

Aproximaciones al estudio de la adquisición de la conciencia de la regla en niños de 7 a 8 años



María Soledad Catama Martínez

Lina María Silva Beltrán

Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Educación  
Departamento de psicopedagogía  
Licenciatura en Educación Infantil  
Bogotá D.C.  
2019

Aproximaciones al estudio de la adquisición de la conciencia de la regla en niños de 7 a 8 años

María Soledad Catama Martínez


Lina María Silva Beltrán

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciadas en Educación Infantil

Tutora

Sandra Durán Chiappe

Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Educación  
Departamento de psicopedagogía  
Licenciatura en Educación Infantil  
Bogotá D.C.  
2019

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formando al profesional</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 3 de 127</b>	

<b>1. Información General</b>	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de Grado para obtener el título de Licenciadas en Educación Infantil
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	Aproximaciones al estudio de la adquisición de la conciencia de la regla en niños de 7 a 8 años.
<b>Autor(es)</b>	Catama Martínez María Soledad Y Silva Beltrán Lina María
<b>Director</b>	Durán Chiappe Sandra Marcela
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2019
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional
<b>Palabras Claves</b>	Juego, noción de regla, adquisición de la regla interacción, cooperación, turno, estrategias, resolución de problemas.

<b>2. Descripción</b>
<p>El presente ejercicio investigativo, tiene como fundamento comprender la importancia del proceso de adquisición de la conciencia de la regla en niños de 7 a 8 años, a partir de la práctica de un juego de reglas, teniendo en cuenta categorías que a través del juego se pueden desarrollar como lo son: Las interacciones de los niños y niñas, la creación de estrategias y cooperación, a su vez la resolución de problemas que se presentan en cada partida, logrando así evidenciar las habilidades que se pueden desarrollar y potenciar en los niños y niñas con en el trascurso del juego. Para tal fin se plantearon unas fases las cuales permitieron establecer un orden e hilo conductor para el desarrollo del presente ejercicio investigativo.</p>

### 3. Fuentes

- Blanco, J., Murcia, L., Posso, A. y Vargas, D. (2014). *Maestras, Juego, Vivencias: Una aproximación a las creencias sobre el juego de seis maestras del Colegio Aquileo Parra IED* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Bernal, J. (2015). *El juego; una herramienta que posibilita la formación del ser humano* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el tiempo*. México: Fondo de cultura económica.
- Carabalí, S. (2013). *El juego como herramienta pedagógica* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Ceballos, E. y Delgado, A. (2018). *Representaciones de juego y su incidencia en las construcciones de infancia* (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Espinosa, P. (4 abril del 2017). 13 beneficios que aportan los juegos de reglas a los niños. *Red Cenit*. Recuperado de <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas-para-los-ninos/>
- Garner, L. (2001). *Guía para la elaboración de proyectos y de informes finales de investigación*. Colombia: Universidad de Caldas.
- Glanzer, M. (2000). *El juego en la niñez*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Aique.
- Linares, A. (1994). *Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y Vigotsky*. España: Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de [https://drive.google.com/file/d/1rE15JKKSirXQsg8VUsTaHU-7\\_HvoFHb8/view](https://drive.google.com/file/d/1rE15JKKSirXQsg8VUsTaHU-7_HvoFHb8/view)
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial en el distrito*. Bogotá, Colombia.
- Moreira, M. (2017). *Aprendizaje Significativo: Un concepto subyacente*. Recuperado de <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Navarro, V. (2010). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE publicaciones.
- Piaget, J. (1956). *Teoría del desarrollo cognitivo*. Recuperado de <http://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Piaget, J. (1984). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica
- Pineda, J., Suarez, N. y Vanegas, I. (2013). *Comprensiones de juego en niños y niñas de la*

*primera infancia y sus familias en contextos rurales* (Tesis de pregrado). CINDE. Bogotá, Colombia.

Porlán, J. (1993). *El diario del profesor: Un recurso para la investigación en el aula*. Sevilla: Tiada Editorial S.L.

Quintero, Y. (2016). *El juego reglado: Potencializador de la tolerancia y respeto* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.

Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Ediciones Morata.

Villegas, C. (1998). Influencia de Piaget en el estudio del desarrollo moral. *Revista Latinoamericana de Psicología*. 30(2), 223-232. Recuperado de [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/influencia%20de%20piaget%20en%20el%20dlo%20moral%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/influencia%20de%20piaget%20en%20el%20dlo%20moral%20(1).pdf)

Yuni, J. y Burbano, C. *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Argentina: Editorial Brujas.

