Cuando la ciudad vuelve a jugar: patrimonio lúdico y memoria comunitaria en Miranda

When the city plays again: ludic heritage and community memory in Miranda

Rovimar Serrano Gómez
Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Instituto Pedagógico de Caracas, Venezuela (UPEL-IPC)
rovimars@gmail.com
https://orcid.org/0000-0002-9766-6954

Resumen. Los juegos y juguetes tradicionales constituyen expresiones culturales en las que convergen objetos, saberes, prácticas, memorias y formas de transmisión. Este artículo analiza el patrimonio lúdico a partir del Festival "Miranda Juega Tradicional", desarrollado entre mayo y junio de 2026 en distintos espacios comunitarios del estado Miranda, Venezuela. Desde un paradigma interpretativo y un enfoque cualitativo, se realizó un estudio de caso sustentado en entrevistas conversacionales mediadas por WhatsApp a cuatro participantes vinculados con la elaboración, enseñanza y promoción de juegos y juguetes tradicionales, complementadas con fuentes documentales sobre el festival. Mediante un análisis temático de orientación interpretativa se develaron cinco temas: las memorias del hacer y del aprendizaje con otros; el juguete como saber materializado; la relación entre fabricar y jugar; el juego como experiencia de sociabilidad y memoria comunitaria; y las tensiones entre continuidad y olvido. Los hallazgos permiten comprender el patrimonio lúdico vivo como una configuración dinámica en la que se articulan objetos, conocimientos, prácticas de juego, relaciones sociales y memoria, cuya continuidad depende de su capacidad para ser recreado, compartido y transmitido más allá de la temporalidad del festival.

Palabras clave. Patrimonio cultural inmaterial; juegos tradicionales; juguetes tradicionales; memoria comunitaria; espacio urbano.

Abstract. Traditional games and toys are cultural expressions in which objects, knowledge, practices, memories, and forms of transmission converge. This article analyzes ludic heritage through the Festival "Miranda Juega Tradicional", held between May and June 2026 in different community spaces in Miranda State, Venezuela. From an interpretive paradigm and a qualitative approach, a case study was conducted based on conversational interviews mediated through WhatsApp with four participants involved in the making, teaching, and promotion of traditional games and toys, complemented by documentary sources related to the festival. Through an interpretive thematic analysis, five themes were identified: memories of making and learning with others; the toy as materialized knowledge; the relationship between making and playing; play as an experience of sociability and community memory; and the tensions between continuity and forgetting. The findings make it possible to understand living ludic heritage as a dynamic configuration in which objects, knowledge, play practices, social relationships, and memory are articulated, and whose continuity depends on its capacity to be recreated, shared, and transmitted beyond the temporal limits of the festival.

Keywords. Intangible cultural heritage; traditional games; traditional toys; community memory; urban space.

Formato de citación. Serrano Gómez, Rovimar. (2026). Cuando la ciudad vuelve a jugar: patrimonio lúdico y memoria comunitaria en Miranda. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales, 16 (2*), 34-47.

Recibido: 30/08/2026; **aceptado:** 08/09/2026; **publicado:** 11/11/2026
Edición: Ciudad de México, 2026, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco

Introducción

Las ciudades son más que edificaciones, calles y plazas; son espacios que también albergan prácticas, recuerdos, saberes y formas de relación mediante las cuales sus habitantes producen sentidos de pertenencia. Entre estas prácticas se encuentra el juego, cuya dimensión cultural trasciende el entretenimiento (Huizinga, 2005). Desde una concepción del patrimonio cultural inmaterial que reconoce prácticas, conocimientos, técnicas y formas de transmisión entre generaciones (UNESCO, 2003), los juguetes tradicionales pueden comprenderse como objetos y además expresiones de saberes, memorias y experiencias compartidas. En este artículo utilizo la expresión patrimonio lúdico para referirme a la articulación entre los objetos vinculados con el jugar, los conocimientos necesarios para elaborarlos y utilizarlos, y los significados sociales, afectivos y culturales mediante los cuales estas prácticas son reconocidas, recreadas y transmitidas.

Esta perspectiva permite aproximarme al Festival "Miranda Juega Tradicional", una iniciativa que a finales del primer semestre del 2026 desarrolló en diferentes localidades del estado Miranda[1] en Venezuela

[1] El estado Miranda es una de las 23 entidades federales de Venezuela, ubicada en la región centro-norte del país. Es el segundo estado más poblado y se caracteriza por una compleja diversidad geográfica y cultural, organizada en 21 municipios y diversas subregiones, como los Valles del Tuy, Barlovento, los Altos Mirandinos y la zona metropolitana de Caracas, donde se asientan las comunidades y tradiciones lúdicas abordadas en este estudio.

actividades de elaboración y práctica de juegos tradicionales. En estos encuentros, plazas, parques, escuelas y otros espacios compartidos se convierten en escenarios para fabricar, aprender, jugar y recordar. Sin embargo, la activación de estas prácticas mediante un festival plantea también interrogantes sobre su continuidad; por ejemplo, qué ocurre con los conocimientos una vez finalizadas las actividades, cómo son apropiados por niños y jóvenes y qué posibilidades existen de mantener su transmisión dentro de las comunidades. De este modo, el interés no se centra únicamente en preservar determinados juguetes, sino en comprender los procesos mediante los cuales sus saberes, memorias y formas de sociabilidad pueden continuar adquiriendo sentido en el presente.

