

**Incidencia de la ausencia del juego en personas afectadas por el
conflicto armado en la ciudad de Florencia, Caquetá.**

Elaborado por:

Juan David Popov Zanabria

Especialización en Educación Cultura y Política

Asesora:

Mg. Johanna Gómez Argote

Universidad Nacional Abierta Y A Distancia - UNAD

Escuela Ciencias de la Educación - ECEDU

Especialización en Educación Cultura y Política

Neiva, Huila, Junio

2020

RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)

Título	Incidencia de la ausencia del juego de personas afectadas por el conflicto armado en Colombia, Florencia – Caquetá.
Modalidad de Trabajo de grado	Monografía Compilativa
Línea de investigación	Etnoeducación, cultura y comunicación, con la cual se busca la creación de nuevos paradigmas que propendan la sanidad emocional a través de un bien común y cultural como lo es el juego.
Autor	Juan David Popovi Zanabria
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha	13 de marzo del 2020
Palabras claves	Juego Conflicto Armado en Colombia Inclusión
Descripción	Se presenta el desarrollo de una monografía compilativa, donde se busca indagar sobre los autores que han escrito o abordado el tema de la incidencia del juego en espacios que fueron afectados por el conflicto armado en Colombia, Florencia Caquetá, entendiéndose que no haber podido desarrollar esta acción de manera libre puede significar no desarrollar algunos procesos claves en la etapa de desarrollo de los individuos.
Fuentes	Para el desarrollo de la investigación se utilizaron las siguientes fuentes bibliográficas:

	<p>Pablo Freire – El Grito Manso</p> <p>Johan Huizinga – Homo lúnes</p> <p>Jean Piaget – psicología del niño</p> <p>Roger Caillois – Los Juegos y el Hombre</p> <p>Eugenia Trigo – El juego y Ludismo</p> <p>Centro Nacional Del Memoria Histórica</p> <p>Ricardo Romero – plegaria desde el salado</p> <p>Vigotsky – Teoría constructivista del juego</p>
Contenidos	<p>Portada</p> <p>RAE</p> <p>Índice general</p> <p>Índice de tablas y figuras</p> <p>Introducción</p> <p>Justificación</p> <p>Definición del problema</p> <p>Objetivos</p> <p>Marco teórico</p> <p>Aspectos metodológicos</p> <p>Resultados</p> <p>Discusión</p> <p>Conclusiones y recomendaciones</p> <p>Referencias</p> <p>Anexos</p>

<p>Metodología</p>	<p>El paradigma cualitativo interpretativo y comprensivo es el pertinente para esta investigación es el más acertado de acuerdo a la intención del ejercicio compilativo, ya que permite hacer la revisión documental de bibliografía importante la cual realiza aportes significativos al fenómeno expuesto. De igual manera permite conocer las realidades de las poblaciones que fueron afectadas por el conflicto armado, favoreciendo así el estudio de un grupo relativamente pequeño, lo cual facilita la observación y recopilación de información clave.</p> <p>A través de este proyecto se desarrollaron los siguientes pasos:</p> <p>Configuración de la idea de investigación</p> <p>Revisión del estado del arte: elegir los autores que se tomaran en cuenta en la investigación</p> <p>Análisis de autores elegidos</p> <p>Propuesta</p> <p>Resultados</p>
<p>Conclusiones</p>	<p>a) Durante el proceso de análisis compilativo se caracteriza la acción del juego como un elemento indispensable en el desarrollo biológico, motriz, social y personal de los individuos.</p> <p>b) Se establecen retos para el sector educativo en el sentido de generar estrategias educativas y pedagógicas para trabajar con la población</p>

	<p>vulnerable o víctima del conflicto armado. Educación inclusiva.</p> <p>c) Se entiende que las dinámicas del conflicto armado no permitieron a las personas que Vivian en los sectores directamente afectados, desarrollar de manera libre y según su interés, el juego, lo cual afecto al individuo en la generación de relaciones sociales.</p>
<p>Bibliografía</p>	<p>Caillocis. R. (1958) Los juegos y el hombre: mascara y vértigo Francia. Colección popular.</p> <p>Estrada, Gallego. (2009). <i>Evolucion Estrategia del Conflicto Armado en Colombia</i>. universidad externado de Colombia, pp. 149 - 150.</p> <p>Freire. P. (1997). <i>El grito manso</i>. Brasil: siglo XXI editores Argentinos.</p> <p>Johan. H. (1972). <i>Homo ludens</i>. Barcelona: alianza editorial/ emece editores</p> <p>Juan. V. (2019) <i>El dia que didier drodba evito una guerra civil</i>. El universal.Pag archivo</p> <p>Piaget. J. (1979) <i>Psicologia del niño</i>. Mexico. editorial morata.</p> <p>Romero. R. (2013) <i>Plegaria desde el salado</i>. El tiempo. pg. Archivo.</p>

Trigo. E. (2006). *Juego y ludismo*. Congreso Internacional de
Actividades Físicas Cooperativas. Oleiros-A Coruña, 2 -3.

Vigotsky. (1924). *Teoria del juego constructivista*. Moscu.

Tabla de contenido

Introducción.....	10
Justificación	13
Planteamiento del problema.....	15
Objetivos	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos	17
Marco referencial	18
Antecedentes	18
Marco teórico.....	19
Capítulo 1. El juego.....	20
Capítulo 2. Sobre el concepto de conflicto	28
Capítulo 3. Conflicto armado colombiano	32
Capítulo 5. Inclusión educativa.....	41
Metodología	43
Resultados	44
Momento interpretativo.....	45
Categoría 1. Incidencia del conflicto armado en el desarrollo de la acción jugar	45

Categoría 2. Aportes personales del juego	46
Categoría 3. Aportes sociales del juego	48
Conclusiones	51

Índice de Tablas

Tabla 1. Factores de estudio sobre incidencia del juego	44
---	----

Introducción

Por medio de la realización de esta monografía se precisa indagar los referentes bibliográficos que aportan en el tema de la incidencia de la ausencia del juego en espacios que fueron afectados por el conflicto armado en Florencia – Caquetá, Colombia.

Generalmente se aborda la temática del juego cuando se trata de educación inicial, del goce y el disfrute de los niños y niñas o de la importancia de esta actividad en la didáctica para el aprendizaje de diversos cursos. Hay una diferencia del niño que puede destinar tiempo para el juego libre y el adulto que debe enfocarse en el trabajo, estudio y ganarse la vida; como si los adultos no jugaran, parece que hubiera una edad establecida para dejar de vivenciar esta actividad rica en los siguientes beneficios; la integración, la construcción de aprendizajes significativos y el fortalecimiento de la creatividad.

El conflicto armado en Colombia se caracteriza por ser uno de los más largos del mundo, ha dejado miles de muertos a su paso y el desplazamiento interno más grande del planeta, durante el desarrollo de este espantoso tiempo muchas poblaciones y familias no tuvieron la libertad de gestionar sus vidas libremente, según el Centro Nacional de Memoria Histórica, CNMH (2013):

Los actores directos del conflicto, Guerrilla, Paramilitares y Ejército Nacional controlaban; horarios para salir y entrar de las viviendas, tiempos para hacer el mercado, los medios en los cuales se podían transportar y si podían o no jugar, compartir o asistir a reuniones sociales (fiestas) de los habitantes de sectores mal llamadas zonas rojas. (p, 15)

Con ocasión de los diversos conflictos armados y guerras que se han suscitado en Colombia se presentaron varios intentos de procesos de paz, uno de los más conocidos fue el proceso fallido que se presentó en el Gobierno de Andrés Pastrana Arango entre el 07 de enero 1999 y 20 de febrero del 2002 el cual no represento ningún aporte para la construcción de la paz, pero que si aportó en disminuir la credibilidad de los colombianos en terminar el conflicto por medio del dialogo.

Luego de 15 años de ese intento de negociación, el 04 de septiembre del 2012 el gobierno colombiano en manos del presidente Juan Manuel Santos inicio nuevos diálogos y negociaciones de paz con la guerrilla de las FARC los cuales culminaron con la firma del acuerdo el 26 de septiembre del 2016.

Después del este tiempo, víctimas y victimarios del conflicto buscaron hacer un tránsito hacia una vida lejos de las armas, deseaban y necesitaban integrarse a las dinámicas de una comunidad que no sufría de manera directa este flagelo. Este asunto estableció retos importantes en el sector educativo donde en las diversas instituciones se debe realizar procesos de inclusión los cuales no serán exitosos sin conocer las vivencias y experiencias que marcan la forma de relacionarse y convivir de los estudiantes nuevos.