#### 4. Contenidos

El trabajo investigativo se desarrolló de la siguiente manera:

- ✓ Introducción: Contiene la información requerida para que el lector se acerque al documento y pueda entender lo que puede encontrar en él.
- ✓ La formulación del problema investigativo: Desde los intereses, motivaciones y experiencias como maestras, desarrolladas desde las prácticas, y desde el escenario enriquecido de Lúdica y psicomotricidad, como también desde la propia experiencia como maestras, y por ultimo desde los hallazgos derivados de nuestro campo de interés.
- ✓ Justificación: La cual plantea por qué y para que del presente trabajo investigativo, teniendo en cuenta los sujetos partícipes, y el lugar propuesto para llevar a cabo el proceso de investigación.
- ✓ Marco teórico: Donde se desarrollan dos perspectivas, la socio-cultural tomando como referentes principales a Caillois, Huizinga y Navarro y desde la perspectiva psicológica tomando como referente base a Piaget, teniendo en cuenta el juego de reglas, la adquisición de la conciencia de la regla en los niños de 7 y 8 años, y que moviliza el juego de reglas en los niños, con el fin de argumentar el análisis e interpretación de la información para e trabajo investigativo llevado a cabo.
- ✓ Encuadre metodológico: Muestra el camino que se trazó para llevar a cabo el trabajo, en los cuales se desarrollan 5 fases, a su vez se plantea la estrategia metodológica utilizada, la cual es el estudio de caso, los instrumentos requeridos para la recolección de la información como lo es el diarios de campo, la fotografía y la videograbación, se muestran los objetivos planteados para el trabajo investigativo, se presenta la contextualización, caracterización de la población, y por último el trabajo de campo donde se desarrolla la historia del juego escogido, los objetivos y características del juego.
- ✓ Análisis de la información: Recogida por medio de los instrumentos escogidos, que luego

permitieron realizar una organización y plantear cuatro categorías que fueron el insumo para el ejercicio de análisis, enfocadas a las preguntas problematizadoras y los objetivos planteados para el trabajo investigativo.

- ✓ Reflexiones finales: Desde la investigación en sí misma, desde los objetivos planteados y desde los aportes de nuestro trabajo a otros.
- ✓ Referencias: Da cuenta de las fuentes consultadas para la realización del presente trabajo.
- ✓ Anexos: Evidencias y son un soporte del trabajo realizado.

### 5. Metodología

Este trabajo se enmarca en una investigación cualitativa, que tiene como estrategia metodológica el estudio de caso, y que utiliza como instrumentos para la recolección de la información el diario de campo en el cual se llevó minuciosamente los registros de las intervenciones realizadas, las fotografías que complementa y permiten tener un momento exacto de la intervención y por último la videograbación la cual permite retroceder y analizar momentos exactos que son insumo para la argumentación del análisis.

### 6. Conclusiones

Después de haber realizado este trabajo investigativo es posible decir que marcó nuestro proceso de formación, desde la mirada como maestras y la labor tan grande que nos aguarda; cabe decir que una investigación a pesar de lo compleja que se presente, es realmente placentero mostrar como desde algún aspecto en especial se puede aportar para el aprendizaje tantos de los niños y niñas como para nosotras mismas, la causa por la cual nos llevó a pensarnos la razón por la cual investigar, el propósito, el objeto de estudio en nuestro caso, un juego de reglas.

#### Desde los objetivos:

**1. Objetivo: Reconocer la importancia que tiene el juego de reglas, posibilitando desarrollar y potenciar diversas habilidades.**

Lo primero que podemos decir desde lo que pudimos observar, indagar, entender y analizar con el desarrollo del presente trabajo es que el juego en sí mismo es de vital importancia para las infancias, para los niños y niñas que día a día están en constante aprendizaje, y para nosotras podría ser fundamental que en ese aprendizaje se desarrollaran e implementaran juegos de mesa de reglas como el que presentamos en este ejercicio investigativo, no solamente creemos que el juego Reversi posibilita desarrollar y potenciar habilidades en los niños, hay una gran cantidad de juegos de reglas en el mercado que permitirían desarrollar y fortalecer habilidades en la infancia, desde lo cognitivo, desde lo corporal, desde lo social, desde lo cultural, desde lo comunicativo desde las diferentes dimensiones de desarrollo, demostrando así que el juego es un pilar que se debe implementar en cada institución, colegio, hogar donde esté presente la infancia.