A partir de estas consideraciones, el artículo se pregunta: ¿qué significados atribuyen los participantes vinculados con "Miranda Juega Tradicional" a la elaboración, el juego y la transmisión de juguetes tradicionales, y cómo se articulan estas prácticas con procesos de memoria comunitaria y continuidad patrimonial en los espacios urbanos y comunitarios de Miranda? En correspondencia con esta interrogante, el propósito es comprender los significados que cuatro participantes vinculados con la elaboración, enseñanza y promoción de juegos y juguetes tradicionales atribuyen a estas prácticas, interpretando sus relaciones con la memoria comunitaria, la transmisión cultural y la activación del patrimonio lúdico en Miranda. Desde un enfoque cualitativo y un paradigma interpretativo, el festival se aborda como un caso desde el cual aproximarse a estos procesos.

Del objeto al patrimonio lúdico vivo

Pensar el juguete tradicional desde el patrimonio implica desplazar la atención del objeto terminado hacia las prácticas que lo hacen culturalmente significativo. Un papagayo, una perinola, un gurrufío o un gurrumango[2] poseen una materialidad concreta; sin embargo, su valor patrimonial no reside únicamente en los materiales con los que son elaborados. La Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (UNESCO, 2003) permite comprender esta relación al incluir, junto con las prácticas y conocimientos, los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales asociados con ellos. Desde esta perspectiva, el objeto adquiere sentido en relación con los saberes, usos y procesos de transmisión que permiten producirlo y reconocerlo culturalmente.

Esta concepción dialoga con Smith (2006), para quien el patrimonio puede comprenderse como un proceso cultural de producción de significados más que como una propiedad inherente de determinados bienes. En el caso de los juguetes tradicionales, ello supone considerar no solo aquello que permanece materialmente, sino también los conocimientos necesarios para seleccionar y transformar los materiales, dominar técnicas de construcción, comprender su funcionamiento y transmitir las formas de uso. Estudios previos sobre jugueteros venezolanos muestran precisamente cómo estos saberes artesanales circulan entre generaciones y se adaptan a los recursos y contextos disponibles (Serrano Gómez, 2013). En el caso del gurrumango, además, se han documentado variaciones en sus denominaciones, materiales y presencia en diferentes contextos culturales, lo que muestra que la tradición no implica necesariamente reproducción invariable (Serrano Gómez, 2025).

Para este trabajo se utiliza la expresión patrimonio lúdico para referirse a la articulación entre juegos y juguetes, conocimientos para elaborarlos y utilizarlos, experiencias de juego, memorias y formas de transmisión. Esta noción permite superar una comprensión centrada exclusivamente en la conservación material del objeto y atender a las relaciones entre objeto, saber, práctica y significado. Desde esta

[2] Los juguetes mencionados forman parte del patrimonio lúdico venezolano: el papagayo es una variante de la cometa construida con palitos o *veradas* y papel de seda; la perinola consiste en un mazo unido por una cuerda a un palito que debe insertarse en él; el gurrufío es un juguete circular (tradicionalmente un botón o chapa aplanada) que gira mediante la torsión de un cordel; y el gurrumango es una variante ancestral del gurrufío elaborada específicamente con semillas de mango conectadas por un palito y un cordel.

perspectiva, la salvaguardia no consiste únicamente en preservar un juguete como testimonio del pasado, sino en favorecer las condiciones para que continúen circulando los conocimientos y prácticas que le otorgan sentido.

La expresión patrimonio lúdico vivo enfatiza precisamente ese carácter dinámico. Un juguete permanece culturalmente vivo cuando existen personas capaces de recordarlo, elaborarlo, jugarlo, recrearlo y compartir sus conocimientos con otros. Su continuidad no exige que permanezca inalterado, sino que pueda actualizarse en nuevos contextos y ser apropiado por nuevas generaciones. Así, el patrimonio lúdico puede comprenderse como un proceso en el que recordar, hacer, jugar, compartir y transmitir constituyen acciones estrechamente relacionadas.

Memoria comunitaria y transmisión cultural

La continuidad de estas prácticas se encuentra estrechamente vinculada con la memoria. Los recuerdos de los juegos de infancia, de quienes enseñaron a construir un juguete, de los lugares donde se jugaba o de los materiales utilizados permiten que conocimientos y experiencias del pasado sean recuperados y reinterpretados en el presente. Esta dimensión aparece en el relato de los Participantes de Barlovento[3]:

> Aprendí a elaborar estos juguetes tradicionales desde muy joven, compartiendo la vida y el trabajo con mi compañera. Comenzamos fabricando papagayos juntos, ya que ella provenía de una familia de papagayeros. [...] ¡Hoy recordamos esos momentos con mucha alegría! (Participantes de Barlovento, entrevista, 8 de junio de 2026)

La perspectiva de Halbwachs (1992) permite comprender estos recuerdos como construcciones vinculadas con los grupos y marcos sociales en los que participan las personas. En este trabajo se emplea la expresión memoria comunitaria para enfatizar esta dimensión compartida del recuerdo y observar cómo los saberes asociados con el juego son reconocidos, actualizados y transmitidos dentro de redes familiares, educativas, artesanales y comunitarias.

La transmisión convierte esa memoria en acción; es aquí donde recordar cómo se construía un papagayo puede conducir a volver a fabricarlo; recordar quién enseñó a manejar una perinola puede propiciar que ese conocimiento sea compartido nuevamente. La UNESCO (2003) destaca precisamente la transmisión de conocimientos y habilidades entre generaciones como un aspecto central del patrimonio cultural inmaterial. En los juegos y juguetes tradicionales, este proceso puede producirse en escuelas, talleres y programas culturales, pero también mediante la observación, la imitación y la práctica compartida. Así, la memoria comunitaria se actualiza mediante el hacer, el jugar y el enseñar, permitiendo que saberes heredados sean recreados por nuevos participantes.