Para poder atender de manera detallada y seria las huellas que dejó el conflicto en la vida de las personas y los ambientes sociales, se debe entender que hay un proceso de transición de las formas de vida en la zona rural a las formas de vida en la ciudad, proceso que requiere acompañamiento y direccionamiento en lo político, económico, educativo, emocional y social, para que la adaptación sea eficaz y beneficie la población. Es necesario hacer esfuerzos y contribuir en generar ambientes de paz, reconciliación y reparación por medio de

diversos elementos, herramientas y actividades que ayuden a construir el camino hacia el bienestar del ser.

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

La investigación aborda nueve capítulos cada uno de ellos relevantes, los cuales demuestran el proceso que se llevó a cabo para generar las distintas acciones que permitieron conocer y trabajar sobre autores interesantes que dieron consistencia a la configuración de esta monografía compilativa.

Justificación

Esta monografía es un análisis reflexivo a partir de una revisión teórico conceptual, la cual busca determinar los aportes del juego en el Municipio de Florencia – Caquetá. Se quiere establecer la incidencia del no poder haber desarrollado la acción de jugar en distintas dimensiones de la vida de las personas, y como esto repercute en el sector educativo, político y social. Se busca determinar si el juego, además de ser una actividad que permite el goce y disfrute de las personas que lo practican, contribuye y genera transformaciones en la conducta, las emociones y las dinámicas de sectores que fueron víctimas del conflicto armado en Colombia.

Como punto de partida se aborda el conflicto armado en Colombia en los periodos de 1996 al 2005, en este tiempo presentó una fuerte lucha de los tres actores directos del conflicto armado en Colombia que por medio de una estrategia basada en el miedo y la muerte, buscaban obtener el poder territorial de algunas zonas del país, según lo afirma El Espectador (2008) “el collar bomba el 15 de mayo de 1996, la masacre en Bojaya Choco el 2 de mayo del 2002, la masacre en el salado entre el 16 y el 22 de febrero del 2000 y el centro de entrenamiento en tortura paramilitar entre 2002 y 2003 en Puerto Torres - Belén de los Andaquies Caquetá son los actos más crueles del conflicto”, estos son una pequeña muestra del holocausto que vivieron las poblaciones rurales y las personas que habitaban en ellas, donde se controló y en ocasiones erradicó el juego, siendo esta una actividad inherente en las vidas de adultos, jóvenes y niños.

Esta Monografía busca determinar que afectaciones posteriores en el ámbito motor, emocional y social tuvieron las personas residentes al no poder practicar o participar del

juego de manera libre y espontánea; es así como la investigación se abordó a través de una metodología cualitativa interpretativa y comprensiva.

Para poder llevar a cabo este trabajo se tuvieron en cuenta autores que tienen una amplia experiencia en el campo investigativo y que han realizado aportes significativos en los dos conceptos principales que abordaremos en este escrito: el Juego y el conflicto armado colombiano; se tiene en cuenta a la doctora Eugenia Trigo (2006) con su artículo juego y ludismo, de la misma manera se aborda el libro el Juego constructivista (2016) por Francisco Aquino e Inés Sánchez de Bustamante.

Desde el concepto conflicto armado, nos apoyamos en el Centro Nacional de Memoria Histórica Colombiana (2013) y (2014) con sus obras, guerra y población civil y no señor, guerrilleros no. somos. ¡Campesinos y campesinas de pichilin!, de igual forma nos apoyamos en el artículo paz y penumbras (2008) del sociólogo investigador Teófilo Vásquez todos los textos plantean aportes claves para generar una conceptualización y discusión atractiva para la construcción de este texto.

Planteamiento del problema

Durante el desarrollo del conflicto armado en Colombia las poblaciones afectadas directamente por el flagelo de las armas estaban predominantemente ubicadas en las zonas rurales, zonas con gran extensión de selva y ríos lo cual le dificultó a los entes estatales el ingreso y restablecimiento de la normalidad política, educativa, económica y social.

Las comunidades rurales de los departamentos del Choco, Cauca y Caquetá, fueron aquellas que sintieron con mayor fuerza y durante mucho tiempo, la confrontación armada, muchos de los habitantes de estos sectores del país nunca tuvieron que ceder la vida normal, a la guerrilla y los paramilitares con sus propias normas, horarios y lineamientos de conducta establecidos y fundamentados en el miedo, impidiéndole a las personas residentes de esas entidades territoriales, desarrollar lo que realmente les daba gusto hacer.

En esta investigación se abordará una de estas acciones, EL JUEGO, según mi experiencia como docente universitario en una zona golpeada por la confrontación armada, muchas de las personas víctimas del conflicto armado afirman no haber desarrollado actividades lúdicas individuales ni en conjunto, pues era tal el miedo y las restricciones que los grupos armados imponían en la región que lo más seguro era quedarse en sus hogares después de la jornada laboral.

El hecho de no permitir que la interacción se desarrollara de manera normal dio apertura a la omisión de acciones inherentes al ser, una de estas es el Juego, el cual es reconocido primero como una actividad clave para la estimulación de las etapas de desarrollo y luego como una actividad que permite el encuentro de personas y comunidades, según afirma el autor Pérez, Gimeno (1989):

Define el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, a través del lenguaje oral y simbólico manifiesta su personalidad.(p. 13)

Para este autor las características inherentes del juego le permiten al individuo establecer relaciones honestas donde pueden expresarse con libertad y sin miedo, es de aquí donde se diagnostica la importancia de jugar y las afectaciones motoras, sociales y emocionales que conlleva no hacerlo, entendiendo esto, se quiso retornar el juego a estos espacios afectados por el conflicto armado para analizar las dinámicas y aportes que tiene esta acción en el desarrollo armónico de las comunidades.

Si el juego genera placer, goce y disfrute desarrollarlo, si genera relaciones sociales en los grupos y las poblaciones que lo practican de forma libre, espontánea y la única recompensa que se obtiene al practicarlo es sentirse bien, ¿Qué incidencia trae a las personas no poder haber desarrollado esta acción?

Por medio de la presente investigación y de los referentes bibliográficos, se abordarán estas temáticas ofreciendo así una postura reflexiva, como aporte significativo en el quehacer pedagógico y social del Departamento de Caquetá Ciudad Florencia.

Objetivos

Objetivo general

Caracterizar los referentes bibliográficos que abordan la temática incidencia de la ausencia del juego de personas afectadas por el conflicto armado en Florencia Caquetá, iniciando una discusión sobre los aportes del juego en personas que fueron afectadas por conflicto armado colombiano.

Objetivos específicos

- a) Indagar sobre las motivaciones primarias para el desarrollo del juego de las personas víctimas del conflicto armado en Colombia que residen en Florencia Caquetá.
- b) Identificar las investigaciones realizadas por diversos autores sobre juego y conflicto armado colombiano.
- c) Plantear una discusión sobre el concepto del juego en comunidades que han sido afectadas por el conflicto armado en Colombia

Marco referencial

Antecedentes

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

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

Marco teórico

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

Los referentes que se tendrán en cuenta en la realización de esta monografía son: Johan Huizinga (1972), quien en su libro *Homo Ludens* conceptualiza el juego de manera clara, estableciendo los aportes y las dinámicas de la acción jugar, también se aborda al pedagogo Pablo Freire (1997), el cual en su obra *el Grito Manso* reta a los maestros a involucrarse y observar las conductas que expresan los niños y niñas al jugar, se tiene en cuenta los aportes del psicólogo Jean Piaget (1979), quien hace un recorrido del juego según las etapas de desarrollo del ser humano, Roger Caillois (1958), brinda elementos del juego desde un enfoque deportivo que se desarrolla según el interés de la persona y el psicólogo Lev Semiónovich Vygotsky (1924) muestra el juego como un fenómeno social importante para cada individuo.

Otros referentes indispensables son la Doctora Eugenia Trigo Aza (2006) con sus artículos *el juego y la creatividad* y *juego y ludismo* que permiten reconocer el juego más como una acción que como actividad. Los demás autores que son: el ex presidente Juan Manuel Santos (2019) con su libro *la batalla por la paz*, y el profesor Teófilo Vásquez

(2009) dan un recorrido conceptual sobre el conflicto armado en Colombia y su mutación con el pasar del tiempo.

Capítulo 1. El juego

El juego es una acción que genera gusto y placer desarrollarla, es inherente al ser humano y todos somos, pues, portadores del juego; y en un principio es denominador común para todos los seres vivos podemos aproximarnos a decir que el juego sobre todo es espontáneo y libre.