**2. Objetivo: Rastrear en la práctica de un juego de reglas el proceso de adquisición de la conciencia de la**

**regla y la importancia del fenómeno de la cooperación en este proceso.**

Ahora bien a medida que trascurrían las intervenciones se podía ir notando como los niños y niñas trataban de asimilar las reglas desde su perspectiva y hacerlas partícipes en el juego, muchas veces se les dificultaba recordar como tenían que realizar las jugadas, y respetar el turno de cada uno, aunque los demás participantes que estaban de observadores trataban de hacerles caer en cuenta con comentarios, los jugadores optaban por pensar ellos mismos y tomar las decisiones que creían pertinentes, de esta manera utilizando su comprensión lógica para poder así mismo pensar y reflexionar sobre los hechos que estaban ocurriendo en el momento.

**3. Objetivo: Analizar en el juego de reglas las interacciones de los niños y niñas de 7 y 8 años, la resolución de problemas, la creación de estrategias y la conciencia del turno, para llegar a la meta planteada en el juego.**

Fue notorio evidenciar, como los niños y niñas ya tenían la capacidad de interiorizar la experiencia del juego que se estaba presentando y como a medida que el juego solía ponerse un tanto complejo, iniciaban un proceso lógico para poder encontrar estrategias que les permitieran en realidad avanzar en el juego, solucionando los diferentes obstáculos que se les presentaban, tomando el tiempo necesario para pensar la jugada próxima y entender que siempre se tenía que buscar la manera de encerrar más fichas.

Por otra parte entender que el proceso de aprendizaje se va adquiriendo a medida que el sujeto en este caso los niños y niñas interactúan y se relacionan entre sí, en la cooperación que se evidencia en el transcurso del juego con los participantes observadores tratando de ayudar y de los jugadores analizando, pensando, interpretando cada jugada por sí solos.

<b>Elaborado por:</b>	Catama Martínez María Soledad Y Silva Beltrán Lina María
<b>Revisado por:</b>	Durán Chiappe Sandra Marcela

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	29	04	2019
--	----	----	------

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado



## **Agradecimientos**

*En primer lugar queremos agradecer a Dios y a la Virgen por habernos acompañado e iluminado en cada paso de este proceso tan significativo para nosotras.*

*A nuestros padres, madres, hermanos, tías y cada miembro de nuestra familia, ya que gracias a su apoyo, esfuerzo, comprensión, dedicación y amor incondicional, hicieron posible culminar esta meta y etapa de nuestras vidas, creyendo en nosotras y siendo un ejemplo claro de compromiso y esfuerzo a lograr lo que uno se propone, en especial una de nosotras quiere agradecer a sus hijos por ser su motor a seguir adelante.*

*A la Universidad pedagógica Nacional por abrirnos las puertas, a los diferentes espacios enriquecidos, que promovieron, motivaron nuestro interés y movilizaron y aportaron a una transformación académica y personal que nos hace sentirnos segura con respecto a la labor tan maravillosa que vamos a desempeñar.*

*Queremos agradecer de manera especial a nuestra Tutora Sandra Marcela Durán, primero por creer y depositar su confianza en nosotras, segundo porque con su dedicación, disposición, esfuerzo, conocimiento, entrega, logró orientar el camino para llevar a cabo nuestro trabajo, enriqueciéndolo y fortaleciendo nuestra formación como maestras.*

*Al Colegio Calima, directivas y docentes por permitirnos realizar nuestro trabajo de grado, por el acompañamiento, apoyo en cada paso del ejercicio investigativo y desarrollo de las intervenciones con los niños y niñas de segundo B.*

