco político del cuerpo va unido, de acuerdo con unas relaciones complejas y recíprocas, a la utilización económica del cuerpo; el cuerpo, en una buena parte, está imbuido de relaciones de poder y de dominación, como fuerza de producción; pero en cambio, su constitución como fuerza de trabajo sólo es posible si se halla insertado en un sistema de sujeción (...) el cuerpo sólo se convierte en fuerza útil cuando es a la vez cuerpo productivo y cuerpo sometido. (pp.33-34)

Entendiendo esto, el cuerpo encuentra lugar en sí mismo para su desenvolvimiento. De acuerdo con lo manifestado por los jóvenes, la danza es otro lugar para el fortalecimiento de la relación cuerpo-territorio.

Me gusta ir a bailar porque me puedo desconectar del mundo y ser yo mismo (H. 24 a)

A mí lo que me apasiona y más me gusta es bailar, me gustan los ritmos argentinos, especialmente el tango, me gusta ir a esos chochales cerca de la carrera 20 a bailar y teniendo en cuenta que Manizales es una ciudad Tanguera (H. 18 a).

Históricamente, el cuerpo ha sido reprimido a lógicas de mercado y producción, buscando construir cuerpos para el mercado laboral y no para la recreación y exploración de las pasiones, tema principal de esta investigación, por lo tanto, se ha desconocido al cuerpo como un territorio de exploración y de relacionamiento con el mundo a través de prácticas como el deporte o la danza. Por otra parte, Barnsley (2013) aborda estas lógicas de dominación del cuerpo y cómo a través de la danza y el movimiento, el cuerpo encuentra una forma rebelde de escapar de estas dinámicas de dominación:

Creemos que las energías del instinto y del intelecto fluyen de manera indisociable dentro del cuerpo y que las huellas bio-psíquico-físicas e históricas inscritas en nuestros cuerpos inciden y son determinantes en nuestros comportamientos corporales y espirituales, influyendo en nuestras vidas en el presente y nuestras posibilidades en la construcción del futuro. (p.17)

En este contexto, el cuerpo no es un mero objeto pasivo de las estructuras de poder, sino un territorio vivo, sensible y creativo desde donde es posible cuestionar, desobedecer y reconstruir las narrativas dominantes. A través del arte, especialmente la danza contemporánea, se plantea que es posible reconectar con las energías instintivas, sensoriales y espirituales del cuerpo para recuperar su voz y reivindicar su derecho a existir de manera plena, libre y consciente.

Es necesario también hablar de lo que no se encuentra dentro de los relatos, porque también se habla de los lugares que no son habitados actualmente por los jóvenes de la organización, pero en el proceso investigativo surgieron pocos comentarios que hablaban de la escuela como el territorio que más gustaba.

En el colegio, porque primero que todo conocí a Karen, sí también porque comparto con mis amigas, cambia uno de ambiente se ríe con ellos pues la pasa bueno (M. 16 a)

El colegio pues me genera pues diversidad y diversión (M.16 a).

En las narrativas, más allá del compartir y de la amistad que se genera en los espacios educativos, la escuela no se identifica como un lugar en el cual los jóvenes encuentren un territorio lúdico, o un espacio que como lo percibe Moreno (2019), como una zona del no ser. Esta última categoría es una especie de lugar existente por debajo de la línea abismal. Mientras tanto, para Freire (1985) se refiere a un espacio-tiempo escolar que no reconoce la humanidad lúdica de los sujetos diferentes.

Es necesario resaltar la ausencia de “la calle o la cuadra” en la mayoría de los relatos de los jóvenes, aspecto interesante de analizar, puesto que al ser jóvenes pertenecientes a una fundación que se piensa desde los procesos barriales y comunitarios, se espera que dentro de las narrativas aparezcan estos espacios como importantes para sus vidas; sin embargo, no es así, pues los lugares se relacionan más con la naturaleza, el hogar o el deporte.

Una lectura que no busca responder la cuestión pero que puede dar algunas puntadas para entender la ausencia de estos lugares dentro de las narrativas puede hablar de un cambio de época y de las lógicas dominantes actuales que se centran en la construcción de la individualidad, a partir de pensar sujetos autónomos que cada vez encuentran menos espacios de socialización para su desarrollo, ya no es tan común como en otros tiempos ver grupos de niños y jóvenes habitando las calles con los juegos tradicionales con los que otras generaciones han crecido.

Ahora el hogar y el uso dentro de este de nuevas tecnologías para la comunicación interfieren en la relación cara-cara de las personas, el encuentro, el juego y la diversión cada vez son menos compartidos, pero no por ello son espacios inexistentes, porque para la lúdica y para los territorios lúdicos siguen siendo importantes los vínculos que se establecen en las actividades que se realizan y que buscan el gozo, el disfrute y la conexión con las pasiones.

Lo que sí emerge de los jóvenes que participan es una búsqueda por la colectividad, por la juntanza y es aquí donde la fundación cobra valor como territorio lúdico, donde los jóvenes encuentran en un espacio organizativo una respuesta a esa forma inquietante de habitar lugares diferentes, que reúnan un interés por construir una sociedad diferente desde procesos barriales.

Con una idea mucho más clara de la intención de este proceso de investigación, los jóvenes han intentado definir desde la perspectiva organizativa, por qué Huellas de Vida es un territorio lúdico.

Yo dibuje Huellas porque es el lugar en el que he aprendido más cosas que en cualquier Universidad, que, en cualquier institución, es el lugar en que más he aprendido y sigo

aprendiendo, el lugar que me genera felicidad, siempre que voy a Huellas me genera felicidad, ir aprender y ver a alguien nuevo (H. 29 a)

Cuando hablo de territorio lúdico, es importante hablar del juego de la parte recreativa. de cómo poder llegar a crear valores culturales, hablar de cohesión social, hablar de cohesión comunitaria, bueno por medio del juego, por medio de la parte recreativa se debe llegar a una educación popular creo que ese es el ese es último de los territorios lúdicos (H. 26 a).

También creo que los territorios lúdicos no son sólo espacios físicos también podemos hablar de espacios virtuales. Para mí es importante entenderlo también de esta forma de esta posición por los espacios virtuales podemos eh llegar a una enseñanza una enseñanza popular (H. 26 a)

Lo organizativo emerge como un sitio donde los jóvenes pueden juntarse a soñar con otros, donde la diferencia no es un problema, si no una oportunidad de entenderse desde la otredad, de construir caminos de transformación por medio de las utopías o anhelos de cada uno; el espacio organizativo se transforma en territorio lúdico. porque más allá de ser un espacio donde se quiere estar y que se dota de sentidos de pertenencia e identidad, es una posibilidad del desarrollo humano, de la conexión entre la razón y la emoción, de la percepción y la emoción.