Juego, sociabilidad y espacio vivido

La dimensión patrimonial de los juegos tradicionales se vincula también con la experiencia de jugar. Huizinga (2005) sitúa el juego como un fenómeno profundamente relacionado con la cultura. Desde esta perspectiva, conviene distinguir el juguete como objeto con respecto al juego como práctica: mientras el primero puede ser construido, exhibido o conservado, jugar supone ponerlo en movimiento e incorporar el cuerpo, las reglas, la habilidad, la interacción y, con frecuencia, la presencia de otros. El conocimiento lúdico se actualiza, por tanto, mediante la práctica.

[3] Es una de las subregiones o ejes del estado Miranda, conformada por seis municipios. Es un territorio con una profunda herencia afrovenezolana, conocido por su riqueza en tradiciones orales, musicales y artesanales que son fundamentales para la identidad de la región.

Jugar juntos implica compartir materiales, habilidades, tiempos y espacios, por lo que la experiencia lúdica adquiere una dimensión de sociabilidad. En ella pueden producirse aprendizajes, intercambios entre generaciones y formas de cooperación que contribuyen a mantener en circulación los saberes asociados con los juegos tradicionales.

Figura 1

Participantes en la jornada de fabricación de juguetes tradicionales en el municipio Sucre



Nota. Tomado de Cultura Sucre (2026).

El lugar donde estas prácticas ocurren también forma parte de la experiencia. Desde la perspectiva de Lefebvre (1991), el espacio se produce y adquiere significado mediante las prácticas y relaciones sociales de quienes lo habitan. Así, una plaza donde se elaboran papagayos, una calle donde niños y adultos juegan o un parque convertido en lugar de aprendizaje adquieren temporalmente nuevos usos y significados. Esta mirada permite relacionar el patrimonio lúdico con la experiencia urbana sin asumir que estos juegos sean exclusivamente urbanos en su origen. Su actualización en espacios compartidos puede activar recuerdos, propiciar encuentros y favorecer formas de apropiación del lugar. Esta dimensión aparece en el testimonio de la Participante de Guarenas al referirse al Festival "Miranda Juega Tradicional" [4]:

> A mí me encanta este festival Miranda Juega Tradiciones, porque bueno, le ha recordado a la gente que hay niños, que los niños nos ven y que los niños saben hacer juguetes y que pueden hacer

[4] Guarenas es una ciudad perteneciente al eje Guarenas-Guatire del estado Miranda. Es un centro urbano de gran importancia histórica y cultural donde se mantienen vivas prácticas como las parrandas populares que refuerzan la memoria colectiva.

> cualquier cosa y que, bueno, debemos trabajar con el niño, con el papá, con el vecino, con el entorno y debemos jugar con ellos, debemos sentarnos a jugar con ellos. Y en ese mismo momento empezamos a entender qué pasa en ese punto y círculo, qué pasa en ese entorno. (Participante de Guarenas, entrevista, 31 de mayo de 2026).

El testimonio muestra cómo el juego vincula personas y entorno, y permite comprender el sentido del título de este trabajo. Cuando la ciudad vuelve a jugar alude a esos momentos en los que calles, plazas, parques y otros lugares compartidos vuelven a ser significados mediante prácticas lúdicas que articulan memoria, saber, interacción y transmisión cultural. Desde esta perspectiva, patrimonio lúdico, memoria comunitaria y espacio vivido se relacionan a través de un proceso de recordar, hacer, jugar, compartir y transmitir.

Aproximación metodológica. Perspectiva y diseño de la investigación

El estudio se inscribe en el paradigma interpretativo y adopta un enfoque cualitativo, en correspondencia con el interés por comprender los significados que los participantes atribuyen a la elaboración, práctica y transmisión de juegos y juguetes tradicionales. Desde esta perspectiva, el propósito consiste en aproximarse a las experiencias, recuerdos, valoraciones y sentidos construidos por quienes participan activamente en estas prácticas culturales.

Se optó por un estudio de caso cualitativo, considerando como caso las prácticas contemporáneas de activación y transmisión del patrimonio lúdico vinculadas con el Festival "Miranda Juega Tradicional", desarrollado en el estado Miranda durante los meses de mayo y junio de 2026. El festival constituye así el contexto que permite aproximarse a un fenómeno más amplio: las maneras mediante las cuales los saberes relacionados con juegos y juguetes tradicionales son recordados, elaborados, enseñados, practicados y resignificados en espacios comunitarios.

Participantes

Participaron cuatro personas vinculadas con la elaboración, enseñanza o promoción de juegos y juguetes tradicionales en distintas localidades del estado Miranda. La selección fue intencional y orientada por criterios, considerando su experiencia en actividades artesanales, educativas y de promoción cultural relacionadas con estas prácticas.

Con el propósito de reducir la identificación directa de los participantes, en el artículo no se utilizan sus nombres personales. Las voces se identifican de acuerdo con la zona del estado Miranda con la cual se encuentran vinculadas territorialmente: dos participantes de Barlovento, una participante de Guarenas y un participante de Santa Lucía[5]. En el primer caso, se trata de dos artesanos que participaron conjuntamente en una misma entrevista; las otras dos entrevistas correspondieron a participantes con experiencia en labores artesanales, docentes y de promoción cultural.

La diversidad de estas trayectorias permitió aproximarme al fenómeno desde experiencias complementarias relacionadas con la elaboración artesanal, la enseñanza, la promoción cultural y el desarrollo de actividades comunitarias. La selección respondió a la posibilidad de contar con participantes que poseían experiencia directa y podían aportar información significativa sobre el fenómeno estudiado.

[5] Santa Lucía es la capital del municipio Paz Castillo, ubicada en la subregión de los Valles del Tuy del estado Miranda.

Producción de la información

La técnica principal de producción de información fue la entrevista conversacional mediada por WhatsApp, desarrollada con una organización flexible en torno a núcleos temáticos previamente definidos. Las entrevistas se realizaron entre el 31 de mayo y el 8 de junio de 2026 y combinaron, de acuerdo con las posibilidades y dinámicas de cada participante, intercambios escritos y registros conversacionales.