**Tabla de contenido**

1. Introducción .....	13
2. La formulación de un problema desde los intereses, motivaciones y experiencias .....	15
2.1. El primer peldaño: El juego en la infancia desde la propia experiencia .....	16
2.2. De principio a fin, una mirada desde nuestra experiencia como maestras.....	23
2.3. Los hallazgos derivados de las búsquedas ubican la pregunta.....	25
2.3.1. El Juego desde las creencias, comprensiones y representaciones de maestras, niños y familias .....	26
2.3.2. Juego de reglas desde una mirada instrumental: como una herramienta e instrumento para conseguir algo .....	31
3. Justificación .....	34
4. Marco teórico.....	37
4.1. Hablemos de juego, desde la perspectiva socio-cultural.....	38
4.2. Juego de reglas.....	41
4.3. La adquisición de la conciencia de la regla en los niños de 7 y 8 años.....	49
4.4. ¿Qué moviliza el juego de reglas en los niños? .....	52
5. Encuadre Metodológico .....	55
5.1. Fases del trabajo investigativo .....	56
5.2. Estrategia metodológica - estudio de casos.....	57
5.3. Instrumentos.....	58
5.3.1. Diario de campo .....	58
5.3.2. La fotografía y la videograbación .....	60
5.4. Objetivos .....	61
5.4.1. Objetivo general.....	61
5.4.2. Objetivos específicos .....	61
5.5. Contextualización .....	61
5.6. Caracterización de la población .....	66
5.7. Trabajo de Campo.....	73
5.7.1. Descripción detallada de la experiencia.....	73
5.7.2. Historia del juego .....	73
5.7.3. Objetivo Reversi .....	74

5.7.4. Características del juego .....	74
6. Análisis de la información .....	78
6.1. Desde el diario de campo .....	79
6.2. Desde la fotografía y la videograbación.....	80
6.3. Categorías de análisis.....	81
6.4. Desde la articulación con los autores .....	101
Reflexiones finales.....	104
6.5. Desde la investigación .....	104
6.6. Desde los objetivos .....	108
6.7. Desde las preguntas problematizadoras .....	112
6.8. Aportes de este trabajo a otros .....	115
Anexos .....	118
Referencias.....	126

**Tabla de ilustraciones**

Ilustración 1. Esquema del Juego Stop .....	17
Ilustración 2. Implementación del rediseño del juego .....	18
Ilustración 3. Cuadro del juego Reversi .....	75
Ilustración 4. Fichas del juego Reversi .....	76
Ilustración 5. Ubicación inicial de las fichas .....	77
Ilustración 6. Instrumentos para la recolección de información .....	81
Ilustración 7. Implementación del juego en el parque "El Carmelo" .....	84
Ilustración 8. Explicación del juego.....	85
Ilustración 9. Estudiantes eligiendo quién inicia el juego.....	85
Ilustración 10. Interacción de estudiantes en el juego Reversi .....	87
Ilustración 11. Expresiones al final del juego Reversi.....	87
Ilustración 12. Tercera intervención juego Reversi .....	89
Ilustración 13. Última intervención en el parque "El Carmelo" .....	90
Ilustración 14. Tensión en los estudiantes al jugar Reversi .....	93
Ilustración 15. Estudiantes en segunda intervención .....	94
Ilustración 16. Expresiones de rivalidad de los estudiantes en el juego .....	96
Ilustración 17. Expresiones de concentración de los estudiantes en el juego .....	97
Ilustración 18. Estudiante buscando opciones para ganar.....	100
Ilustración 19. Estudiantes con experiencia en el juego Reversi .....	101

## 1. Introducción

El documento que a continuación se presenta, es un trabajo investigativo realizado por dos estudiantes de la Licenciatura de Educación Infantil de la Universidad Pedagógica Nacional, quienes desde su trayectoria y desde las diversas experiencias en los diferentes escenarios como el *Seminario enriquecido de Lúdica y psicomotricidad* y la práctica educativa, logran consolidar su interés y motivación con respecto al juego en la infancia, encaminado específicamente al juego reglado de mesa con el interés de comprender cómo los niños y niñas logran adquirir la conciencia de la regla.

Por otra parte, el presente trabajo desarrolla un proceso investigativo, en el cual participan cuatro niños de siete y ocho años, de grado segundo B, del colegio Calima en la ciudad de Bogotá. Este proceso inicia con una indagación sobre tesis de grado del programa de la Licenciatura en Educación Infantil que hicieron referencia al juego de reglas en la infancia o al juego reglado de mesa, teniendo como resultado que son muy pocos los trabajos que se encaminan hacia esta perspectiva, lo que hizo que nos motiváramos más por indagar y cuestionarnos acerca de cómo es el proceso que conlleva a que los niños y niñas por medio de un juego de reglas desarrollen habilidades desde las diferentes dimensiones del desarrollo.