En el universo de su imaginación, el niño juega cuando quiere y lo que quiere, no existen normas o reglas que mediatocen su actividad o que relacionen a ésta con la obtención de un beneficio más que disfrutar la libertad que pertenece a la esencia misma del juego. La libertad de crear, de imaginar de tomar un rol que no le corresponde, pero disfruta, no es necesario imponerlo o reglamentarlo pues las personas se encargan de establecer sus propias normas para la realización de esta actividad, como lo cita Trigo Eugenia (2006) “El niño se permite el juego porque necesita explorar el entorno que le rodea para descubrirse a sí mismo y a los demás.

Este juego exploratorio-espontáneo va dejando paso, por imperativos sociales, al juego reglado y a los juegos específicos que limitan realmente la capacidad lúdica, de esta manera vamos cerrando barreras hasta llegar a la adultez donde prácticamente se bloquean las puertas de la sensibilidad, de la risa, del disfrute natural y evasivo, con el pasar del tiempo se hacen necesarios elementos externos (motivación externa) para hacer frente a la vida cotidiana. Es el caso de las dinámicas educativas en las que como docentes buscamos estrategias que permitan establecer una comunicación pedagógica agradable y significativa en el proceso de construcción de la enseñanza aprendizaje, sin embargo, en ese camino

cortamos o castramos las posibilidades de interacción y creación individuales y grupales imponiendo tiempos, espacios y características de la acción a desarrollar.

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

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás.

Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (p. 45)

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

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

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

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

Otra característica es que el juego se aparta de la vida cotidiana, de la rutina, permite estar en “otro mundo”, pero aun así tiene límites de espacio y tiempo. Esto se refiere a que el juego comienza, cuando se elige libremente jugar y termina por diferentes razones, como puede ser la propia voluntad, o causas externas a la persona; por ejemplo, cuando le piden que termine el juego para hacer sus deberes.

Cuando se juega, se tiene noción de que es un escape a la vida corriente, pero como toda actividad debe tener un inicio y un fin y se debe ejecutar en un tiempo y espacio determinado. Luego de haber terminado el juego, éste quedará en el recuerdo, ya sea como

creación o como tesoro espiritual y puede transmitirse como una tradición dentro de la cultura, según el autor, Jhoan, Huizinga (1972):

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

Jugar ofrece la posibilidad de desligarse de los afanes de la vida, una vida que para muchos puede ser estresante, violenta, aburrida o depresiva, pensar que el juego abre las posibilidades de cambiar realidades así sea por un momento, se convierte en un tema excitante, intrigante y de cierta forma extraño. Permite recordar el tiempo de la violencia donde el juego también se desarrolló a través de técnicas que reafirmaban el poder de los grupos armados sobre la región, por medio de prácticas tenebrosas y violentas como lo podemos evidenciar en el artículo periodístico de Patricia Romero (2013) para el periódico El Tiempo donde narra:

Fue en esta cancha de piedra en donde los verdugos jugaron fútbol con las cabezas de las víctimas, celebraron cada ejecución con tambores gaitas y acordeones, y dejaron que los cerdos de la plaza hicieran lo que les diera la gana con los muertos. (p, 22)

Las poblaciones que fueron víctimas del conflicto tuvieron que vivir tiempos donde el juego fue desarrollado de otra forma, los actores del conflicto disfrutaban de sus tiempos de ocio y recreación con las desgracias de las personas que de manera indefensa tenían que

asistir y celebrar actividades aberrantes, es el caso de la masacre perpetrada en el salado y la masacre en puerto torres Belén de los Andaquies donde se realizaron juegos de tortura con la población civil.

El juego permite exponer la mejor o peor versión de una persona pues da apertura a la expresión libre de emociones, por lo cual es necesario indicar también que el juego puede cambiar realidades sociales para bien, pues esta acción permite el dialogo, la comunicación y el trabajo colaborativo, una experiencia que vale la pena resaltar es la que vivió el ex Futbolista Africano Didier Drogba el cual hizo detener una guerra civil por un tiempo tomando como herramienta el juego futbol Valzana (2019) :

Durante la celebración en los vestuarios, también transmitida en directo, Drogba se animó a convertir el éxito en uno de los momentos más importantes de la historia de su país. Se dirigió a la cámara y dijo: "Ciudadanos de Costa de Marfil, del norte, sur, este y oeste, os pedimos de rodillas que os perdonéis los unos a los otros. Perdonad. Perdonad. Un gran país como el nuestro no puede rendirse al caos. Dejad vuestras armas y organizad unas elecciones libres. (p, 4)

Esta plegaria fue apoyada por el pueblo y tomada en cuenta por los que dirigían este conflicto y tras 4 años de guerra que dejó más de 4000 muertos las dos partes firmaron el cese al fuego, estas experiencias son las que hacen del juego una acción interesante y necesaria en el abordaje investigativo, pues permite transitar en la emotividad el deseo, el placer y la ira.

Por lo anteriormente expuesto es claro que el juego permite realizar un recorrido por las emociones de las personas, es necesario conocer y dar un abordaje específico a los tipos de juego que existen, tomando como referencia los autores que han desarrollado investigaciones sobre este tema específico, conocer que características tienen cada uno de los planteamientos y categorías que se han estudiado, cuál es su objetivo, qué sentido tiene su ejecución, considerando que nadie juega por jugar, siempre detrás de esta acción hay una búsqueda constante, está la necesidad de descubrir o descubrirnos. Dependiendo del rol en una comunidad, de su cultura y las diversas formas de concebir el mundo, así mismo se adopta un tipo de juego.

Uno de los autores que categorizó el juego fue Roger Caillois (1958) el clasifica los juegos en cuatro secciones principales, que son, juegos de competencia, juegos de azar, juegos de simulacro o de mímica y juegos de vértigo. En los juegos de competencia se concertan las reglas y son inquebrantables y la mayoría de ocasiones abra un ganador y un perdedor, los juegos de azar son más pasivos no requieren un esfuerzo físico, se llevan a cabo para obtener una recompensa, eran muy populares en adultos pero en los últimos años las apuestas por internet han hecho que la población joven participe en ellos, los juegos de simulacro o mímica abren posibilidades de integración, comunicación y establece relaciones sociales por medio de acciones creativas, los juegos de vértigo son acciones que sacan al individuo de la vida cotidiana, agudizan los sentidos y generan estados de euforia, un ejemplo de estas serían; escalar, ciclo montañismo, paracaidismo, parapentismo ente otras actividades que son muy apetecidas por jóvenes y adultos, estas tienen unos requerimientos técnicos de seguridad y económicos para poderse llevar a cabo, lo cual hace que las actividades tengan un costo significativo y la población que las disfruta sea menor.

Teniendo en cuenta estos tipos de juegos podemos ver como algunos de ellos se desarrollaron en las zonas de enfrentamiento armado, Roger Caillois (1958) menciona los juegos de azar los cuales tienen como característica principal en que las posibilidades de ganar o perder son las mismas, en este tipo de juego no se depende solamente de la habilidad del jugador sino de su suerte, un caso aberrante fue el que se presentó en la masacre del salado donde llevaron a la población civil como espectadora de una carnicería humana, donde ponían frente a ellos los supuestos guerrilleros y les pedían que dijeran un número del uno al veinte, las personas tenían que hacerlo, daban el número y los paramilitares iban contando y al que le correspondiera el número lo asesinaban al frente de todos, era un juego de azar y las fichas eran vidas humanas.

Otro tipo de juego que es reconocido por sus características formativas es el juego pedagógico o juego educativo, la utilidad de esta acción en las instituciones educativas es la de brindar posibilidades a los docentes de utilizarlo como herramienta lúdica para lograr los objetivos curriculares del curso, dándole una intención a cada una de las acciones que realizan con sus estudiantes, los juegos tienen una secuencia didáctica que le permite al profesor o profesora hacer un proceso de retroalimentación constante para así saber si la acción desarrollada está acorde con los logros que el niño o niña debe alcanzar según su curso y edad. En la ejecución de actividades deportivas hay juegos que potencializan las habilidades técnicas y tácticas de los jugadores, juegos que le permiten desarrollar los patrones básicos de movimiento de manera correcta y específica para la disciplina deportiva que se esté llevando a cabo Piaget, (1979) categoriza los tipos de juegos en tres grandes momentos, el primero es “ El juego ejercicio La inteligencia sensorio-motriz, que se desarrolla desde el nacimiento hasta el año y medio o dos años integra paralelamente el juego-ejercicio, que tiene como característica principal el placer funcional”.