Aunque se partió de temas comunes relacionados con los propósitos del estudio, las preguntas no siguieron una secuencia rígida, sino que fueron formulándose y adaptándose a partir de las trayectorias, experiencias y respuestas de los participantes. Los principales núcleos de conversación abordaron: a) experiencias de aprendizaje vinculadas con la elaboración de juguetes tradicionales; b) saberes, técnicas y valores asociados con su fabricación; c) significados atribuidos a estas prácticas en relación con la memoria, la identidad y la convivencia; d) valoración del Festival "Miranda Juega Tradicional"; y e) condiciones consideradas necesarias para favorecer la continuidad y transmisión de estas prácticas hacia nuevas generaciones.

El corpus testimonial fue complementado con materiales documentales vinculados con el festival, utilizados principalmente para contextualizar sus propósitos, actividades, alcance y formas de difusión. Entre las fuentes consultadas se incluyeron notas de prensa y publicaciones en cuentas institucionales de Instagram de organismos del estado Miranda. Estos materiales fueron empleados como fuentes de contextualización documental y no como sustitutos de los significados e interpretaciones construidos a partir de las voces de los participantes.

Procedimiento reflexivo a los discursos

La información se procesó mediante una hermenéutica reflexiva a los discursos. Se realizaron lecturas reiteradas de las entrevistas para develar unidades de significado relacionadas con el aprendizaje, la elaboración y uso de los juguetes, la transmisión de saberes, la memoria, las relaciones comunitarias y la continuidad de estas prácticas. Posteriormente, estas unidades fueron comparadas entre las entrevistas, atendiendo a convergencias y diferencias, hasta configurar temas interpretativos más amplios.

Los materiales documentales sobre «Miranda Juega Tradicional» se utilizaron de manera complementaria para contextualizar el festival y contrastar el discurso institucional con las experiencias de los participantes, manteniendo diferenciadas ambas fuentes. Finalmente, los temas fueron interpretados en diálogo con las nociones de patrimonio cultural inmaterial, memoria comunitaria, juego y espacio vivido, procurando preservar el sentido de los testimonios y evitar su reducción a categorías definidas de antemano.

Reflexividad y consideraciones éticas

Todos los participantes fueron informados acerca del propósito académico de la investigación y autorizaron voluntariamente la utilización de sus testimonios. Aunque se contó con su consentimiento, se optó por suprimir los nombres personales y utilizar referencias territoriales con la intención de disminuir su identificación directa en la publicación. De esta manera, los testimonios se presentan mediante las siguientes denominaciones: participantes de Barlovento, participante de Guarenas y participante de Santa Lucía. Asimismo, se respetaron las decisiones expresas de los participantes acerca del uso de determinados contenidos.

La cercanía previa que he tenido como investigadora con algunos participantes y su trayectoria en el campo de los juegos y juguetes tradicionales fueron asumidas desde una perspectiva reflexiva. Durante el proceso interpretativo procuré distinguir las afirmaciones producidas por los participantes respecto a las

intervenciones, experiencias previas y conocimientos propios sobre la temática, especialmente en aquellos pasajes de carácter más conversacional en los que los significados fueron construidos mediante el intercambio.

"Miranda Juega Tradicional": contexto de activación del patrimonio lúdico

El Festival "Miranda Juega Tradicional" se desarrolló a finales del primer semestre de 2026 como una iniciativa de la Gobernación del estado Miranda orientada a promover la elaboración y práctica de juegos y juguetes tradicionales, la transmisión de saberes y el fortalecimiento de la identidad cultural. Su primera fase comenzó el 20 de mayo en la Casa de la Cultura "José Félix Ribas" de Ocumare del Tuy mediante un Encuentro de Saberes, en el que artesanos, jugueteros, recreadores y miembros de las comunidades participaron en actividades formativas sobre la historia, construcción y dinámica de juguetes como el gurrumango, el trompo, la perinola y el papagayo. La propuesta incorporó asimismo el uso de materiales reciclables y de provecho como parte de los procesos de elaboración (Prensa Miranda, 2026a).

Figura 2

Algunos promotores del festival Miranda juega tradicional

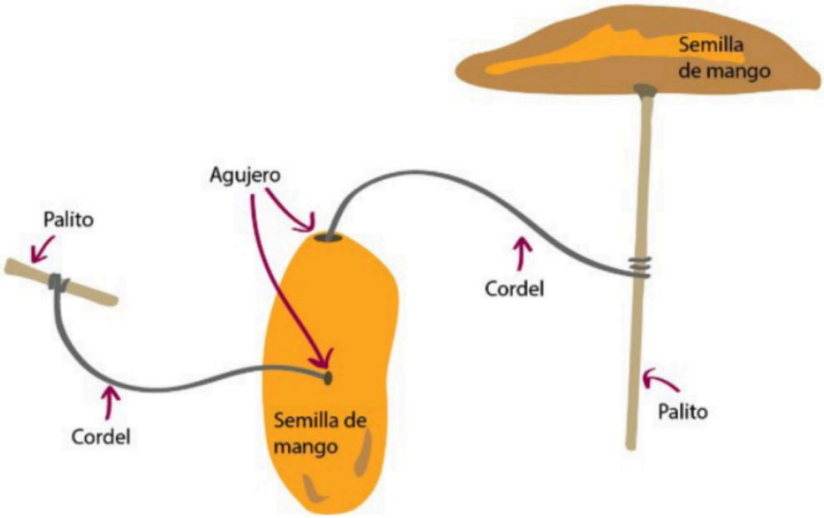


Nota. Tomado de Prensa Miranda. (2026a, 20 de mayo)

Entre los juguetes promovidos destaca el gurrumango (figura 3), elaborado tradicionalmente con semillas de mango y un cordel que permite producir su movimiento giratorio. Aunque menos conocido que otros juguetes tradicionales venezolanos, se ha documentado su presencia en Miranda y la existencia de objetos de funcionamiento semejante en otros contextos culturales (Serrano Gómez, 2025). Su presencia en el festival resulta significativa para este estudio, pues forma parte también de las experiencias de aprendizaje y formación relatadas por algunos participantes.