Es así, como desde lo indagado, el juego de reglas permite que los niños y las niñas tengan una comprensión acerca del contexto en el que están inmersos y entiendan desde sus procesos y desarrollos tanto cognitivos como sociales, las normas o pautas de relación y convivencia que se deben llevar a cabo dentro del contexto en el que viven, con sus semejantes y con los sujetos en general y es que como lo menciona Caillois (1986): “el juego aparece como la imagen misma de la vida”.

Ahora bien, como se dijo en un inicio, nuestro interés en el juego de reglas de mesa surge de las observaciones y vivencias que desde las prácticas educativas y el *Espacio enriquecido de lúdica y psicomotricidad* hemos tenido, pero también cabe aclarar, que surge desde nuestras vivencias como docentes titulares, ya que hemos podido presenciar que este tipo de juegos son muy poco utilizados en el aula y están quedando en el olvido, siendo reemplazados por juegos de internet, lo que impide una socialización, una interacción directa con sus semejantes, incluso con sus familias, es por esta razón que se termina de corroborar lo importante que fue para nosotras demostrarle a los niños que un juego de reglas como el escogido puede ser también de su agrado, además de reiterar la importancia de las habilidades que pueden adquirir y fortalecer desde la concentración, la inteligencia emocional, el pensamiento lógico matemático y el desarrollo de la comunicación verbal y gestual.

Prosiguiendo con el proceso investigativo, se propuso una justificación del por qué y para qué realizar un trabajo como este, luego se estableció el marco teórico, el cual argumenta y soporta nuestro trabajo investigativo a partir de los textos y las fuentes consultadas, que referencian al juego de reglas, a la adquisición de la conciencia de la regla y lo que moviliza un juego reglado en la infancia; siguiendo el hilo conductor se presenta en el ejercicio investigativo el encuadre metodológico, el cual se enmarca desde una perspectiva cualitativa, lo cual permitió tener un acercamiento a los acontecimientos de la realidad, al permitirnos observar cada detalle de las intervenciones; tomando como estrategia metodológica el estudio de casos, implementando así los instrumentos para poder recolectar la información requerida para la investigación, tales como: diarios de campo, fotografías y videograbaciones, lo que nos permitió tener un mayor acercamiento a la realidad específica que se observaba, en la cual queríamos adentrarnos para

entender ese fenómeno de la adquisición de la regla en los niños y niñas de segundo del colegio Calima.

Llegando así al análisis de la información recolectada, proponiendo entonces categorías que permitieran desarrollar de una manera más clara el proceso de cómo los niños y niñas adquieren la noción de la regla por medio de un juego reglado como el escogido; por último, se plantean las reflexiones que hacemos a partir de todo el proceso investigativo realizado, mostrando en un primer momento aquellas que deja la propia investigación, en un segundo momento, las que resultan de los objetivos planteados, los cuales permitieron llevar un hilo conductor durante todo el proceso investigativo; y como tercer y último momento los aportes que creemos puede hacer nuestro trabajo a otras investigaciones futuras, como también ser una fuente de apoyo para enriquecer espacios y escenarios educativos del programa de Educación Infantil.

## **2. La formulación de un problema desde los intereses, motivaciones y experiencias**

Para reconocer la importancia del por qué se escoge el tema del *juego de reglas* como objeto de estudio para el presente trabajo de grado, en primera instancia, se hace alusión al proceso de formación de las autoras en la Universidad Pedagógica Nacional, donde se construyeron experiencias significativas y enriquecedoras, tanto en el ámbito personal como profesional, desde los diferentes escenarios educativos; lo cual posibilitó diferentes miradas hacia la educación, la pedagogía y los procesos de enseñanza en la educación infantil.

En segunda instancia, se presentan algunos trabajos de grado que se han realizado en la Universidad Pedagógica Nacional y en el programa de la Licenciatura en Educación Infantil entre los años 2008 y 2018, con respecto al *juego de reglas*.

Por último, se hace alusión a los escenarios laborales y a la experiencia de las autoras como maestras titulares, las cuales inspiraron este proyecto de grado y serán el nicho para desarrollar el presente ejercicio investigativo.