Vamos complementando la idea de la lúdica como territorio también es decir que es el lugar donde puede habitar lo distinto cierto, es el lugar donde habita el juego también que es muy importante y que tanto sea perdido, es el lugar donde habitan sujetos (H. 26 a)

La lúdica es un espacio es un territorio que se crea entre todos (M. 18 a).

Es posible a partir de las narrativas, tener un acercamiento a la importancia que tiene la lúdica para a la colectividad, puesto que es través de ella que se generan prácticas que construyen y dinamizan los territorios lúdicos compartiros, es decir, escenarios de acción colectiva como la fundación Huellas.

Lo que es fundamental son los sentimientos, las emociones, las querencias, los anhelos de las personas que están que allí y el territorio de la lúdica sería pues como un espacio precisamente en el que la lúdica tiene despliegue, no es un lugar físico, no es un lugar estático (H. 27 a).

Los integrantes de la organización reconocieron durante el proceso la importancia que ha tenido la lúdica en los diferentes proyectos o actividades que se han desarrollado a lo largo de la

historia de Huellas; el juego, la risa, la chanza, la complicidad, lo lúdico, han sido vehículo para encaminar procesos de transformación en los diferentes territorios, logrando ir más allá del sentido de identidad o pertenencia por un espacio hacia la configuración de prácticas que inciden sobre la modificación de estos, en territorios de paz y convivencia.

Luego de haber abordado el reconocimiento de algunos de los diferentes territorios que emergieron del proceso, es importante indagar, de qué manera se han dotado de sentido estos lugares, y esto significa hablar sobre las prácticas, actividades, acciones y pasiones lúdicas que se desarrollan y que dan sentido a las diferentes formas de ser en el mundo.

Experiencias Lúdicas

En una época marcada por la velocidad, la productividad y el individualismo, las experiencias lúdicas parecen haber quedado relegadas al margen de la vida social. La lúdica, entendida no sólo como juego, sino como una dimensión vital, simbólica y relacional, ha sido desplazada por una lógica que privilegia el rendimiento, la utilidad y el control. Sin embargo, lo lúdico sigue existiendo como una posibilidad de sentido, una forma de encuentro y una herramienta profunda para la configuración de la identidad y la potencia de ser en el mundo.

De acuerdo con Schenies (1985), la lúdica puede ser entendida como una “actividad fecunda y creadora, resultado de la relación abierta con los objetos, es una conducta inédita, riesgosa, de resultados inesperados, de goce” (p. 69). Se reconoce pues como lúdica toda actividad que genere una experiencia significativa en la vida de las personas y que por lo tanto se constituye como una acción mediante la cual se genera disfrute, gozo, o placer, en últimas, se trata de experiencias que dotan de significado la existencia y son una forma de resistencia ante las dinámicas sociales actuales

Es claro que lo lúdico no es solo el juego, es el inmenso mundo de pasiones y búsquedas que se abre ante el individuo y que comienza por el juego, en la niñez. Se destacan entonces los relatos que surgieron de los encuentros que buscaban reconocer además de los territorios lúdicos, las experiencias lúdicas que han dotado de sentido la vida de los jóvenes de la fundación, destacando en los hallazgos el gusto por la literatura, la lectura y la escritura como prácticas de gozo intelectual y emocional, que ayudan al equilibrio personal, en consonancia con la que enuncia Barragán (2010) “Las y los jóvenes identifican acciones como el rompimiento de los silencios, a través del deporte, el arte y en general de la cultura” (p.167).

Escribir al aire libre, y en el campo son las cosas que más me gusta (M. 20 a)

Me gusta mucho leer y escribir en mi habitación (H. 24 a).

Lo que también representa lo anterior es la exposición de la diversidad lúdica, esto debido a que seguramente no es lo mismo para el joven que dice que le gusta leer en su habitación, leer en otro espacio, ya que es dentro de este territorio tan personal e íntimo que logra conectar con la lectura, de igual manera con la joven que le gusta escribir al aire libre por que le genera mayor inspiración, para ella no será lo mismo este lugar que escribir en el encierro de algún lugar.

En los encuentros surgió un gusto común, especialmente entre los más jóvenes, por “jugar fútbol” como una actividad que los convoca a la recreación y también a la competencia, toda vez que se trata de una posibilidad de encuentro entre los participantes que se apropian de la calle, que buscan cualquier rincón dentro de la fundación, en los callejones del barrio o en la cancha. Los integrantes de la fundación manifestaron el gusto por el juego, ya que tienen participación tanto hombres como mujeres, con el ánimo de colectivizar el juego y fomentar la unión grupal, para Huerta (2021):

La calle tomada y transformada momentáneamente en campo de fútbol gracias a dos piedras determina también un desafío a los poderes (...) frente a la ausencia de lugares “apropiados” para el despliegue de la práctica lúdica y deportiva, las calles se llenan de juegos y jugadoras, el espacio público deviene entonces en un escenario de suma importancia para cualquier análisis de lo lúdico y sus implicancias sociales. (p. 12)

Las prácticas lúdicas también son resistencia y se oponen a la determinación de la sociedad, esto ya que las prácticas lúdicas no se reducen a un tiempo de ocio; son instancias en las que las personas resignifican el mundo, construyen símbolos, tramitan emociones y se conectan con sus deseos más profundos, por eso el juego es un espacio público, libre, rodeado de capacidad, curiosidad y deseo, acciones que no son patrimonio de nadie. Por otro lado, las experiencias lúdicas de los jóvenes de la fundación, en su mayoría habitan el espacio público como escenarios de diversidad y de juntanza que reclaman a la sociedad una forma de identidad, otras formas de apropiarse del mundo.

La dimensión relacional de la lúdica es quizás una de sus formas más potentes. En el compartir de lo lúdico se genera una comunidad efímera pero profunda, donde las personas comparten no sólo espacio, sino emociones, reglas simbólicas y una complicidad afectiva.

El lugar, las playas, la gente, pero también el hecho de compartirlo con amigos, que las risas no faltaron (H. 28 a)

Estar con mi familia mis hermanitos, mis papas que me generan mucha felicidad (M. 21 a)
Me gusta mucho compartir con mi papá, pero él vive en Medellín, entonces cuando hay vacaciones trato de estar siempre con él, y con mi hermano (M. 16 a).