Figura 3

Partes del juguete Gurrumango



Nota. Tomado de Serrano Gómez (2025, p. 190).

La estrategia del festival se desarrolló por etapas. El Semillero de Saberes, realizado entre el 20 y el 24 de mayo, recorrió los distintos ejes territoriales del estado con actividades de formación sobre la historia, elaboración y práctica de los juguetes. Posteriormente se realizaron encuentros municipales en plazas, canchas y espacios comunitarios, con participación de niños, jóvenes, cultores, familias y recreadores (Prensa Miranda, 2026a). Estas actividades muestran que la propuesta combinó elaboración artesanal, aprendizaje y práctica lúdica en espacios colectivos.

Esta dimensión formativa adquiere especial relevancia en el relato del Participante de Santa Lucía, quien enfatiza que el alcance del festival dependería de la capacidad de los formadores y las comunidades para multiplicar posteriormente lo aprendido:

> ...es que las comunidades, o los formadores que se formaron en estos talleres, multipliquen en las comunidades [...] para que realmente la comunidad, el pueblo se apropie, reapropie de estos juegos tradicionales; si no, se quedará simplemente como [...] una actividad que se hizo una vez al año y ya. Pero si la comunidad se apropia de este conocimiento, lo recuerda [...] puede trascender. (Participante de Santa Lucía, entrevista, 1 de junio de 2026).

Su planteamiento desplaza la atención de la realización puntual del evento hacia la apropiación y circulación posterior de los saberes. Esta preocupación encontró continuidad en actividades comunitarias posteriores al festival, orientadas a mantener trompos, perinolas, gurrufíos, papagayos y metras en calles y otros espacios compartidos (Prensa Miranda, 2026b). En este sentido, "Miranda Juega Tradicional" puede comprenderse como un escenario de activación del patrimonio lúdico, mientras que su continuidad dependerá de los procesos de apropiación, recreación y transmisión que logren trascender la temporalidad del evento.

Cuando el patrimonio se hace y se juega: voces y experiencias

La interpretación de las entrevistas permitió reconocer un conjunto de significados que atraviesan las experiencias de los participantes y que permiten comprender el patrimonio lúdico más allá de la conservación de objetos. Los testimonios muestran que los juegos y juguetes tradicionales se articulan con recuerdos personales y familiares, saberes artesanales, prácticas de enseñanza, experiencias de sociabilidad

y preocupaciones por su continuidad. A partir de la comparación transversal de las entrevistas se construyeron cinco temas interpretativos: memorias del hacer; el juguete como saber materializado; hacer no basta: el patrimonio también necesita jugarse; jugar juntos: sociabilidad, aprendizaje y memoria comunitaria; y entre continuidad y olvido.

Memorias del hacer: aprender con otros

Los relatos permiten advertir que el aprendizaje de los juguetes tradicionales se encuentra estrechamente asociado con relaciones entre personas. Aprender a elaborar un juguete va más allá de un proceso exclusivamente técnico, pues se configura como una experiencia vinculada con familiares, artesanos, docentes, compañeros y otros actores que participan en la circulación de conocimientos.

Los participantes de Barlovento sitúan su experiencia en una historia compartida.

Relatan que comenzaron fabricando papagayos juntos y destacan que una de las participantes provenía de una familia de papagayeros. También recuerdan que, ante la dificultad para acceder a juguetes comerciales, utilizaban materiales disponibles en su entorno, entre ellos madera, semillas, papel, telas y cuerdas. En esta trayectoria, creatividad, convivencia y aprendizaje aparecen estrechamente relacionados.

Esta forma relacional de aprender se advierte también en la trayectoria de la participante de Guarenas. Su acercamiento a los juguetes tradicionales remite a experiencias acumuladas mediante encuentros, desplazamientos y participación en actividades junto a otras personas. Al recordar este proceso señala: "Yo aprendí porque he ido a muchos lugares y he caminado y he paseado, pues, con los juguetes, he disfrutado… por ejemplo el Gurrumango que es mi juguete favorito, lo conocí en el 2013" (Participante de Guarenas, entrevista, 31 de mayo de 2026). Su expresión permite observar un aprendizaje que se construye en circulación, mediante la práctica y el encuentro con otros, antes de convertirse posteriormente en un saber que ella misma transmite en espacios educativos y culturales.

Las entrevistas muestran así distintas rutas de aprendizaje, unas vinculadas con la familia y la vida compartida, otras con los encuentros entre artesanos, educadores y promotores culturales, y otras con procesos de formación desarrollados en espacios comunitarios e institucionales. En todas ellas, el conocimiento sobre el juguete aparece asociado a personas y situaciones concretas: se observa, se practica, se intercambia y, con el tiempo, puede ser enseñado nuevamente a otros.

Desde esta perspectiva, la memoria del juguete no solo reside en el objeto terminado; permanece también en quién enseñó, con quién se aprendió, dónde ocurrió ese aprendizaje y cómo ese saber volvió a circular. Las memorias del hacer revelan, por tanto, una trama de relaciones mediante la cual el conocimiento lúdico se transmite, se recrea y encuentra posibilidades de continuidad.