### **2.1. El primer peldaño: El juego en la infancia desde la propia experiencia**

Para entrar en materia, se narrará la experiencia de las autoras como maestras en formación, pues este será el primer peldaño para explicitar el interés por el tema del juego. Desde el inicio, los diferentes espacios académicos y la práctica pedagógica nos hacían pensar y re-pensar en nuestro papel como estudiantes de la Licenciatura en Educación Infantil, en el lugar del maestro en formación en los diferentes escenarios de práctica y en la visión que se tenía del ser maestro, así como en el trabajo pedagógico que se hacía con los niños y niñas de 0 a 8 años.

Pero lo que motivó a tomar como referencia el *juego de reglas* para la realización de este trabajo investigativo, fue la experiencia vivida en el *Espacio enriquecido de lúdica y psicomotricidad II*, dirigido por la profesora Erika Cruz, este espacio se centra en el estudio del juego a partir de los 5 años y tiene como propósito primordial re-diseñar un juego de reglas tomando como base las experiencias, las reflexiones y los textos abordados en las diferentes sesiones; por lo que el objetivo de este trabajo se centra en mostrar, cómo un juego de reglas permite desarrollar habilidades y potenciar las capacidades cognitivas, comunicativas, corporales y sociales de los niños y niñas, así como también exponer la trascendencia social y cultural que posee un juego.

Para realizar el re-diseño del juego, existe una consigna muy importante: “Los niños y las niñas no deben tener referencia alguna del juego”, así que se escoge el juego denominado *STOP*, pero es de aclarar que este no es el que se juega en una hoja con columnas donde se escriben



palabras de acuerdo con las letras del alfabeto, sino el que se juega en una cancha o en un espacio abierto, donde se pinta en el suelo con tiza un círculo con la palabra “STOP” y varias casillas alrededor de éste con nombres de: ciudades, animales o números, donde un jugador se ubica en el centro observando donde están los demás jugadores y dice “le declaro la guerra a ...” Y así empieza el juego, en el cual hay una serie de reglas que se deben seguir para que este tenga fluidez.



**Ilustración 1. Esquema del Juego Stop<sup>1</sup>**

Cabe aclarar, que para el re-diseño no se plantearon cambios sobre el plano que delinea el juego en sí mismo, como lo es la circunferencia con las diferentes divisiones y el centro del STOP, sino que se propuso modificarlo desde su propia estructura profunda, en su sistema de reglas internas, con el fin de actualizar el juego al contexto de los niños y las niñas, para que ellos encontraran un interés diferente y se lograra visibilizar el sentido amplio de lo que es jugar.

Notas

<sup>1</sup> Imagen tomada de <http://megajuegosgrados11.blogspot.com/2013/06/juegos-de-piso.html>



**Ilustración 2. Implementación del rediseño del juego<sup>2</sup>**

Es así, como el juego se implementó con niños y niñas de grado cuarto, en edades comprendidas entre los 9 y 10 años, se realizaron dos pruebas piloto, lo que permitió tener un mejor resultado en su rediseño, además, se logró articular la experiencia del juego con los contenidos que se estaban trabajando en el aula con la maestra titular, en este caso el tema de los departamentos de Colombia, con lo que se aportó como maestras en formación para que ellos lograran poner en práctica todo lo relacionado con lo que veían en clase y comprendieran por medio del juego el porqué de una estrategia, de una reunión para proponer una estrategia, el significado de perder o ganar y las consecuencias o los beneficios de las decisiones.

Adicionalmente, fue importante observar la emoción que sentían los niños y niñas al querer ganar las banderas de sus oponentes, ayudando así, a afianzar más sus conocimientos, por ejemplo, en el momento en que un jugador le tocaba medir las distancias para poder atinar y

---

Notas

<sup>2</sup> Imagen propiedad de las autoras

ganar una bandera, se utilizaban medidas de patrón, (punta, talón, zancadas, pasos etc.) lo que conllevaba a que el estudiante razonara lógicamente y decidiera qué medida le podía servir y cuál podía utilizar.

Se podría decir entonces, que en este tipo de rediseños no solo se fortalece la dimensión motriz, sino que a su vez se desarrollan diferentes procesos, desde lo cognitivo, lo social y lo emocional, puesto que se hace énfasis en muchos factores mientras transcurre el juego: se desarrollan habilidades de pensamiento al trabajar en la resolución de problemas; como por ejemplo, resolver el patrón de medida, para poder alcanzar al contrincante y conquistarlo, también al decidir el número de pasos, si largos o cortos, punta talón, entre otros que se utilizan; al pensar en algunas estrategias como la de correr más rápido, para evitar ser conquistado o la de tratar de conquistar al que menos banderas tenía para que saliera del juego y así poder avanzar y lograr ganar. De igual forma, se desarrolla la agilidad y la concentración para poder estar alerta y no permitir perder banderitas.