Estos relatos son muestra de que las experiencias lúdicas contribuyen a la construcción de vínculos genuinos, porque se dan en un sentido de horizontalidad y espontaneidad. Les permiten a los jóvenes estar expuestos al otro, frente a lo que les gusta o les disgusta, estar expuestos a la incertidumbre del azar y al placer del encuentro. Esta vivencia de lo común permite romper con la lógica instrumental que muchas veces rige las relaciones, para dar lugar a un vínculo gratuito, afectivo y simbólicamente denso.

Esto quiere decir que un territorio no son solo lugares, sino personas y que una experiencia lúdica no necesariamente es acción, sino que evoca emociones y percepciones, manteniendo a los sujetos anclados al mundo por medio de los otros, de lo vincular, de lo familiar, de la amistad; esto reafirma que la interacción lúdica es una acción indispensable para el ser humano.

Un bosque que compartí con mi hermano y siento que es la persona, mi lugar seguro, él me genera mucha tranquilidad y mucha paz, entonces siento que cualquier obstáculo que tenga en mi vida, estoy con él y siento más tranquilidad y más paz (M.19 a)

Todo esto demuestra la necesidad del ser humano del vínculo, que se refleja con mayor claridad cuando los jóvenes tienen la posibilidad de hablar de lo que sienten cuando ese vínculo genera bienestar.

No me gusta estar sola, me gusta ser sociable, no me gusta estar solo con una persona porque no conoce los pensamientos de los demás (M. 16 a)

Llevamos tres años de amistad, pero como estamos en diferente salón, entonces nos dejamos de hablar, pero siempre volvemos, nunca perdemos ese vínculo (M. 17 a).

La lúdica es subjetiva, pero a su vez vinculante, permite estar con otros, la saca de la quietud, le arrebató tiempo a la soledad, posibilita el pertenecer, ser con otros. Las prácticas lúdicas son importantes en espacio y tiempo, alejan al sujeto momentáneamente de la realidad para hacer lo que le gusta sintiéndose acompañado y sosteniendo los vínculos que le permiten ser. Por lo tanto, el vínculo puede ser considerado como una experiencia lúdica, porque en primer lugar responde a una necesidad humana de compartir y de la complicidad, y por otro lado, porque toda práctica lúdica que se comparte con otras permite una experiencia de conexión y reconocimiento mutuo.

Así, en una organización como Huellas de vida, vincularse a partir de los gustos y las pasiones es lo que ha permitido liderar procesos comunitarios con alto impacto social.

Para Huerta (2021):

La práctica lúdica es una forma estética de protesta, este proceso implica un despliegue de la creatividad de gran potencia para la militancia de los movimientos populares: preparar las performances callejeras, modificar las letras de las canciones para tal o cual acontecimiento coyuntural o histórico, disfraces e intervenciones artísticas y lúdicas se desarrollan en las protestas que irrumpen en el espacio público. (p.13)

Dentro de las experiencias lúdicas más recurrentes por los miembros de la fundación, aparecen el gusto por la literatura, leer o escribir como prácticas de desahogo emocional y encuentro consigo mismos, el deporte como recreación y pasión, y el vínculo, como oportunidad de compartir con otros la complicidad, la tranquilidad y la felicidad de la unión. Pero a su vez emerge una práctica que nos conduce a la reflexión en torno a la contemplación.

Me gustó conocer Argentina, especialmente el ateneo que es como una de las bibliotecas más grandes que hay y yo era fascinada y me acuerdo mucho de que había una obra de arte en la parte de atrás que se iluminaba con la luz que daba como, o sea, era una obra de arte viva porque tenía como luz propia, era como ver el amanecer el Buenos Aires a partir de la pintura (M. 22 a).

Tradicionalmente, se ha considerado que contemplar es quedarse quieto, observar en silencio, sin intervenir. Por otro lado, se ha entendido la lúdica como una actividad que implica movimiento, acción y distracción. Pero en este caso, contemplar es un acto lúdico, porque implica el desprendimiento del deber y la utilidad. Ambos conceptos se conectan en la medida en que no tienen una utilidad práctica más allá del goce del ser humano, son simplemente, experiencia, no se prestan a tareas de producción ni de sostenibilidad, en ambos, se suspende el tiempo funcional y emerge otro tipo de tiempo: el tiempo del asombro.

Nosotros no nos fuimos como la gente cree, que pasea que tiene que estar en el mejor hotel, de disfrutar las cosas extravagantes que manejan estos espacios que son normalmente muy turísticos y pues yo normalmente no más disfrutaba sentarme en una piedra que quedaba cerca al monumento natural que tiene cabos san lucas a ver el mar y pasar los veleros y los barquitos (H. 20 a)

Chul Han (2022) insiste en que la contemplación no es pasividad, sino una manera distinta de estar en el mundo, una apertura que desafía la inclinación hacia el rendimiento y la estimulación constante. “En vista de lo bello, el ánimo se encuentra en una contemplación reposada” (p. 47), recordando que esta actitud va en contra de la lógica del entretenimiento, basada en el movimiento, la interrupción y la distracción.

Las narrativas recopiladas hablan de encontrar en lo efímero la belleza de la vida, desde una mirada espiritual. Es decir, contemplar la vida sin la necesidad de la espectacularidad, ni la extravagancia. Las prácticas lúdicas son una respuesta a esta época y al mismo tiempo una alternativa de vida. En palabras de Chul Han (2022), se trata de la recuperación de lo contemplativo, de lo bello y de lo espiritual, como formas de resistencia frente a la hiperactividad y el vacío emocional, una especie de “contemplación reposada”.

Me gusta ir al mar, bueno, como la tranquilidad del espacio, la frase la vida es sabrosa, porque si es como de esos lugares de los que sin tener lujos, porque las casa no eran lujosas ni nada cercano, se tenía lo suficiente para estar feliz, cierto, y ya todo mundo lo vive parchado, también a sus tiempo, porque ya todo mundo tiene sus tiempo de vivir del mundo y bueno como que si tiene toda una riqueza...la posibilidad de ver el mar cada que lo deseen, dejar que el mar se lleve todo lo malo, entonces bueno, nada como Buenaventura (H. 28 a)

A mí, por ejemplo, la montaña me genera mucha felicidad, pero más allá de esa tranquilidad, ¿cierto?, me regala momentos de paz, de salir de la rutina, uno de mis lugares favoritos que es por Lusitania que casi me mato, pero fue muy lindo, donde hay un montón de pinos y me gusta sentarme a escuchar el viento que choca contra los pinos, entonces eso me trae mucha tranquilidad, no necesito nada más (M. 22 a).