El juguete como saber materializado

Un segundo tema se relaciona con el conjunto de conocimientos que intervienen en la elaboración de los juguetes. Los testimonios muestran que la elaboración de un juguete tradicional implica mucho más que reproducir una forma conocida. En su construcción intervienen conocimientos sobre los materiales, técnicas de corte y ensamblaje, proporciones, equilibrio y funcionamiento. El juguete puede entenderse así como un saber materializado, pues en el objeto quedan incorporados conocimientos, habilidades y significados transmitidos mediante la práctica, tal como lo señalan dos de nuestros entrevistados:

> Cuando enseño a elaborar los juguetes, transmito conocimientos relacionados con el uso adecuado de materiales de la región, técnicas de corte, ensamblaje, equilibrio, decoración y aprovechamiento de recursos naturales o reciclados. También comparto la historia y el significado cultural de cada

> pieza. Además de las habilidades manuales, se promueven valores como la paciencia, la creatividad, el respeto por las tradiciones, el trabajo en equipo y el cuidado del patrimonio cultural. (Participantes de Barlovento, entrevista, 8 de junio de 2026)

La elaboración del juguete aparece así como dominio de una técnica artesanal, y como una práctica atravesada por recuerdos, relaciones afectivas y conocimientos construidos y transmitidos junto a otros. En este sentido, fabricar el juguete constituye ya una práctica de transmisión cultural y no simplemente un procedimiento destinado a obtener un producto terminado.

A su vez, el participante de Santa Lucía destaca especialmente la dimensión corporal de este aprendizaje. Al describir la elaboración de un papagayo, señala que es necesario "coordinar, formas, composición, distribución, cortar, pegar, armar, lijar", reivindicando con ello la importancia del trabajo manual (Participante de Santa Lucía, entrevista, 1 de junio de 2026). Por su parte, la Participante de Guarenas relata cómo, durante la construcción colectiva de una perinola, surgen interrogantes acerca de la medida y resistencia de la cuerda, la forma de las piezas y su adecuado funcionamiento. Fabricar supone, por tanto, medir, probar, ajustar y resolver problemas, de modo que el conocimiento se construye también en la interacción directa con los materiales.

Desde esta perspectiva, la materialidad del juguete conserva las huellas de un conocimiento que se actualiza cada vez que alguien vuelve a construirlo. Los materiales pueden variar según el entorno y los recursos disponibles, pero su transformación requiere saberes que permiten convertirlos en objetos capaces de funcionar y de ser utilizados. El objeto importa, pero el patrimonio reside también en el saber que permite volver a hacerlo, cuestión que conduce a un segundo aspecto presente en los relatos: construir el juguete no es suficiente; también es necesario saber jugar con él.

Hacer no basta: el patrimonio también necesita jugarse

Uno de los hallazgos más significativos del análisis surge de la distinción entre construir un juguete y jugar con él. Esta diferencia aparece con especial claridad en el relato de la Participante de Guarenas, quien establece una distinción especialmente significativa:

> ...porque una cosa es hacer el juguete y otra jugar con el juguete y la gente no sabe jugar. La gente no sabe reírse espontáneamente, ellos creen que ver un TikTok o ver un ejercicio de burlarse es mejor que hacer algo y disfrutar...yo dicto un taller de juguetes, uno es hacer el juguete y el otro es jugar con el juguete, son dos fases del del taller, por eso ya no me llevo 40 minutos, lo hago en dos fases y siempre le digo a todo el mundo que tiene que jugar con el juguete, porque si el juguete se daña, porque es un juguete, porque los juguetes son para jugar, no para tenerlos guardados. (Participante de Guarenas, entrevista, 31 de mayo de 2026)

Esta afirmación permite reconocer dos momentos estrechamente relacionados. Construir implica aprender materiales, técnicas, proporciones y procedimientos; jugar supone poner ese objeto en movimiento, descubrir cómo funciona, desarrollar destrezas, relacionarse con otros y apropiarse de sus posibilidades lúdicas. Por esta razón, la participante de Guarenas organiza sus talleres en dos fases y procura que quien construye también aprenda a utilizar aquello que ha elaborado. El juguete adquiere así una dimensión viva cuando circula de la mano que lo fabrica a la mano que juega, y de esta a otras manos capaces de reconstruir, modificar y volver a enseñar la práctica.

Esta diferencia resulta relevante porque saber construir un juguete no implica necesariamente conocer su dinámica de juego. La participante insiste en que también es necesario aprender a utilizarlo y experimentar el disfrute asociado a su uso: "los juguetes son para jugar, no para tenerlos guardados" (Participante de Guarenas, entrevista, 31 de mayo de 2026). El patrimonio lúdico, por tanto, no se actualiza únicamente cuando el objeto vuelve a fabricarse, sino cuando recupera su función dentro de la experiencia de juego.

Desde esta perspectiva, hacer y jugar constituyen prácticas complementarias. La fabricación permite transmitir conocimientos y habilidades; el juego pone esos saberes en movimiento y los convierte en experiencia compartida. El juguete alcanza así plenamente su dimensión lúdica cuando pasa de las manos que lo construyen a las manos y cuerpos que lo hacen funcionar, cuestión que conduce a considerar el juego también como espacio de encuentro y sociabilidad.

Jugar juntos: sociabilidad, aprendizaje y memoria comunitaria

Los relatos muestran que jugar supone también encontrarse con otros. El Participante de Santa Lucía recuerda la imagen de niños "jugando en una cuadra, una esquina, armando sus papagayos, compartiendo el material [...] ayudando al otro, el que no sabe, el que más sabe", experiencia que asocia con integración, conversación y compartir colectivo (Participante de Santa Lucía, entrevista, 1 de junio de 2026). En esta evocación, la calle y la esquina representan esos espacios donde circulan conocimientos y se construyen relaciones.