Estos juegos permiten ejercitar las funciones que a través de la repetición llevan a una adaptación de los esquemas sensorio-motrices elementales, les permiten a los niños vincularse con el ambiente que los rodea por medio de la percepción, lo táctil y lo gustativo todo a través de las experiencias o la estimulación orientada.

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

El tercer y último tipo de juego que menciona Piaget, (1979) “El juego reglado los juegos de reglas son los únicos que escapan a esta ley de *involución*, no se pierden o reducen con el paso del tiempo y, aunque sea de forma relativa, son los únicos que no solamente persisten en el adulto, sino que se desarrollan con la edad, el respeto por las reglas y su cumplimiento para poder jugar, nos muestra en el niño que ya ha interiorizado las dinámicas de las reglas sociales y que disfruta de ello”, estos juegos los niños los empiezan a adoptar con sus padres en las actividades donde deben seguir indicaciones, de igual forma en el colegio también los juegos son reglamentados en tiempo y espacio lo cual el niño o niña interioriza y ejecuta hasta su adultez donde es la única forma de juego que ejecuta unos ejemplos son; el futbol, el baloncesto, el tenis de campo, todos los deportes que tengan un reglamento establecido y un tiempo de duración.

En los diversos tipos de juegos que expone Jean Piaget (1979) el juego simbólico tiene gran fuerza en los lugares que han sido víctimas del conflicto pues en este tipo de acciones los niños y niñas representan y apropian los comportamientos del contexto, en el caso del departamento del Caquetá las acciones lúdicas que expresan los infantes en sus tiempos de recreación son orientadas a los juegos violentos pues ellos se han visto inmersos socialmente en una realidad conflictiva.

Capítulo 2. Sobre el concepto de conflicto

El conflicto se define como una oposición o desacuerdo que se puede presentar entre diversas partes y de distintas maneras, todos los seres vivos nos hemos visto inmersos en algún tipo de conflicto ya sea interpersonal, político, social, ambiental o religioso, se presentan conflictos personales, de pareja, de organizaciones, empresas, y países. También se presentan conflictos por ideologías políticas, en fin, la vida misma está en constante conflicto, el conflicto interpersonal según Ortiz, Mora, Arteaga (2017) “es un fenómeno congénito en la dimensión social del ser humano; es una manifestación clara de la divergencia, generadora de aprendizajes, es un proceso constructivo que regula y fortalece las relaciones y que potencia el respeto por las diferencias” Ortiz (2017) Según los autores el fenómeno del conflicto interpersonal brinda posibilidades de crecimiento, en este tiempo es posible construir nuevos aprendizajes, generar diálogos, discusiones, momentos que sirven para hacer ejercicios de reflexión y por medio de estos darle solución. Es importante aclarar que la finalidad de este tipo de conflicto depende de la disposición de las personas involucradas.

Los conflictos forman parte de la cotidianidad por lo cual es necesario aprender a vivir con ellos, son inherentes y todos hacemos parte de ellos de manera permanente, otra forma de conflicto que se presenta es el conflicto social el cual ha existido desde los inicios de la humanidad hasta la actualidad y seguramente en el futuro, este tipo de conflicto tiene como esencia la desigualdad social el acaparamiento de los recursos por una minoría de población lo cual hace que los más miserables se revelen y busquen formas de emanciparse por medio de organizaciones sindicales, grupos de discusión, partidos políticos alternativos y en algunos casos en grupos guerrilleros como se presentó en Cuba y Colombia, el conflicto social se agudiza por la desigualdad, según afirma Karl Marx, la lucha de clases y crítica del modelo capitalista (1848):

La crisis económica y la ausencia de estado la tensión y el conflicto entre las clases sociales resultan inevitables, y por consiguiente, así como el feudalismo había sido reemplazado, lo sería la sociedad capitalista y la burguesía dominante. Algún día, el proletariado controlaría la sociedad, tras haber acabado con el sistema que lo había engendrado (p. 46)

El autor menciona que existieron cinco épocas históricas; inicio de la historia, antigüedad, feudalismo, capitalismo y fin de los tiempos, en el inicio de los tiempo no existían clases sociales se practicaba el comunismo primitivo, en la antigüedad era muy marcada las elites sociales y la esclavitud, el tiempo del feudalismo los aristocráticos dominaron los agricultores, los campesinos y ganaderos los cuales tenían derechos limitados, actualmente estamos viviendo el capitalismo donde hay una burguesía y un proletariado, esta época se caracteriza pues predomina una clase dominante y una clase trabajadora la cual no posee medios de producción, y el fin de todos los tiempos se espera que allá una dictadura del proletariado, vence la propiedad productiva el cooperativismo.

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

Las huellas sociales de la religión se detectan hoy principalmente en dos ámbitos distintos. Por una parte, las religiones adoptan una postura concreta ante las cuestiones políticas o toman parte en los debates oficiales, Pero también las demás comunidades religiosas –islamistas, budistas, hinduistas, etc.- se han vuelto unos actores cada vez más importantes en las sociedades occidentales (p. 15 – 16)

La religión y las diversas iglesias se han convertido en una plataforma política y de manipulación de adeptos los cuales ven a las personas que piensan diferente como rivales y están dispuestos a hacer valer y respetar su DIOS de la forma que sea; un ejemplo de estos comportamientos y de los conflictos religiosos más largos que se han presentado en la humanidad es el de medio oriente según el periódico digital Noticias, (2016):

La división entre las dos ramas principales del islam, el chiismo y el sunismo, se remonta al año 632, cuando murió el profeta Mahoma, El origen del conflicto fue la oposición entre los que querían escoger al siguiente líder (sunitas) y los que creían que el poder debía pasar al primo y yerno de Mahoma, Ali (chiitas). Actualmente, entre el 10 y el 15 por ciento de los

musulmanes en todo el mundo son chiítas, mientras que la mayoría son sunitas
(p, 4)

Este conflicto es vigente en la actualidad y encarna una de los hechos más lamentables en la historia de la humanidad, el odio entre compatriotas por una ideología que se viene alimentando con el pasar de los tiempos, en este siglo XXI. Las corrientes religiosas han adoptado posiciones políticas lo que hace que la crisis se agudice y sean muchos más los países que intervienen en los conflicto, ya sea por cuidar sus intereses o por oportunismo político, aprovechando la fragilidad de los pueblos para así invadirlos y apropiarse de los recursos naturales de las regiones en disputa implantando su cosmovisión del mundo en las zonas donde dicen volver a ejercer el control, en este conflicto hay muchas incoherencias pues se habla de dioses que vociferan y predicán la paz, el perdón y el amor, pero los mecanismos utilizados para defender su teología son la violencia, la disputa y el odio.

Sin embargo, para la configuración de esta monografía las principales revisiones bibliográficas se hacen con base en la temática del conflicto armado en Colombia teniendo en cuenta que es la población a la cual va dirigida esta investigación, haremos un recorrido por la historia de esta disputa que lleva más de 60 años y que nos envuelve a todos de forma directa o indirecta. No hacemos parte del conflicto, somos paridos en el conflicto hijos de la violencia, el desplazamiento y testigos de la muerte.

A continuación, abordaremos el conflicto de manera más cercana, el conflicto armado colombiano, una disputa que nació con propósitos de libertad, igualdad y equidad, pero con el paso del tiempo se transformó, degradó y sometió a los colombianos al miedo, a la incertidumbre y a ser estigmatizados en todo el mundo.

Capítulo 3. Conflicto armado colombiano

Hablar de conflicto armado colombiano es hacer un recuento de momentos históricos trascendentales en el ámbito político, militar, educativo, social y en la vida de las personas y poblaciones que fueron o aún son víctimas de este flagelo que por el momento no termina, sino que se fortalece, se reinventa y se transforma con el pasar de los años, muchos colombianos no conciben el país sin conflicto armado y no es su culpa pues nacieron y desarrollaron su vida bajo estas condiciones, de hecho se reconoce a Colombia como el país con el conflicto sin negociar más largo del mundo, un record que no enorgullece ni enaltece sino que devela la incapacidad que tenemos como nación para solucionar las dificultades a través del dialogo.

Los colombianos con el pasar de los años hemos tomado posturas, unas a favor de los motivos que llevaron a que naciera y se agudizara el conflicto y otras en contra de los mecanismos y maneras de exigir derechos de los actores armados, se generan discusiones constantes hace más de 65 años donde ninguna de las partes quiere reconocer sus fallas y replantear las formas de lucha, al parecer es más importante el ego de vencer o tener la razón, que las vidas cegadas por este conflicto, según Diario el Tiempo en la fecha 10 de agosto del (2018):

Entre 1958 y el año 2018, en Colombia se han realizado 4.210 masacres que han dejado 24.447 víctimas mortales, la población civil es la que más afectada se ha visto, pues 23.937 muertes corresponden a ella. Además, el 2001 ha sido, hasta ahora, el año con la mayor cantidad de masacres (p. 6)

Es por esta razón que trabajar sobre las afectaciones que ha dejado el conflicto armado en el país es tan relevante, conocer el sentir de las personas sus experiencias, sus miedos y de qué manera lograron algunos dar un giro a una vida de violencia y sometimiento.