Se observó también cómo por medio de este juego los niños y niñas lograron aprender de una manera más interesante, afianzando conocimientos en cuanto a las temáticas vistas en clase y además demostraron cómo por medio de un juego de reglas se puede aprender y a la vez desarrollar habilidades y capacidades que muchas veces en un aula de clase suelen ser un tanto difíciles de trabajar y es ahí donde el rol del ser maestras entra a jugar un papel fundamental. También, este ejercicio sirvió para que los niños y niñas lograran expresar sus sentimientos y se reconocieran como sujetos que pertenecen a un tiempo y a un espacio que comparten con otros, donde pueden ver al otro como compañero, amigo y participe de las propias acciones.

En este sentido, otro aspecto que no se puede dejar pasar y que nos pareció importante a la hora de rediseñar este juego, fue poder evidenciar la importancia social y cultural que posee un *juego de reglas*, como lo es el “Stop”; ya que su trascendencia histórica, permite comprender que el juego también narra historias, habla sobre un momento histórico, una concepción de sujeto y de sociedad:

El juego del Stop surgió después de la segunda Guerra mundial (1939-1945), de ahí su nombre: “Stop la guerra de las naciones”. El cual consistía en hacer un círculo dividido en 8 partes, los jugadores escogerían un nombre de una nación (países). Alguno de los jugadores decía: “declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es (y decía el nombre del país que estuviera jugando)”, después el que tenía ese país debía brincar en el círculo y decir “stop” y adivinar en pasos a qué distancia estaba algún país de los que estaban corriendo. He aquí que los pasos con los que se medía la distancia simulaban los bombardeos que dicha nación tenía contra otra.<sup>3</sup>

De esta breve reseña se puede inferir que el juego refleja una sociedad, una cultura, que brinda posibilidades para comprender una realidad, un espacio, un tiempo, unas determinadas circunstancias, el juego en últimas permite recoger los modos de ser, de estar y de relacionarse en una determinada cultura.

En suma, es posible aseverar que la experiencia como estudiantes en el *Espacio Enriquecido de Lúdica y Psicomotricidad*, por una parte, permitió comprensiones en torno a lo que un juego de reglas desarrolla y potencia en los niños y niñas, y por otra, logró ser inspiración y referente para el presente trabajo investigativo.

---

#### Notas

<sup>3</sup> Los textos de juegos tradicionales no mencionan el juego y sus reglas, en línea se encuentran diferentes versiones ya que se transmite por tradición oral. Por lo que este fragmento de su historia fue recuperado de <http://stopalmarinero.blogspot.com/2012/06/historia.html>

Ahora bien, otro aspecto importante en el recorrido como maestras en formación, son las prácticas pedagógicas, las cuales brindaron muchas experiencias significativas, sobre todo, se hace énfasis en la última, donde se compartieron casi dos años de vivencias y enriquecidos conocimientos, que permitieron ampliar la mirada en el campo de desempeño de la carrera, así como tener claridad del camino hacia donde se quería enfocar el trabajo de grado. Esta práctica se realizó con el acompañamiento pedagógico de la profesora Yolanda Vega en el Centro Acunar: Gran Yomasa “Artesanos de Sonrisas” de la Secretaría Distrital de Integración Social, ubicado en la localidad de Usme, específicamente en el barrio Yomasa.

Esta práctica que se desarrolló durante dos años permitió realizar proyectos que dejaron huella y que fueron realmente significativos para los niños, docentes titulares, y por supuesto, para la experiencia como maestras en formación, en ella se hace referencia al proyecto “juguemos, exploremos, leamos y conozcamos nuestra cultura”, cuyo objetivo era promover la identidad cultural de cada uno de los niños y niñas, partiendo de la interacción con sus familias y donde se construyeran vínculos afectivos y relaciones cuidadosas entre cada uno de los miembros del hogar y con sus maestras, a partir de la literatura, el arte, y el juego como pilares de la educación inicial.