La Participante de Guarenas expresa una experiencia semejante al describir la elaboración y el juego colectivo con la perinola, ya que las personas comparan materiales, prueban soluciones, se ayudan y disfrutan conjuntamente. Para ella, ese "trabajo grupal" favorece que las personas comprendan lo que ocurre a su alrededor y encuentren satisfacción en lo que hacen con otros (Participante de Guarenas, entrevista, 31 de mayo de 2026). El aprendizaje lúdico aparece así como un proceso compartido en el que quien sabe puede orientar a quien todavía está aprendiendo.

Estas experiencias permiten vincular sociabilidad, aprendizaje y memoria comunitaria. Al jugar juntos no solo se utilizan juguetes o se reproducen reglas: también se recuperan maneras de compartir, enseñar y ocupar colectivamente determinados espacios. En este mismo orden de ideas, es pertinente destacar con respecto a las reglas de las prácticas del juego y juguetes tradicionales entre pares, la relevancia que posee para la conformación de valores como: la sana competencia, el respeto, la tolerancia, el reconocimiento del otro, la humildad y el desarrollo de otras habilidades favorables para el desarrollo humano desde la infancia. La memoria del juego se actualiza, entonces, en relaciones concretas entre personas y puede volver a circular cuando esas experiencias son recreadas con otros.

Entre continuidad y olvido: después del festival

La continuidad de estas prácticas constituye una preocupación común en los relatos. Los participantes de Barlovento consideran necesario generar talleres, actividades escolares, encuentros comunitarios y ferias donde los artesanos puedan compartir sus conocimientos y niños y jóvenes participen activamente en la elaboración de juguetes. Desde esta perspectiva, la permanencia del patrimonio lúdico depende de que los saberes encuentren espacios para seguir circulando más allá de actividades puntuales.

Esta preocupación aparece con especial fuerza en el participante de Santa Lucía, quien advierte que, sin apropiación comunitaria, la iniciativa "se quedará simplemente como un mero festival, una actividad que se hizo una vez al año y ya" (Participante de Santa Lucía, entrevista, 1 de junio de 2026). En su relato, la posibilidad de trascender el evento está vinculada con que los formadores multipliquen lo aprendido y las comunidades se apropien y reapropien de estos juegos. Al mismo tiempo, recuerda expresiones escuchadas durante los talleres "mis nietos o mis hijos ya no hacen eso" que revelan la percepción de una posible ruptura en la transmisión generacional.

Los testimonios permiten así develar una tensión entre activación y continuidad. El festival puede propiciar el recuerdo, el aprendizaje y el encuentro, pero mantener estas prácticas vivas requiere que vuelvan a aparecer en otros momentos y espacios: en la familia, la escuela y la comunidad. El olvido, en este sentido, supone dejar de reconocer un juguete, perder los saberes para construirlo, las formas de jugarlo y las relaciones mediante las cuales esos conocimientos pasan de unas personas a otras. No debemos dejar de lado, el alcance

de estas reflexiones que emergen en el contexto del festival, que me compromete a seguir profundizando en esta línea investigativa para irrumpir significativamente en políticas globales que amenazan la soberanía cognitiva y por ende, la continuidad y trasmisión de las prácticas tradicionales.

Del festival al patrimonio vivo: discusión

Los hallazgos permiten comprender que el valor patrimonial de los juegos y juguetes tradicionales no reside exclusivamente en la conservación de los objetos, sino en el conjunto de conocimientos, prácticas y relaciones que posibilitan su elaboración, uso y transmisión. Esta interpretación coincide con una comprensión del patrimonio como proceso cultural antes que como colección de bienes estáticos (Smith, 2006) y con la perspectiva de la UNESCO (2003), que sitúa la transmisión y recreación entre los rasgos fundamentales del patrimonio cultural inmaterial. En las experiencias analizadas, el juguete adquiere sentido cuando alguien conoce sus materiales y técnicas, puede volver a construirlo, comprende cómo funciona y es capaz de compartir ese conocimiento con otros. De allí que el patrimonio lúdico vivo pueda ser entendido como una articulación entre objeto, saber, práctica, memoria y transmisión.

La memoria ocupa un lugar central en este proceso, pero no aparece solamente como evocación nostálgica. Los participantes recuerdan quiénes les enseñaron, los materiales utilizados, los lugares donde jugaban y las relaciones familiares y comunitarias asociadas con esas experiencias. A la luz de Halbwachs (1992), estos recuerdos adquieren sentido dentro de marcos sociales compartidos; sin embargo, los hallazgos muestran además que la memoria se actualiza mediante la acción: recordar puede conducir a volver a hacer, jugar, compartir y enseñar. La transmisión no consiste entonces en reproducir de manera invariable una práctica del pasado, sino en recrearla de acuerdo con los materiales, actores y contextos disponibles. Esta capacidad de adaptación ya había sido observada en estudios previos sobre los jugueteros venezolanos, donde los conocimientos artesanales aparecen como saberes transmitidos y transformados en el tiempo (Serrano Gómez, 2013).

El juego incorpora una dimensión adicional porque pone esos saberes en relación con otros. La distinción formulada por la Participante de Guarenas: "una cosa es hacer el juguete y otra jugar con el juguete", muestra que conservar el conocimiento constructivo resulta insuficiente si se pierde la experiencia lúdica asociada al objeto (Participante de Guarenas, entrevista, 31 de mayo de 2026). En este sentido, jugar supone activar corporal y socialmente el patrimonio. Las evocaciones de calles, esquinas y espacios comunitarios en los que se comparten materiales, conocimientos y juegos muestran además que el espacio no funciona como mero escenario. Desde la noción de espacio vivido de Lefebvre (1991), puede interpretarse que estas prácticas producen formas particulares de apropiación y encuentro: la calle, la plaza o la escuela adquieren otros significados cuando vuelven a convertirse en lugares para jugar juntos.