La población civil siempre ha sido la más afectada pues es frágil no tiene herramientas para defenderse, sus territorios están en un olvido estatal impresionante y las zonas geográficas donde se encuentran ubicadas son de difícil acceso, es el caso de departamentos como Chocó, Cauca, Antioquia y Caquetá, como afirma el Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH), entidad encargada de preservar la memoria del conflicto armado colombiano y la cual aporta a la reparación integral de las víctimas (2018), esta entidad define las zonas apartadas como las más apetecidas por los actores armados y afirma “la geografía de las memorias regionales abarca todos los puntos cardinales y está referida a territorios excluidos de los beneficios del desarrollo y el bienestar, con una muy precaria presencia Estado”. Es importante tener en cuenta que en estos lugares apartados principalmente viven comunidades afro, comunidades indígenas, campesinos y agricultores que en su mayoría son personas de estrato cero y estrato uno, los cuales fueron las víctimas directas del conflicto armado en el país y han sido atacadas por todos los actores armados, lastimados desde todos los bandos; ejército, guerrilla y paramilitares, estos grupos los obligaron a seguir instrucciones, trabajar sembrando cultivos ilícitos, respetar horarios, salir o quedarse en sus casas cumpliendo con el horario establecido, hubo poblaciones que estuvieron bajo el control de la guerrilla o los paramilitares por años, algunos hasta décadas y el estado colombiano jamás intervino. Es ahí donde se puede observar la desigualdad del país, la precaria calidad de vida de las personas que convivieron directamente con el conflicto armado en sus tierras lo cual afectó posteriormente su manera de socializar y desarrollar su vida personal.

Al conflicto Colombiano ser tan antiguo presento diversas fases en su desarrollo y cada uno de estos momentos ostento unas particularidades las cuales crearon fenómenos sociales en el país, para lograr hacer la revisión bibliográfica fue importante establecer el periodo de tiempo que abordaríamos en las fases del conflicto, sus características específicas

y la relación que había en este periodo con el problema incidencia de la ausencia del juego en espacios afectados por el conflicto armado en Colombia, Florencia Caquetá, según el CNMH, (2014) se desarrollaron cuatro periodos en la evolución de la violencia en Colombia “El primer periodo se presentó en las fechas entre 1958 a 1982 y marca la transición de la violencia bipartidista a la subversiva, caracterizada por la proliferación de las guerrillas que contrasta con el auge de la movilización social y la marginalidad del conflicto armado”.

Durante el desarrollo de este tiempo hubo un cambio en el sentir político de las poblaciones más populares las cuales veían como los liberales y conservadores solo trabajaban por beneficiar a los altos rangos de sus militantes y a sus familias, los campesinos se sentían acorralados y en peligro constante por los asesinatos y amenazas por parte del estado, ellos no creían que fuera posible solucionar las divergencias a través del dialogo por lo cual tomaron la decisión de conformar guerrillas comuneras que según ellos liberarían el pueblo del el yugo opresor del capitalismo y la avaricia de gobiernos egoístas y corruptos, una de sus principales motivaciones fue el triunfo de la revolución de Fidel castro y Ernesto el Che Guevara en Cuba, según la investigación la revolución Cubana encendió la lucha guerrillera en América latina desarrollada por Theo Peters para la universidad de los Andes, (2016) expone:

El triunfo de la revolución en Cuba motivó el surgimiento en la década de los 60 de movimientos guerrilleros a lo largo y ancho de América Latina, convencidos de la posibilidad de repetir en sus propios países la hazaña del pequeño grupo rebelde comandado por Fidel Castro (p,9)

Los colombianos que soñaban con un mundo con más equidad al ver la victoria inesperada de los pocos hombres que acompañaron la revolución en Cuba, percibieron que con el gran grupo de adeptos que tenía el partido comunista y los rebeldes de la época, podían

conseguir los mismos logros con facilidad y se aventuraron a caminar por la senda de lo desconocido tomando las armas.

El segundo periodo en el trascurso de la violencia en Colombia se dio entre 1982 y 1996 según el CNMH (2014):

Se distingue por la proyección política, expansión territorial y crecimiento militar de las guerrillas, el surgimiento de los grupos paramilitares, la crisis y el colapso parcial del Estado, la irrupción y propagación del narcotráfico, el auge y declive de la Guerra Fría junto con el posicionamiento del narcotráfico en la agenda global, la nueva Constitución Política de 1991, y los procesos de paz y las reformas democráticas con resultados parciales y ambiguos (p. 28)

Durante el desarrollo de este tiempo se presentó el fortalecimiento de varios grupos guerrilleros en Colombia, el ejército popular de liberación EPL, el ejército de liberación nacional ELN, las fuerzas armadas revolucionarias de Colombia FARC, estos grupos reclutaron militantes, se organizaron en jerarquías y equipos de trabajo en las diferentes zonas del país, se armaron y tomaron el control de gran parte de los territorios colombianos, estos grupos se aliaron con narcotraficantes y empezaron a cultivar, procesar y exportar drogas al exterior y al interior del país, fue un negocio rentable, económicamente insuperable que les permitió la adquisición de material para la guerra y fortaleció sus filas, durante este tiempo también nacieron los grupos paramilitares, otros actores del conflicto armado, se conformaron principalmente como grupos llamados convivir, eran pequeñas organizaciones que se encargaban de proteger a los empresarios y ganaderos del robo de ganado y las extorsiones de la guerrilla, se convirtieron en un contrapoder y sellaron una guerra a muerte con las guerrillas y sus colaboradores, según lo afirma Cristiam Chaparro (2017):

El paramilitarismo fue un monstruo que tuvo varias cabezas, en los años 80 – su nacimiento– el paramilitarismo fue un fenómeno que, con el dinero del narcotráfico, comenzó a expandirse por todo el territorio colombiano. En ese orden de ideas, dentro de este grupo armado había partidarios que luchaban contra la extradición y otros que luchaban contra aquellos que percibían como subversivos (p, 2)

Durante estos años se presentó una lucha terrible por el control de las zonas, la revolución que se gestó como una lucha por la igualdad paso a un segundo plano y se intensificó la lucha por el poder económico y el control de rutas para el narcotráfico, esto se convirtió en un grave problema para las comunidades pues solo se podía estar en un bando o estabas con los guerrilleros o estabas con los paramilitares, no había espacios para vacilaciones, utilizaron estrategias macabras donde por medio del miedo y el autoritarismo controlaban las poblaciones.

Siguiendo la línea del proceso del conflicto a raíz del fortalecimiento de los grupos armados por sus vínculos con el narcotráfico, se inicia el tercer periodo de violencia caracterizado por momentos de tensión y confrontamiento con mayor grado de crueldad entre los años de 1996 a 2005, tal como relata CNMH (2014):

En este tiempo se marca el umbral de recrudecimiento del conflicto armado, se distingue por las expansiones simultáneas de las guerrillas y de los grupos paramilitares, la crisis y la recomposición del Estado en medio del conflicto armado y la radicalización política de la opinión pública hacia una solución militar del conflicto armado, la lucha contra el narcotráfico y su imbricación con la lucha contra el terrorismo renuevan las presiones internacionales que

alimentan el conflicto armado, aunado a la expansión del narcotráfico y los cambios en su organización. (p. 31)

Este periodo de tiempo fue el más violento pues los medios de comunicación ingresaron a ser parte del conflicto motivando a las fuerzas militares con la propaganda de la mano dura y mostrando cualquier operación militar y las muertes como un triunfo, no interesaba que colombianos murieran, las únicas vidas que eran importantes eran las de “ los colombianos de bien” problemáticas como el narcotráfico, el proceso de paz de san Vicente del Caguan y el gobierno radical que oriento todo su poder económico y político en la lucha contra la guerrilla atribuyéndole a esta todas las problemáticas del país en su historia hizo que se presentara un único enemigo que combatir, la guerrilla, esto genero una normalización de la muerte, cada operación militar así fuera falsa era celebrada, se generó una presión por parte de los altos mandos del gobierno y militares por la obtención de resultados, esto provoco que se presentaran las ejecuciones extrajudiciales, “falsos positivos” los cuales dejaron miles de víctimas inocentes, jóvenes humildes que fueron engañados con falsas propuestas de trabajo y conducidos a una muerte injusta, macabra, desleal y deshonrosa, solo para hacerle creer a los colombianos por medio de los medios de comunicación que se estaba ganando la guerra.