La contemplación como práctica lúdica aprecia lo bello de la vida, devuelve un poco la esencia de la niñez de valorar la vida por medio de la capacidad de asombro frente a lo simple, a lo bello, sensibiliza el cuerpo a través de la pausa, de disfrutar la montaña o el mar desde los sonidos, los olores, desde lo que sentimos. Es una resistencia a la velocidad y al entretenimiento, Justamente este reposo contemplativo hace que lo bello sea inadecuado para el entretenimiento, pues el entretenimiento se basa en un movimiento.

Finalmente, las prácticas lúdicas que surgen de las narrativas de los jóvenes permiten a comprender la potencia de la lúdica, más allá de la dimensión vital, y ponen en cuestión los tiempos

contemporáneos en los que surgen estos relatos de voces de jóvenes, que se encuentran enmarcadas en una sociedad agotada por la productividad y explotada en lo laboral y en lo emocional.

Lúdica y Juventud

Las experiencias lúdicas no son un lujo, ni una actividad secundaria. Son un derecho, una necesidad, una forma de habitar el mundo con sentido, con deseo y con los otros. Significan atreverse a vivir sin cálculos, sin sentir culpa. Es construir identidad desde la libertad y los vínculos desde la alegría.

En un tiempo donde el capital coloniza hasta el tiempo libre, la actitud lúdica en todas sus dimensiones, que desde Pino y Runge (2021) puede asumirse como “el espíritu juguetón que ronda y se cuela por la piel cuando obtiene permiso” (p.22). Se trata de una presencia, una especie de esencia vital, qué, según las investigaciones rastreadas aflora desde el humor, la creatividad y el espíritu juguetón.

La lúdica como gesto político y existencial, devuelve a los sujetos a la comunidad, recordándoles que no son máquinas, ni marcas, sino seres sensibles que necesitan imaginar, reír, tocar, transformarse y ser mirados con ternura. Es posible afirmar que la lúdica implica un compromiso con nuevas reglas consensuadas.

Se pretende entonces rescatar el significado de ser joven, más allá de lo que se ha esperado tradicionalmente de la juventud y resignificando la contemplación, el vínculo, el territorio y lo rebelde como experiencias lúdicas que rodean las dinámicas de los jóvenes y que son importantes para forjar su identidad, El no hacer nada se convierte entonces en una forma contestataria de responder a los estímulos y a las hiperconexiones que convocan a ser suficientes para el sistema, a ser productivos.

Es que yo que mantengo durmiendo, mantengo en mi pieza encerrada, me genera paz (M. 21a)

Lo que más me gusta es hablar solo, caminar y fumar (H. 27 a)

Las narrativas relatan la búsqueda que sostienen los jóvenes por la tranquilidad, a través de acciones simples, que para otras esferas de la sociedad pudieran ser consideradas como improductivas. El verdadero objetivo de la experiencia lúdica es que no tiene ninguno, que no se rige sobre normas y estructuras, solo pretende habitar el mundo de diferentes maneras.

Cuando estábamos en Buenaventura, estábamos todos en la playa y yo me fui por la mañana muy temprano a levantarme a ver la playa y me quedé un rato como una güeva, por ahí sentada haciendo nada (M. 22 a)

Yo siento que cuando uno está así joven, siempre tiene que estar en función de hacer cosas, a mí no me gusta pensar en el futuro, porque no creo que sea importante, quien sabe si voy a estar vivo ¿cierto? Yo estudio por que toca, no porque yo quiera (H. 23 a)

La juventud ha sido históricamente interpretada como una “transición” hacia la adultez, como una fase inacabada, cargada de promesas hacia el futuro, pero también de sospechas por lo impredecible que resulta ser. En el discurso hegemónico, el joven debe “formarse”, “ocuparse”, “prepararse”, pero no decidir, transformar, ni disfrutar plenamente del presente

Así mismo, la juventud también ha significado un momento de búsqueda de identidad, pero también de rescatar eso que ya no es, recuperar el espíritu inquietante que les ha sido arrebatado en el tránsito de la niñez a la juventud.

Me gusta escuchar y preguntar (H. 26 a).

Siento que en algunos lugares uno puede ser niño, sin límites (M. 20 a).

Esto demuestra que, para los jóvenes también es importante, no solo la construcción de imaginarios sobre estos lugares, sino encontrarlos y sentir que se liberan de las restricciones y presiones propias de su etapa de desarrollo. No obstante, todo debe tener un balance en su justa proporción. Al respecto, Chul Han (2022) dice que “la violencia del deber se transforma en la violencia de la autoexplotación” y que “el exceso de positividad provoca cansancio, agotamiento y depresión” (pp.24-26).

La condición juvenil, que, en el marco de esta investigación se relaciona con las normas sociales y estructuras de poder que actúan de manera violenta en la mente y en los cuerpos de los jóvenes, impidiéndoles el despliegue de experiencias lúdicas, y que al mismo tiempo les restringe los territorios para que estas vivencias encuentren su lugar. En concordancia con estas ideas, Aguilar y Muñoz (2015) exponen que:

La violencia estructural afecta de múltiples maneras a los sujetos en condición juvenil, quienes han sido confinados de manera acelerada y creciente a condiciones de vida precariedad signadas por la falta de oportunidades, el desempleo, el subempleo, el empobrecimiento, la marginalidad social y las múltiples situaciones de violencia que en

países como Colombia supone estar acompañadas por niveles abrumadora de indiferencia e impunidad. (p.1023)

En este sentido, se identifican narrativas que reflejan las difíciles situaciones que atraviesan los jóvenes y que les impiden el disfrute de experiencias lúdicas para enfrentarse a situaciones sociales y familiares.

Pues nos vinimos en un momento difícil por problemas familiares y económicos y nos vinimos acá por que a mi ama le resultó trabajo con una tía y ya. Fue duro porque fue como un año y medio sin ver a mi papá y mi mamá, fueron momentos muy difíciles, me tocaba quedarme mucho tiempo sola, vi a mi mamá muchas veces estresada por dinero entonces fue duro esos días, como los primeros añitos (M.15 a)

Frente a este panorama, lo lúdico se revela como una dimensión vital de la libertad. No se trata únicamente del juego, sino de todas aquellas prácticas que permiten a los jóvenes explorar su subjetividad, expresar emociones, experimentar placer, construir comunidad y proyectar un mundo propio. El arte, la música, el deporte, el teatro, la danza, el skate, el barrismo, el grafiti, el juego libre, el caminar sin rumbo, el reunirse en una esquina: todo eso puede ser lúdico cuando se vive con pasión, sin imposición externa y con apertura a lo impredecible.