Por otro lado, el Festival "Miranda Juega Tradicional" puede entenderse así como un dispositivo temporal de activación que hace visibles estos objetos y saberes, genera procesos formativos y favorece su circulación en espacios colectivos. Sin embargo, los propios testimonios advierten los límites del acontecimiento. El Participante de Santa Lucía señala que, si las comunidades y los formadores no multiplican los conocimientos adquiridos, la iniciativa corre el riesgo de quedar reducida a una actividad esporádica. La continuidad patrimonial dependería, por tanto, menos de la reiteración institucional de un evento que de la posibilidad de que esas prácticas sean apropiadas y recreadas posteriormente en familias, escuelas y comunidades. Desde esta perspectiva, enseñar nuevamente a fabricar y jugar puede adquirir incluso el sentido de una resistencia cotidiana frente al olvido, sin que ello implique atribuir de antemano a estas prácticas una intencionalidad política explícita.

Esta tensión entre continuidad y pérdida tampoco exige plantear una oposición absoluta entre juego tradicional y cultura digital. Aunque los participantes expresan preocupación por la disminución de experiencias lúdicas compartidas frente al uso intensivo de pantallas, el Participante de Santa Lucía propone

precisamente utilizar recursos audiovisuales y digitales para acercar los juegos tradicionales a niños y jóvenes, con la idea de "enamorarlos desde el terreno digital para recuperarlo al terreno real" (Participante de Santa Lucía, entrevista, 1 de junio de 2026). Esta posibilidad refuerza el carácter dinámico del patrimonio lúdico: mantenerlo vivo no significa inmovilizarlo en las formas del pasado, sino crear condiciones para que pueda recordarse, hacerse, jugarse, compartirse y transmitirse en contextos contemporáneos. En esa circulación reside, finalmente, su posibilidad de continuidad.

Reflexiones finales

La investigación realizada permite comprender los juegos y juguetes tradicionales como expresiones de un patrimonio lúdico vivo cuyo valor trasciende la permanencia material de los objetos. En las experiencias estudiadas, el patrimonio se sostiene en los conocimientos necesarios para elaborar los juguetes, en las formas de jugar, en los recuerdos asociados a su aprendizaje y en las relaciones mediante las cuales esos saberes circulan entre personas y generaciones. De este modo, recordar, hacer, jugar, compartir y transmitir aparecen como acciones estrechamente relacionadas en la continuidad de estas prácticas culturales.

El Festival "Miranda Juega Tradicional" mostró la capacidad de una iniciativa cultural para activar estos saberes y devolverlos temporalmente a plazas, calles y otros espacios comunitarios. Sin embargo, las voces de los participantes advierten que la realización de un evento no garantiza por sí misma su permanencia. La continuidad depende de que lo aprendido pueda ser apropiado, recreado y multiplicado posteriormente en familias, escuelas y comunidades, convirtiendo la transmisión en una práctica que exceda la temporalidad institucional del festival.

Desde esta perspectiva, cuando la ciudad vuelve a jugar, también vuelve a encontrarse con formas de memoria, sociabilidad y aprendizaje que adquieren nuevos sentidos en el presente. Mantener vivo este patrimonio no supone reproducir inalterablemente las prácticas del pasado, sino generar condiciones para que puedan transformarse y dialogar con los contextos contemporáneos, incluso mediante recursos digitales. Su continuidad dependerá, finalmente, de que existan nuevas manos capaces de construir los juguetes, nuevos cuerpos dispuestos a jugarlos y nuevas relaciones desde las cuales esos saberes puedan seguir siendo compartidos.

Referencias

Cultura Sucre [@culturasucre_ve]. (2026, 26 de mayo). *Este 26 de mayo, celebramos el lanzamiento de "Miranda Juega Tradicional", un espacio de encuentro donde la cultura y el juego se unieron...* [Publicación de Instagram]. Instagram. https://www.instagram.com/p/DY0DzNRmi-f/

Halbwachs, M. (1992). *On collective memory* (L. A. Coser, Ed. y Trad.). University of Chicago Press.

Huizinga, J. (2005). *Homo ludens: El juego y la cultura* (E. Imaz, Trad.). Fondo de Cultura Económica.

Lefebvre, H. (1991). *The production of space* (D. Nicholson-Smith, Trad.). Blackwell.

Prensa Miranda. (2026a, 20 de mayo). *Festival Miranda Juega Tradicional arrancó en Ocumare con elaboración de juguetes tradicionales*. Gobernación del Estado Bolivariano de Miranda. http://www.miranda.gob.ve/index.php/festival-miranda-juega-tradicional-arranco-en-ocumare-con-elaboracion-de-juguetes-tradicionales/

Prensa Miranda. (2026b, 31 de julio). *Miranda lleva trompos, papagayos y metras a las comunidades de Cristóbal Rojas*. Gobernación del Estado Bolivariano de Miranda. http://www.miranda.gob.ve/index.php/miranda-lleva-trompos-papagayos-y-metras-a-las-comunidades-de-cristobal-rojas/

Serrano Gómez, R. (2013). *El movimiento de jugueteros en Venezuela. Una construcción de identidad* [Tesis doctoral].

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Caracas.

Serrano Gómez, R. (2025). Gurrumango: Un juguete ancestral presente en muchas culturas. En N. Frías y R. Serrano (Eds.), *Acercándonos al Caribe: Relatos y perspectivas de un territorio en movimiento* (pp. 187–202). Ediciones del Centro de Investigaciones Culturales «Mariano Picón Salas», Universidad Pedagógica Experimental Libertador-Instituto Pedagógico de Caracas. https://doi.org/10.5281/zenodo.20024178

Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203602263

UNESCO. (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. https://ich.unesco.org/es/convencion

Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Atribución CC 4.0 Internacional. Usted debe reconocer el crédito de la obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede compartir y adaptar la obra para cualquier propósito, incluso comercialmente. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace. No hay restricciones adicionales. Usted no puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier uso permitido por la licencia.