Según el CNMH 2014:

Los “falsos positivos” no solo sacaron a la luz pública una práctica perversa y sistemática del Ejército Nacional que hacía pasar a civiles por guerrilleros caídos en combate para luego reclamar incentivos. También le enseñó al país que, en muchas ocasiones, detrás de cada víctima hay una madre, una hermana, un familiar, dispuesto a hacer hasta lo imposible por conocer la verdad y dejar en limpio el nombre de su ser querido (p,16)

En este espacio de tiempo la lucha armada de volvió sádica, sanguinaria y sin escrúpulos, las restricciones en las zonas rurales eran exageradas, el pánico hizo que las personas se resguardaran en sus hogares, no desarrollaran sus vidas de forma normal, en muchas poblaciones no era posible salir y habían horarios establecidos para estar en las viviendas, la cultura social de los habitantes cambio radicalmente afectándolos en lo económico, político, educativo y psicológico, según Guerrero, Arciniegas (2016):

Los daños psicosociales que sufren los niños víctimas del conflicto armado, por lo general se derivan de las experiencias que los rodean enfrentamientos armados, estigmatización, desplazamiento, masacres, hostigamientos, reclutamiento forzado, pobreza, entre otros, La crudeza de estos actos los expone a emociones tan fuertes que en algunas ocasiones terminan afectados de manera física y psicológica (p, 19)

Las personas que fueron parte del conflicto armado fueron afectadas en todas sus dimensiones, ultrajados y violentados de maneras inimaginables, las poblaciones más pobres fueron un blanco fácil pues son olvidados por el estado y las zonas geográficas donde están ubicados son de difícil acceso, estas personas no han tenido el suficiente apoyo psicológico, educativo y social para superar por completo los malos tiempos que vivieron o aún viven, se debe hacer un proceso de transición hacia una cultura de paz que debería ser ejecutado por las escuelas y colegios.

El cuarto periodo se presentó del 2005-2012 según el CNMH (2014):

En este tiempo se marca el reacomodo del conflicto armado, se distingue por una ofensiva militar del Estado que alcanzó su máximo grado de eficiencia en

la acción contrainsurgente, debilitando, pero no doblegando la guerrilla, que incluso se reacomodó militarmente. (p, 33)

Durante este periodo se desato una ofensiva miliar de parte del gobierno encabezado por el ex presidente Álvaro Uribe Vélez, su estrategia política fue basada en la militarización del país, en la financiación de la guerra en contra de las guerrillas, fue un periodo de tiempo turbio en las relaciones con los países vecinos, el país se vio envuelto en problemas delicados de invasión de fronteras en ataques militares en la frontera Ecuatoriana, la disputa armada se convirtió en un asunto personal más que en un asunto de estado, el país se fragmento se dividió en dos mandos unos a favor de las políticas adoptadas por el gobierno y otros en contra de las acciones violentas.

Teniendo en cuenta lo escrito anteriormente es claro que el conflicto armado en el país no permitió que algunas poblaciones desarrollaran sus relaciones sociales de manera autónoma y democrática lo que afecta las dinámicas de una comunidad, dentro de estos aspectos está inmerso el juego, las comunidades no pudieron movilizarse en actividades lúdicas, recreativas ni deportivas pues el contexto no les daba la posibilidad de integrarse en ese tipo de acciones lo que creo un distanciamiento y en el desarrollo personal muchas dificultades para lograr entablar comunicaciones fluidas o relaciones interpersonales, la violencia marco las conductas de los habitantes de las zonas afectadas, los hizo temerosos, alienados y rígidos, omitir la acción de jugar ayudo a fortalecer estos comportamientos.

Capítulo 4. Conflicto armado en el departamento del Caquetá

Desde la década de 1960 en el departamento del Caquetá han existido grupos guerrilleros y organizaciones ilegales, en este departamento se creó y organizo el bloque sur de la guerrilla de las Farc aprovechando la grandeza y la extensión de la amazonia colombiana para resguardarse y esconderse de las fuerzas del estado, el Caquetá se dio a

conocer por que fue el lugar donde se intentó el proceso de paz en el gobierno de Andrés Pastrana Arango en las fechas del 07 de enero 1999 al 20 de febrero del 2002, San Vicente del Caguan fue la zona de despeje donde se ubicó la guerrilla de las Farc y durante ese tiempo tuvieron disponible el movimiento y la interacción libre en el territorio lo que les permitió fortalecerse, reagruparse y armarse también les permitió sembrar cultivos de coca en la región los cuales se convirtieron en la disputa de grupos ilegales, como afirma Rodríguez (2017):

En la década de 1998 y 2009 se sostuvieron enfrentamientos de grupos paramilitares y grupos guerrilleros por el control de las tierras y por apoderarse del control de la venta de los productos derivados de los cultivos de coca, siendo las Farc el grupo ilegal el que tomo el control de estos (p, 17)

La combinación de grupos armados rivales disputando por el control de zonas del narcotráfico convirtió al departamento en unos de los más violentos del país, la lucha de la guerrilla y los grupos paramilitares dejo miles de muertos y contribuyo a la degradación política y social del Departamento, el Caquetá se convirtió en un escenario complejo para vivir y convivir pues además de la violencia, llego la bonanza petrolera y con ella un crecimiento de la presencia de fuerza militar del estado los cuales combatieron fuertemente por el restablecimiento de la normalidad en el departamento, además de se presentó una fuerte disputa por el control de las rutas fluviales de la región las que les permitían a las fuerzas ilegales transportar drogas y armas.

Toda esta cultura de la mafia calo en los niños y jóvenes de la región los cuales al ver las ganancias económicas que daba el cultivo y venta de drogas decidieron dejar sus estudios y dedicarse a desarrollar estas acciones ilegales lo cual afecto la sana convivencia en la región y agudizo mucho más la crisis porque se creó una cultura de la mafia durante muchos años, actualmente luego de la firma del acuerdo de paz y las inversiones y apoyos internacionales

con programas educativos y de apoyo al agro colombiano se ha ido cambiando la mentalidad de los niños y jóvenes y a los ex combatientes de la región se les permitió la reincorporación a la vida civil en la actualidad somos ejemplo pues el lugar de reincorporación más exitoso del país está en el departamento del Caquetá, como afirma el Diario el Espectador, (2019):

El Espacio Territorial de Capacitación y Reincorporación (ETCR) de Agua Bonita, ubicado en el municipio de La Montañita (Caquetá), a menos de una hora y media de la capital, Florencia, llegaron hace más de dos años alrededor de 300 guerrilleros en armas. En su mayoría, habían integrado el Bloque Sur y venían de los frentes 3, 14 y 15 este espacio se caracteriza por ser uno de los más organizados y comprometidos del país (p, 3)

Después de tanto tiempo de violencia el Caquetá lucha por la paz, se compromete con Colombia en intentar la resolución de los conflictos a través del dialogo, la cultura, la danza el teatro, el deporte y la educación, abrir estos espacios donde el juego, la creatividad y la interacción son parte del aprendizaje, posibilita diversas formas de comunicación y de relación que permiten otras maneras de solucionar los conflictos internos de la comunidad.

Capítulo 5. Inclusión educativa

Uno de los principales retos que enfrenta la educación en Colombia es alcanzar calidad e inclusión para las poblaciones que son minorías a través de procesos pedagógicos que entiendan las particularidades personales y sociales de las comunidades diversas: pueblos originarios, comunidades afrocolombianas, personas con diversidad de género, personas con diversidad funcional y víctimas del conflicto armado. Atendiendo a los principios de equidad educativa, se deben tener en cuenta las particularidades de estos grupos en los procesos de construcción de PEI y malla curricular los cuáles deben atender los intereses y necesidades

culturales y sociales de dichas comunidades. El decreto 1421 del Ministerio de Educación Nacional MEN (2017) define la educación inclusiva como:

Un proceso permanente que reconoce, valora y responde de manera pertinente a la diversidad de características, intereses, posibilidades y expectativas de los niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos, cuyo objetivo es promover su desarrollo, aprendizaje y participación, con pares de su misma edad, en un ambiente de aprendizaje común, sin discriminación o exclusión alguna, y que garantiza, en el marco de los derechos humanos, los apoyos y los ajustes razonables requeridos en su proceso educativo, a través de prácticas, políticas y culturas que eliminan las barreras existentes en el entorno educativo (p. 7).