Frente a esto, Muñoz (2000) manifiesta que:

Cada día son más los jóvenes que están por fuera de los servicios y los programas educativos, de salud, de preparación e intermediación para el trabajo, de acceso al mundo de la cultura, de la ciencia y la tecnología, a las posibilidades de la expresión artística, a la recreación y uso creativo del tiempo libre. (p.5)

Se observa con una preocupante normalidad, la amenaza de lo lúdico, que parte del adulto centrismo que despoja a los seres humanos, en este caso a la juventud, de escenarios públicos, donde, tal como lo muestran los relatos, se ha normalizado el encierro físico y simbólico, así como la falta de oportunidades. Así pues, las experiencias lúdicas juveniles son perseguidas, como si la diversión fuera un crimen y la creación una sospecha. En este sentido, las restricciones a lo lúdico no son solo una pérdida recreativa, sino una negación del derecho a ser y a vivir. Se impone una lógica que convierte la existencia en una tarea instrumental: estudiar para producir, producir para consumir, consumir para sobrevivir. En esa cadena, el deseo queda secuestrado.

Debido a lo anterior, es que es importante la creación rebelde de escenarios que se opongan a las lógicas de dominación que tradicionalmente han impuesto lógicas de ser y estar en el mundo.

Las organizaciones sociales como Huellas de Vida son una muestra de esto. Durante el proceso de investigación han surgido relatos que hablan de cómo la juventud asume su condición de inferioridad para hacer frente a su realidad y posicionar los territorios y experiencias lúdicas como una dimensión vital y por lo tanto, necesaria.

Lúdica y Organización social

Históricamente, la fundación Huellas de vida ha incluido dentro de sus procesos la lúdica como elemento importante, no desde una instrumentalización, sino como la posibilidad de reconocerse en el otro en el juego, la risa, el ocio, las pasiones y emociones que se entienden desde lo lúdico. El interés ha sido potenciar a la organización como un territorio lúdico donde se alberguen las diversidades de identidad y donde la lucha por la dignidad y la justicia sea lo que convoque y unifique.

En un contexto marcado por la desigualdad, el abandono institucional y la violencia estructural, como el del barrio Solferino, Huellas de vida emerge como espacio donde se teje la existencia, se reconstruyen vínculos y se disputan sentidos. En este marco, la lúdica se revela como una práctica esencial para la reinención del tejido social y la constitución de subjetividades libres. Lo lúdico atraviesa las luchas, las pedagogías, las memorias y los sueños colectivos.

Vamos complementando la idea de Huellas como territorio, es decir que, es el lugar donde puede habitar lo distinto ¿cierto?, es el lugar donde habita el juego también que es muy importante y que tanto se ha perdido, es el lugar donde habitan sujetos en algún tipo de horizontalidad, a diferencia también de la educación tradicional, que sí marca unos roles de superioridad y de dominación (H. 27 a)

La lúdica es un espacio es un territorio que se crea entre todos, que precisa también la disposición de los demás es un lugar donde cabe el sujeto sus anhelos es un lugar donde caben las preguntas más que la certeza, es un lugar donde tienen una importancia fundamental narrativas y experiencias personales de los sujetos (H. 27 a)

La fundación se plantea la necesidad de pensar procesos que recuperen lo lúdico como un elemento común, que posibiliten la construcción de vías de comunicación con lo distinto para evitar lo Scheines (1998) explica:

Cuando una sociedad se aparta del modelo lúdico, lo olvida o lo transgrede, genera todas las formas imaginables de abusos de poder...el trato igualitario entre rivales degenera hasta

el punto en que un grupo ejerce una violencia incontrolable contra otro grupo al que considera una plaga maligna que hay que exterminar. (p.76)

La construcción de territorios lúdicos puede considerarse al mismo tiempo la configuración de escenarios políticos, así se percibe en algunas de las narrativas.

La lúdica es un espacio, es un territorio que se crea entre todos (M. 18 a)

Es por tanto la acción lúdica una acción que pone en disputa una dimensión negada del ser humano, toda vez que, a partir de ella se pueden construir puentes de diálogo.

Es fundamental que los sentimientos, emociones, querencias, anhelos de las personas estén allí y el territorio de la lúdica sería pues como un espacio precisamente en el que la lúdica tiene despliegue, no se trata de un lugar físico, no es un lugar estático (H. 27 a).

En una comunidad como la que habitan los jóvenes de la organización, profundamente marcadas por la violencia, el desarraigo o el olvido estatal, las prácticas lúdicas promueven formas de reencuentro, de confianza, de alegría compartida. Como señalan Pino y Runge (2021):

La lúdica está presente la vida desde que el individuo tiene memoria, lo habita como lo hacen la política, el trabajo, las emociones, el lenguaje. Esto significa que el ser humano requiere vivir experiencias lúdicas y producir experiencias lúdicas para tener una vida que merezca la pena ser vivida (p. 2).

Esta afirmación invita a entender que la lúdica es vivir con dignidad, es crear experiencias que otorguen sentido a la existencia. En concordancia con lo anterior, en uno de los encuentros de la investigación con el grupo se propuso la tarea de pensar una manera en que las diferentes experiencias y territorios lúdicos de los jóvenes de la organización se propusieran como una forma de pensar en procesos futuros que aportaran a repensar la comunidad, aludiendo a uno de los sentidos fundamentales de la lúdica: la imaginación. Surgieron entonces propuestas inspiradas en el arte y la memoria como asuntos colectivos y políticos.

Yo quiero hacer un museo artístico fotográfico para la memoria colectiva de solferino, porque ahí hay historias, está nuestra identidad, nuestra lucha y revolución (M. 22 años)

Me gustaría mucho hacer “Un tangodromo” como espacios de aprendizaje del ritmo argentino y no solo para personas mayores, sino que los jóvenes puedan ir porque es un ritmo muy dinámico e inclusivo (H. 12 a).

Estas propuestas son actos poéticos y políticos que interpelan el espacio urbano, la cultura institucional y los relatos dominantes. Se trata de jóvenes que están reivindicando su derecho a

existir con alegría, memoria y deseo. En palabras de Barragán (2010): “la escuela puede ser un espacio de juego, de imaginación, de creación artística, donde los y las jóvenes encuentren un lugar para ser sin miedo” (p. 89). Esta escuela lúdica no se limita a las aulas, es la comunidad misma convertida en territorio pedagógico, donde la lúdica forma parte del tejido que educa, cuida y transforma.