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

Metodología

El paradigma cualitativo interpretativo y comprensivo es el pertinente para esta investigación es el más acertado de acuerdo a la intención del ejercicio compilativo, ya que permite hacer la revisión documental de bibliografía importante la cual realiza aportes significativos al fenómeno expuesto. De igual manera permite conocer las realidades de las poblaciones que fueron afectadas por el conflicto armado, favoreciendo así el estudio de un grupo relativamente pequeño, lo cual facilita la observación y recopilación de información clave.

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

Resultados

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

Tabla 1 Factores de estudio sobre la incidencia del juego en personas víctimas del conflicto armado en Colombia, departamento del Caquetá ciudad Florencia.

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

Aportaciones sociales del	Interacción social	Amigos
juego	Inclusión social	Comunicación

Fuente: investigación propia

Momento interpretativo

En este momento el investigador tiene en cuenta la revisión bibliográfica de los conceptos juego, conflicto e inclusión para generar unas reflexiones sobre el tema concreto, la incidencia de la ausencia del juego en espacios que fueron afectados por el conflicto armado en Colombia – Florencia, Caquetá, teniendo en cuenta unas categorías de análisis creadas según los estudios que se han realizado que vinculan al juego como una acción transformadora, importante en el transitar biológico y social del individuo. Después, se realizará una interpretación cualitativa para explicar los contenidos de estudio y la incidencia que tienen los mismos en las realidades educativas y sociales.

Categoría 1. Incidencia del conflicto armado en el desarrollo de la acción jugar

El conflicto armado en Colombia ha dejado huellas imborrables en la vida de los colombianos tiempos de tensión, miedo, esperanza y desesperanza, la historia del conflicto cambio radicalmente la forma de ver y percibir el país en todas sus dimensiones, todos somos parte del conflicto, pero hay poblaciones del país y personas que lo han vivido de primera mano, en las zonas donde los actores del conflicto armado en Colombia tuvieron el control las poblaciones sufrieron el maltrato, el abandono estatal y la muerte de familiares y amigos por motivos infames como el simple hecho de estar fuera de la casa en el horario establecido, según lo expresa Vargas, Eivar (2018)

En puerto torres Belén de los Andaquies Caquetá; tomaron el hijo de la señora marina lo mataron porque salió después de las ocho de la noche a

visitar la novia, después pasaron por el pueblo diciendo que eso les iba a pasar si hacían lo que les diera la Hijueputa gana (p. 11).

Utilizaron el asesinato como estrategia para infundir terror y disciplina y no les permitieron a las personas, desarrollar sus actividades con normalidad, bloquearon los espacios para el juego, el deporte y la lúdica, hicieron que los habitantes de los pueblos se confinaran en sus viviendas y se acostumbraran a una vida alienada, reglamentada y rígida. Al no permitir el libre desarrollo de la personalidad de los individuos es claro que se afectan procesos en la dimensión corporal, como lo son la adquisición de los patrones básicos de movimiento y la estimulación sensorial los cuales se adquieren en los primeros años de vida, de la misma manera al no poderse comunicar las personas se crean dificultades en la dimensión social, se trastorna la forma interacción de los individuos, la manera de relacionarse como comunidad y los procesos de trabajo colaborativo, espacios que son vitales para la inclusión política, social y educativa.

Es importante reconocer que por medio del juego se abren puertas a la generación de relaciones sociales y que el conflicto armado no permitió la apertura de estos espacios, no le dio la oportunidad a las personas de reunirse, realizar juegos tradicionales, basares, bailes, campeonatos. Privaron a la gente del disfrute y el goce de esta acción.

Categoría 2. Aportes personales del juego

En esta categoría se aborda de manera explícita los aportes que de acuerdo a los teóricos tiene el juego en el individuo, se expone la diferencia de desarrollar el juego desde la reglamentación y el seguimiento de una instrucción a poder realizarlo de forma libre y espontánea, lo cual permite a la persona que desarrolla esta acción ser más creativo, inquieto y autónomo.

El juego en sus primeras etapas debe ser libre pues permite la interacción del niño con el mundo, explorar, sentir, palpar y saborear, son acciones que el niño desarrolla por medio de expresiones lúdicas, este tipo de juego genera aportes claves en la adquisición de habilidades motoras y cognitivas según afirma Aza, Eugenia (2010):

El desarrollo curricular de la educación motriz por medio del juego que tenga como base el desenvolvimiento de la capacidad creativa motriz de los individuos, no podrá centrarse en actividades excesivamente reglamentadas y cerradas a meras ejecuciones técnicas, se debe permitir la libertad el desenvolvimiento autónomo en torno a la emoción (p. 3).

El efecto catártico del juego considera elementos como la libertad, la pasión, la emoción, el éxtasis, fenómenos ligados con el gusto, con el placer, con el disfrute y por tanto redundan en el bienestar y la salud, en este sentido se puede afirmar que el juego es indispensable porque ahí es donde el individuo siente la libertad de expresarse, de moverse de socializar con otros compañeros, de trabajar en equipo también de tener controversias, el juego no solamente es significativo en sus primeras etapas pues en la adultez es un espacio que genera esparcimiento, hábitos y estilos de vida saludables y fortalece la salud física y mental.

También es una realidad que para la gran mayoría de personas víctimas del conflicto armado las experiencias en las formas de convivir fueron controladas, esquemáticas y dirigidas, a muchos quizás no se les permitió jugar de manera libre ni con amigos, o sencillamente se omitió esta acción, Según la Fundación Plan (2016):

La guerra ha dejado 2.300.000 niños y adolescentes víctimas, la investigación, en la que se consultaron a 1.666 menores con edades entre los 8 y 18 años, revela que 521 víctimas directas del conflicto armado han sido niños y 457 niñas, con un nivel de escolaridad promedio de quinto de primaria. (p. 4)

Es importante entender el juego desde una perspectiva de derechos de la niñez, el no poder realizarlo hace parte de la brecha gigante que hay actualmente entre personas que viven en las ciudades y personas que viven en la zona rural, el olvido estatal hace acrecentar la injusticia, falta de equidad, la no inclusión y el maltrato. Para algunos menores, los juegos son de vida o muerte en la realidad y estimulan sus procesos y etapas de desarrollo desde el campo de batalla, desde la selva colombiana.

La intención es que el niño juegue, pero no con su vida.

Categoría 3. Aportes sociales del juego

El juego facilita la interacción social, la proximidad con el otro u otra, el juego trasciende la comunicación verbal de una conversación y permite una comunicación no verbal a través del lenguaje corporal el cual puede ser más expresivo, es tan determinante este tipo de comunicación que las personas pueden conocerse y generar relaciones de confianza y camaradería, entendiendo la diferencia y las coincidencias que tiene con su compañero de juego, también le permiten a la persona o los grupos potenciar la creatividad y el trabajo en equipo, en este sentido, se entiende la importancia en el desarrollo evolutivo que el juego tiene, ya que mediante este, los niños amplían su conocimiento del mundo físico, se ejercitan en el uso y la práctica de las relaciones sociales, y desarrollan estrategias de cooperación y comunicación con sus iguales o con los adultos que de una manera u otra interaccionan con ellos en situaciones de juego”. La interacción y

comunicación que permite el juego es especial, por medio de esta acción se aprende a perder y ganar, se le permite a los demás la posibilidad de expresión y movilización, el trabajo en equipo, se desarrollan actividades por un bienestar común, jugar abre las puertas a la imaginación el goce y el disfrute de la vida.

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

Según el desarrollo de estos estudios uno de los criterios para generar y fortalecer una relación de amistad es encontrarse frecuentemente para jugar, cuando se presentan esos encuentros las personas se pueden comunicar en un espacio que los desinhibe de las formalidades y permite una interacción sincera, en este sentido el juego también forma en valores, alienta a ser perseverante, y posibilita la expresión de emociones.

Todavía persisten algunas barreras que impiden a muchas poblaciones socializar por medio de la acción del juego libre, espontaneo y sin restricciones, la violencia en Colombia sigue estando presente en algunos rincones del país, los grupos armados tienen el control de muchas zonas de Colombia lo cual dificulta que las personas que son víctimas directas del conflicto armado en el país puedan desarrollar una acción tan inherente, bella y sencilla como lo es jugar, esto se ve reflejado en las dificultades para expresarse, vincularse socialmente, en la timidez, marca a la persona de manera muy fuerte en muchas ocasiones sienten que no pueden emprender nada solos y que necesitan el apoyo de otro o la instrucción de alguien más para generar una idea de empresa así sea pequeña según el CNMH (2014):

Las personas afectadas por el conflicto son tan oprimidas y violentadas que en el momento de salir de esa situación no asumen posturas autónomas en el accionar de su vida cotidiana (p, 37)

Entendiendo lo anteriormente expuesto deducimos que restringir o no permitir jugar a las personas causa dificultades en su accionar social y psicológico pues las huellas del conflicto armado definen algunas formas de comportamiento en las personas es claro que el entorno y la coyuntura donde se desenvuelve el ser humano son determinantes en su desarrollo con los demás individuos.

Conclusiones

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

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

Al no poder desarrollar el juego, por diversos factores en este caso por el conflicto armado, la persona tiene afectaciones a nivel motriz, pues no puede experimentar con su entorno, ni puede desarrollar sus sentidos, lo que afecta sus etapas de desarrollo, esto lo afirma Jean Piaget (1979) quien expresa la importancia del juego en los niños y niñas “el juego y las actividades lúdicas son consideradas como indispensables para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño” el autor en su estudio asegura que la acción de jugar es indispensable para la estimulación de habilidades que le serán útiles al individuo en el transcurso de su vida, de la misma forma el hecho de no poder jugar de manera libre y sin restricciones hace que la persona requiera de motivaciones externas o de órdenes para poder ejecutar una acción que es inherente, es por esto que a las personas víctimas directas del conflicto se les dificulta integrarse a dinámicas

de generación de relaciones sociales, según el CNMH (2018) en su libro Daños: análisis de los impactos del conflicto armado narra:

Este pueblo era lleno de gente. Es que ahora no queda ni la sombra. No había ni un solo negocio que estuviera cerrado. Eso eran supermercados, heladerías, tiendas, fuentes de soda, billares, bares. De la escuela a la salida uno se demoraba una hora para salir, porque era tanta la gente que no se podía pasar. Imagínese el hartísimo de gente y ahora ver este pueblo tan solo, tan muerto, se puede decir (p. 279)

Es claro según este relato que los actores del conflicto hicieron que los pueblos cambiaran su cultura y sus actividades cotidianas por medio de estrategias que impregnaban de temor y miedo las comunidades, el hecho de no poder encontrarse ni reunirse para participar de juegos, bailes y acciones lúdicas fue determinante para que no se pudieran gestar momentos de integración, concertación, dialogo y solución de conflictos, es ahí, donde se evidencia la importancia del juego pues su naturaleza misma, abre espacios para la creación de relaciones sociales y el fortalecimiento de la personalidad, el juego mueve las emociones y en el desarrollo de esta acción, se puede pasar de la tristeza a la alegría en momentos muy rápidos, el juego, brinda la posibilidad de recrear, competir, soñar y crear otros mundos o realidades posibles, como lo indico a continuación:

- a) Los estudios y las investigaciones que se han realizado son de gran valor para el sector educativo del país pues establecen los retos que los educadores deben atender para abordar la temática sobre las incidencias del conflicto armado en Colombia en la educación, es un llamado a aplicar metodologías innovadoras y alternativas

pedagógicas para vincular de manera correcta en el aspecto social y educativo a los colombianos que han sido afectados por el flagelo de las armas.

Los retos para poder desarrollar un trabajo inclusivo e intercultural con estas poblaciones que han sido marginadas, olvidadas y afectadas en sus derechos fundamentales, se han estipulado y apoyado por varias naciones del mundo, quedando escritos en el objetivo 4 de la Organización de Naciones Unidas ONU, en la agenda 2030 apoyado con el decreto 1421 del 2017 del Ministerio de Educación Nacional en sus siglas en español MEN. En ambos, se hace un llamado para construir un trabajo serio a través de procesos articulados que vinculen a todos los agentes socioeducativos para lograr consolidar una propuesta que permita la inclusión de todos los niños, niñas y jóvenes en los procesos pedagógicos de manera gratuita, sin importar su condición socioeconómica, de etnia, sexo, orientación sexual o diversidad funcional; de igual forma se deben establecer programas dirigidos a aquellos que fueron víctimas de los vejámenes de la violencia, todo esto con el fin de acortar o eliminar la disparidad que hay frente al derecho educativo, es decir, el reto que se establece es educar de forma incluyente, móvil, activa teniendo en cuenta las dinámicas sociales, el desarrollo sostenible, la educación para la paz en escenarios de posconflictos estableciendo currículos que respondan a los intereses y las necesidades de los niños y niñas Colombianos.

- b) Por otra parte, se logra establecer que el juego tiene aportaciones significativas a nivel personal que ayudan a mantener el cuerpo y mente sana. En las diferentes interacciones que se dan a lo largo de la vida, explícitamente se puede afirmar que el juego fortalece la autoestima y la seguridad de cada persona permitiendo que su yo verdadero se exprese y de una u otra manera, termina siendo un efecto

terapéutico porque le ayuda a olvidar sus problemas cotidianos y lo aísla de tal modo que su realidad pasa a un segundo plano y convierte esta acción en un elemento importante y esencial para su vida cotidiana. Es importante mencionar que según los textos descritos por los teóricos Jean Piaget (1979) y Eugenia Trigo (2006), la acción de jugar permite potenciar la creatividad y facilita la adaptación del individuo a diversas situaciones que se presentan a diario, es por este motivo que las personas que fueron víctimas directas del conflicto armado deben hacer un proceso de transición por medio de espacios lúdicos, deportivos y recreativos donde puedan expresarse libremente para lograr empoderarse y continuar construyendo su vida de forma autónoma.

- c) Otra de las conclusiones que se logran identificar, es que las aportaciones del Juego predisponen a que surjan interacciones sociales, es decir, que la persona que desde temprana edad ha tenido la posibilidad de desarrollar esta acción, posee una mayor facilidad para interactuar con el medio que lo rodea, fortalece su personalidad, lo que le permitirá establecer conversaciones verbales, pero también conversaciones en donde solo sus movimientos y emociones expresen lo que es en realidad. Se puede afirmar con esta investigación, que cuando la persona no pudo desarrollar la acción de jugar de manera libre y sin restricciones tiende aislarse o a encontrar el goce y el disfrute en otras acciones más esquemáticas y dirigidas. Es así como reconocemos que el juego es una acción liberadora la cual debe ser desarrollada desde temprana edad.

Referencias

Andes, L. (2016). La Revolución cubana encendió la lucha guerrillera en América Latina.

Los andes, pág. Digital.

Centro Nacional de Memoria Historica. (2013). *Guerra y población civil. trayectoria de las farc 1943 - 2013*. Bogota. dc: Tercera Edicion .

Chaparro, Chistiam. (2017). La historia del paramilitarismo en Colombia. *El espectador*, pág. digital.

Espectador, E. (2019). Agua Bonita (Caquetá), el primer centro poblado de excombatientes de las Farc. *El espectador*.

Estrada, Gallego. (2009). Evolucion Estrategia del Conflicto Armado en Colombia. *universidad externado de Colombia*, pp. 149 - 150.

Freire Pablo. (1997). El grito manso. Brasil: siglo XXI Editores Argentinos.

Guerrero, Arciniegas Carina. (2016). *Las huellas del conflicto armado colombiano en la infancia*. Bogota: Javeriana.

Johan, Huizinga. (1972). *Homo ludens*. Barcelona: Alianza editorial/ Emece editores.

Juan.V. (2019). El dia en que didier dordba evito una guerra civil. *El universalL*, pág. Archivo.

Karl. M. (1918) La lucha de clases y critica al modelo capitalista. Alemania: Editorial conflicto de clases.

Noticias, R. (2016). El conflicto religioso en Oriente Medio puede enterrar a Europa. *Rt noticias*. pág. Dgigital.

Ortiz, Mora, Arteaga, Coral. (2017). El conflicto interpersonal como oportunidad para aprender a convivir en la escuela. *Universidad Autonoma de Manizales*.

Piager, J. (1979). *psicologia del niño* (pág. 126). mexico: morata.

Romero. R. (2013). Plegaria desde el salado. *El tiempo*, pág. Archivo.

Rocha. C. (2014). Conflicto armado en Caquetá y Putumayo y su impacto humanitario. *Fundacion ideas para la paz*, Digital.

El tiempo. (2018). Cifras del conflicto armado en Colombia en los últimos 60 años. *El tiempo*. pág. Digital.

Trigo. E. (2006). Juego y ludismo. *Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Oleiros-A Coruña*, 2 -3.

Vigotsky. (1924). *Teoria constructivista del juego*. moscu.