Me gustaría que desde huellas hubiera como un espacio de lectura para poder hacerlo con otras personas que eso les guste y lo disfruten como yo, sería bacano que en un club se puedan compartir cosas sobre los libros y que no quede solo para uno, porque se puede conversar echar “chismecito” sobre lo leído y compartir gratos momentos (H.28 a)

Me gustaría crear como un club de lectura infantil y que en ellos participen niños para poder viajar por otros mundos por medio de la lectura (M. 21a)

Una biblioteca ambulante, no una librería que hace parte del comercio, sino algo al alcance de todo el público, no solo que el que tenga plata para comprar libros pueda leer (M. 21a)

Se puede afirmar que existe una conciencia histórica y crítica por la educación. Tradicionalmente, las fundaciones se pueden pensar como escenarios educativos alternativos a los centros de formación tradicional. Huellas de vida se piensa así, como un escenario lúdico pedagógico, muy diferente a la instrumentalización de la lúdica, se busca que quienes hacen parte de los procesos se vinculan desde sus pasiones y deseos por lo educativo y lo social.

Cuando una fundación como esta, asume la lúdica como eje, no solo se habilitan momentos de diversión y exploración, sino que se cultivan conciencias críticas, subjetividades rebeldes, prácticas de autonomía. Así lo expresa Huerta (2021) cuando afirma que: “Los momentos lúdico-educativos forman parte de un proceso más amplio, aquel que da paso a la formación de las conciencias insumisas y rebeldes” (p. 8).

De esta forma emergen propuestas que también se construyen reconociendo una sociedad hegemónica y que ha delegado papeles entre hombres y mujeres; ir en contra de esto, desde el interés de querer compartir pasiones, es uno de las razones por las que el juego adquiere un tinte político, bajo la premisa de que toda lucha es lúdica. La praxis lúdica está presente en la conformación de las subjetividades, en la acumulación de fuerzas para los sectores sociales, en la práctica educativa entendida como una totalidad, en las protestas callejeras y la conformación de los cuerpos, el juego y el jugar son sumamente determinantes.

A raíz de esto se identifican relatos que plantean propuestas desde una postura crítica.

Me gustaría mucho, hacer un torneo de fútbol en el barrio del Solferino, pero incluyendo a las niñas, también, porque he visto como muchos niños son muy menospreciadores con las mujeres, que si juegan mal o así y no las incluyen en un deporte que podemos disfrutar tanto ellas como nosotros (H. 16 a).

Cada acto que busque la resignificación de lo lúdico, como la creación de un mural, como generar espacios de lectura para niños y jóvenes, como crear una caminata grupal o como un torneo de fútbol inclusivo, resulta siendo un acto de ternura organizada, como lo dice Albán (2001): “Ha sido la fuerza insurgente de la ternura, la esperanza, de los sueños, de la alegría de mujeres, hombres, ancianos, jóvenes y niños [...] fuerzas insurgentes insustituibles para transformar todas las dimensiones de la vida.” (p.315). Así, reconociendo la importancia que la lúdica ha tenido en los procesos que se hacen y en configuración de nuevos espacios que se puedan considerar como territorios lúdicos, se identifican posturas que involucran la relación entre educación u juego.

Es importante estar en Huellas porque es un espacio de dispersión, la lúdica es una forma generar conciencia, de desarrollo personal, de estudio de capacidades, entonces son estos factores los que considero importantes que se apliquen (H. 28 a)

La lúdica rompe también los parajes más tradicionales que recogen muchas veces los sentires de las personas que no le interesan las emociones como la felicidad (H. 24 a)

Las experiencias lúdicas que piensan los jóvenes como puentes en los procesos organizativos de la fundación, son formas radicales de reapropiarse del cuerpo, del tiempo y del espacio, de construir memoria, identidad y futuro. Son, como lo expresa Barragán (2010):

Expresiones de un presente que se levanta. Los y las jóvenes no son el futuro, son el presente que se levanta para exigir dignidad y vida. Su palabra, su cuerpo y su expresión están hoy en la primera línea de la historia. (p. 91)

La construcción de paz es también identificada en la participación de los jóvenes, debido a la necesidad de ser reconocidos como sujetos políticos, con capacidad para transformar, opinar y crear sentidos hacia la movilización. Por esta razón, pensar desde la lúdica dentro de esta esfera, no es huir de la realidad, sino entrar en ella desde otras formas, desde otros lenguajes, desde otras sensibilidades. Lo lúdico, así como el ser joven, es un acto de resistencia a la lógica del miedo, del silencio, de la obediencia, de lo socialmente impuesto. Es afirmar que otro mundo es posible, el mundo que se imaginan los jóvenes de Huellas de Vida y que empieza en el instante en que, la risa, la chanza, la danza, el deporte, la contemplación o el vínculo se habitan con alegría y pasión.

Conclusiones

Esta investigación permitió hacer una inmersión en las experiencias y territorios lúdicos que habitan los jóvenes de la Fundación Comunitaria Huellas de Vida, desde lo corporal, lo simbólico y lo emocional, comprendiendo la lúdica como una dimensión profunda del ser humano que atraviesa cuerpos, memorias y vínculos.

En primer lugar, se debe destacar la relevancia que tiene una investigación como esta para una fundación como Huellas de vida. Dejar este proceso en sus manos es también dar muestra del compromiso ético y político de hacer una devolución sentida y pensada luego de que los jóvenes abren las puertas de su vida, compartiendo sus experiencias y voces por medio de las historias de sus vivencias, haciendo énfasis en lo lúdico. Se garantiza que los resultados puedan replicarse como un ejercicio de cuidado,

Es importante que la fundación logre reconocer la importancia que ha tenido pensar los procesos desde lo lúdico, lo que a su vez plantea una discusión sobre la forma en que se ha concebido la acción lúdica hasta ahora, y decidir si ha sido a través de procesos de instrumentalización o de la resignificación, respetando que se trata de una dimensión vital del ser humano.

Esta investigación es una invitación a volver al cuerpo, a la risa, a la diversión, al juego, pero más allá de pensar el juego como práctica, la lúdica se revela como una actitud vital, una forma de estar en el mundo que permite el disfrute, la emoción y la creación. En este sentido, se configura como una vía para el conocimiento de sí. Fue posible identificar que existe una conexión con los otros para la construcción de nuevos sentidos. Así, es posible afirmar que el territorio lúdico no se reduce al espacio físico, es un lugar de sentido y pertenencia.

La casa, el cuerpo, la naturaleza, el barrio o la organización emergen como territorios habitados desde los afectos y la memoria. Allí, lo lúdico se despliega no solo en lo que se hace, sino en lo que se siente y se recuerda. Cada rincón narrado por los jóvenes lleva consigo huellas de encuentros, alegrías y descubrimientos, configurándose como escenarios de formación no formal, donde lo cotidiano se transforma en aprendizaje.

Pensar la lúdica desde los territorios, desde los jóvenes, es un acto profundamente político, lo cual es un acierto si se contemplan los intereses sociales de la organización. Pensar los territorios lúdicos de los jóvenes permite aseverar que no se trata de lugares marginales, ni accidentales en la vida de los jóvenes, sino espacios centrales, desde donde se construyen identidades, se tejen afectos

y se abren caminos para la transformación personal y colectiva. Reconocerlos, dignificarlos y potenciar su existencia es una apuesta que acompaña la intención de la organización por construir una sociedad más sensible y justa.

Recomendaciones

Luego de analizar el resultado del proceso de investigación y, reconociendo a su vez que quedan distintos horizontes investigativos posibles alrededor de la lúdica, de la importancia que tiene como dimensión humana y de los jóvenes, la intención es plantear algunos enfoques que no pudieron ser abordados en este estudio, pero que emergen como problemáticas presentes para estas categorías.

En primer lugar, es importante seguir pensando y ahondando en el tema de la lúdica como una práctica que se instrumentaliza en las instituciones educativas que, si bien puede ser de ayuda en el cumplimiento de parámetros curriculares, no aborda la importancia de una categoría tan amplia y vital para el ser humano. Es por esto que la escuela tradicional continúa marginando lo lúdico de sus prácticas pedagógicas. La instrumentalización pasa por ver cómo se reconoce el valor del juego y la creatividad, pero solo a través de modelos rígidos de control y productividad. Frente a ello, se hace urgente pensar en escuelas más humanas, que valoren el sentir, la risa y la imaginación como elementos legítimos del proceso formativo, no solo como recursos metodológicos, sino como formas de habitar el aprendizaje.

Por otro lado, reconocer los territorios lúdicos también posibilita diferenciar los espacios que han sido habitados en otras generaciones. Existen lugares que en consecuencia de las lógicas culturales y sociales de esta generación se han abandonado, las calles, la cuadra, la esquina parecieran ser solo recuerdos de la juntanza y la complicidad que convocaban anteriormente.

Por ahora, quedan interrogantes ¿qué ha sido de estos sitios?, ¿por qué ya no son habitados? ¿cuál es la relación existente entre este abandono y el uso de las redes sociales y los medios informáticos? Esto permitirá conocer cómo las nuevas generaciones se piensan la lúdica en relación con espacios virtuales y no con territorios vivos.

Por último, la invitación que hace una investigación que se pregunta por la experiencia y territorios lúdicos es a reconocer y abrazar la historia de uno mismo, narrar lo vivido desde la lúdica posibilita resignificar las trayectorias de vida. El ejercicio narrativo permite a las personas que participen de estos procesos reconocer y nombrar sus experiencias lúdicas, visibilizando los espacios donde han sentido libertad, alegría y conexión. En este relato de sí mismo, se dibujan nuevas formas de entenderse, de pensarse en el mundo y de proyectarse hacia futuros posibles. Así, la lúdica se muestra como un puente entre la biografía y el deseo, entre la memoria y la posibilidad.

Referencias

- Aguilar Forero, N & Muñoz González (2015). La condición juvenil en Colombia: entre violencia estructural y acción colectiva *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (2). <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20160115042443/LaCondicionJuvenil.pdf> URL
- Bachelard, G. (1957). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica de Argentina. https://monoskop.org/images/1/16/Bachelard_Gaston_La_poetica_del_espacio.pdf
- Barragán, D. (2020). *Pedagogías del cuidado y ternura en clave de juventudes. Educación y pedagogías críticas para la paz en Colombia en tiempos transicionales*. Universidad de Manizales; CINDE. <https://editorialum.umanizales.edu.co/omp/index.php/eum/catalog/book/138>
- Becerra Pineda, S. J & Chaves García, I. B (2022). La expresión corporal como herramienta lúdica en los estudiantes de danza. *Educación y Territorio*, 8 (15). <https://revista.jdc.edu.co/index.php/reYTE/article/view/728>
- Benavides Navarro, P. A; Coronado Herazo, E. J; Castaño Navarro, O. R & Castañeda Polanco, J. G. (2022). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la aceptación y reconocimiento del otro. *Revista Paideia surcolombiana*. 27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8957645>
- Bolívar, A. (1998). *La investigación biográfico-narrativa en educación*. La Muralla. <https://dokumen.pub/la-investigacion-biografico-narrativa-en-educacion-8471337142.html>
- Barnsley, J. (2013). *El cuerpo como territorio de la rebeldía*. Universidad Nacional Experimental de las Artes UNEARTE https://mediacionartistica.org/wp-content/uploads/2017/08/el_cuerpo_como_territorio_de_la_rebeldia.pdf
- Burgueño Pereyra, N & Isach, L. (2021). Potencialidades de las prácticas lúdicas y artísticas en el trabajo en territorio: relatos de una experiencia. *Prácticas Educativas, Memorias e Oralidades - Rev. Pemo*. 3.. DOI:10.47149/pemo.v3i2.4648
- Candela Borja, Y. M. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo*. 5 (3), 78-86. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398>
- Chul Han, B (2022). *Infocracia. La digitalización y la crisis de la democracia*. Penguin Random House. DOI: <https://doi.org/10.17533/udea.espo.n70a13>

- De Sousa Do Santos, B. (2009). Una epistemología del sur. CLACSO. <https://secat.unicen.edu.ar/wp-content/uploads/2020/03/BONAVENTURA-SOUSA-EPISTEMOLOGIA-DEL-SUR..pdf>
- Durán Chiappe, S. M; Martín Cardinal, M. C; Pulido González J. M & Cruz Velásquez, E. L. (2019). Retratos del juego en Colombia: una mirada desde la documentación pedagógica. *Revista hojas y Hablas*. 17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7314537>
- Eterovich, A. (2018). Jóvenes en territorio: un abordaje desde la educación popular. *Anuario Pilquen*, 1 (1). <https://revele.uncoma.edu.ar/index.php/anuariocurza/article/view/1842>
- Freire, P. (1985): Pedagogía del oprimido. Montevideo, Tierra Nueva. <https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadeloOprimido.pdf>
- Huerta Sosa, J. (2021). La revolución (también) es un juego: Sobre la dimensión lúdica de la educación popular. En *Revista Utopía y Praxis Latinoamericana*, 26(93), 194–208. <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/mel/article/view/4533>
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens: El juego y la cultura*. Alianza Editorial. <https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>
- Macías Tamayo, A; Peña Poveda, Y. J & Bernal Romero D. F (2021). Un territorio que le habla a la escuela. La experiencia de la Expedición Educativa en Neiva. *Territorios*. 44, 1-24. <https://www.redalyc.org/journal/357/35767959006/html/>
- Molina Bedoya, V. A. (2012). De juegos y de territorios. Comprensiones otras del ocio en sociedades de la periferia. *Educación física y Deporte*, 31 (2). <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/14406>
- Molina Bedoya, V.A & Tabares Fernández, J. F. (2019). Capital social, ocio y consumos culturales en Colombia. Desafíos para el posconflicto *Lúdica Pedagógica*, 1 (30). DOI: <https://doi.org/10.17227/ludica.num30-11100>
- Nakayama, L.; Olivieri, A & Far, L. (2020). El despliegue de lo lúdico en jóvenes en contextos de encierro. *Investiga+*, 3 (3), 180-196. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976359>
- Pino, Y. A., & Runge, A. K. (2021). Aproximaciones teóricas a la lúdica como dimensión antropológica. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/7460>
- Pino, R., & Runge, A. (2021). Problemas del juego y el jugar. *Lúdicamente: Revista de estudios sobre la infancia y sus culturas*, 10(19), 1–12. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/issue/view/684>

- Rivas flores, J. I. Leite, Méndez, A. E & Cortés González, P. (2014). Formación del profesorado y experiencia escolar: las historias de vida como práctica educativa. *Praxis Educativa*, 18 (2), 13-23. <https://www.redalyc.org/pdf/1531/153137900002.pdf>
- Rosi Rosi, L. S. Genealogía de las prácticas lúdicas: de la pedagogía a la industria cultural, 1 (32). <https://revistas.upn.edu.co/index.php/LP/article/view/8298>
- Scheines, G. (1998). Territorios del juego: Una pedagogía para tiempos difíciles. Ediciones del Sol. https://ia600507.us.archive.org/22/items/scheines-g.-juegos-inocentes-juegos-terribles/Scheines%2CG.%20Juegos%20inocentes%2C%20Juegos%20terribles_text.pdf
- Suárez Vacas, M. T & Mora Vanegas, D. X (2022). Ludosofía: el arte de vivir en plenitud. *Praxis & Saber*. 12 (35), 202. <https://www.redalyc.org/journal/4772/477275098011/movil/>
- Yory, C. M. (2011). El concepto de topofilia entendido como teoría del lugar. *Revista Barrio Taller*, 1–17. <https://academic02.tripod.com/topofilia.pdf>

Anexos

En coherencia con el enfoque cualitativo y participativo de la investigación, se diseñaron dos talleres orientados al reconocimiento y la proyección del territorio lúdico de los jóvenes participantes vinculados a la Fundación Huellas de Vida. Estos espacios se concibieron como escenarios de exploración y creación colectiva, donde la experiencia lúdica se asumió como una dimensión vital que posibilita el encuentro, la reflexión y la transformación de las propias prácticas. El primer taller se centró en el reconocimiento individual de los territorios lúdicos y de las experiencias que cada participante identifica como significativas en su vida cotidiana; mientras que el segundo propuso una construcción colectiva mediante la elaboración de una cartografía de la ciudad, en la cual se proyectaron las prácticas, gustos e intereses individuales hacia formas de colectividad que pudieran nutrir el quehacer comunitario de la fundación.

Anexo A. Taller 2 para el reconocimiento y proyección del territorio lúdico

TALLER	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	PREGUNTAS ORIENTADORAS
Taller 2 Cartografía territorios lúdicos- Descubriendo mi territorio lúdico	Reconocer los territorios y experiencias lúdicas de cada participante, comprendiendo la importancia que estos adquieren en su cotidianidad y en la configuración de su identidad a través de sus narrativas.	Este momento buscó propiciar un espacio de introspección en el que los participantes identificaran aquellas actividades, espacios o prácticas que les generan disfrute, placer o conexión consigo mismos y con su entorno. También a partir del diálogo y la reflexión, se pretendió reconocer cómo estos lugares o experiencias configuran su propio “territorio lúdico” y de qué manera pueden tener relación con los procesos vividos dentro de la Fundación Huellas de Vida.	- ¿Qué actividades o espacios disfrutas más en tu día a día? - ¿Por qué esa actividad o lugar te resulta significativo? - ¿Qué emociones o sensaciones despierta en ti? - ¿Con quienes compartes o te gustaría compartir esa experiencia? - ¿Qué lugar ocupa esa práctica o espacio en tu vida? - ¿De qué forma crees que la fundación Huellas de vida podría fortalecer o generar impacto a partir de ese gusto o interés personal? Dibuja el lugar donde han sido más felices, asócialo a una palabra y explica porque es importante ese lugar.

Anexo B. Taller 3 para el reconocimiento y proyección del territorio lúdico

TALLER	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	PREGUNTAS ORIENTADORAS
Taller 3 Cartografía corporal-colectiva de prácticas lúdicas	Proyectar las experiencias y pasiones individuales hacia un plano colectivo, reconociendo la posibilidad de construir nuevas formas de comunidad y acción desde la Fundación Huellas de Vida.	En este tercer momento y a partir de las reflexiones individuales del taller anterior, se promovió la construcción colectiva de una cartografía de la ciudad. En ella, los participantes ubicaron los lugares y prácticas lúdicas que consideran significativas o que quisieran compartir con otros miembros de la fundación. Este ejercicio buscó visualizar los territorios de encuentro posibles y reflexionar sobre cómo las experiencias lúdicas pueden articularse a los procesos	- ¿Qué lugares o espacios de la ciudad quisieras incluir en esta cartografía lúdica? - ¿Qué tipo de prácticas o actividades te gustaría realizar o compartir allí? - ¿Con quiénes te imaginas desarrollando estas experiencias? - ¿Qué sentido o mensaje crees que podría tener esta práctica dentro del trabajo de la fundación? - ¿Cómo podrían estas experiencias fortalecer la colectividad, la participación y el sentido de pertenencia dentro de Huellas de vida?