Todo esto permitió enriquecer las planeaciones realizadas y afianzar los saberes, costumbres, y tradiciones culturales que tenía cada uno de los participantes; fue una experiencia en la que se pudo compartir con las familias de cada uno de los niños, se involucraron hasta los abuelitos, quienes fueron, por así decirlo, los actores principales, ya que con sus vivencias y anécdotas acerca de sus juegos y tradiciones, enriquecían aún más la experiencia.

En este proyecto estuvo vinculado el juego desde la primera actividad hasta la última, lo que permitió la interacción entre niños y familias, posibilitando así el reconocimiento a la tradición de aquellos juegos que los identifican y que fueron en su momento importantes, sin dejar de lado la cultura y la historia; teniendo en cuenta que la mayoría de los abuelitos que participaron no eran de Bogotá sino de diferentes partes del país, lo que hizo más enriquecedor y diverso el propósito del trabajo, pues mediante las sesiones, cada uno contaba anécdotas del lugar en donde vivieron en su infancia y cómo eran los juegos en ese entonces, cuáles eran los más populares y por qué eran tan importantes o influyentes, estos juegos para ellos.

Lo anterior, llevó a proponer que cada uno de los participantes, abuelitos, padres, tíos e incluso hermanos, que estuvieron presentes, sugirieran un juego tradicional, por juego tradicional se entiende aquel que hace parte de un patrimonio cultural; lo que caracteriza a estos juegos es que fueron importantes y marcaron infancias, por ejemplo, aquellos que nos enseñaron nuestros padres, abuelos y que han pasado de generación en generación, construyendo así relaciones socio-culturales.

En estas actividades los juegos que se propusieron fueron diferentes y todos los jugábamos, entre esos juegos estuvieron la golosa, el cucunubá, el lazo, el trompo, el Yermis, el chicle americano y el parqués entre muchos más que estuvieron presentes. Cada uno de estos juegos tenía sus reglas que se debían seguir, para resolver el problema estructural del juego, para poder cumplir el reto y el desafío propuesto.

Una vez se finalizaba la experiencia se hacían reflexiones para reconocer la importancia que tenía cada uno de estos juegos, la trascendencia en el tiempo, el enfoque cultural, las capacidades y habilidades que permitían desarrollar en cada participante, el gusto y el placer por jugar y lo

más relevante, las relaciones afectivas que se construyeron entre padres-hijos, maestras- padres y niños -maestras.

En conclusión, se puede decir que esta última práctica fue fundamental, ya que permitió comprender el verdadero valor que posee el juego en sí mismo y cómo por medio de este se pueden construir y afianzar conocimientos, vínculos afectivos, comprender realidades, fue un espacio, un tiempo, que permitió adquirir una nueva perspectiva sobre el rol como maestras en formación, dejando como reflexión (tanto para las familias, como para las maestras que participaron en cada una de las experiencias) que el juego logra transformar el que-hacer con los niños y niñas despertando a su vez la creatividad e imaginación.

## **2.2. De principio a fin, una mirada desde nuestra experiencia como maestras**

Son diversas también las experiencias que se han adquirido como docentes titulares, por lo que en este apartado se quiere resaltar una experiencia que terminó de reafirmar la idea de la importancia del juego de reglas en la infancia y lo que este puede potenciar en los niños y las niñas mediante la adquisición de la regla. Suena un tanto complejo, pero es realmente significativo poder entender que el juego va más allá de lo que muchos logran ver y poder argumentarlo desde el presente ejercicio investigativo.

La experiencia se llevó a cabo en el *Colegio Calima* con dos niños de 8 años, utilizando el juego de reglas llamado “Cuarto” el cual tiene su base en el “Triqui”, este juego de estrategia se implementó durante aproximadamente dos sesiones con estos niños en el momento del descanso. Con ellos se logró evidenciar, sesión tras sesión, que su perspectiva acerca del cumplimiento de normas o reglas cambiaba a medida que se interesaban por compartir y poder crear relaciones interpersonales con el jugador opuesto, tomando sentido y adquiriendo diferentes habilidades

emocionales, que les permitían transmitir lo que sentían en cada jugada, y cognitivas y de pensamiento lógico en la toma de decisiones.

El desarrollo de este juego permitió, mediante la observación de cada partida, reconocer la importancia de las reglas y del juego de reglas en la dirección del comportamiento y manejo de las emociones, tanto intrapersonales como interpersonales, estableciendo la importancia de la ubicación en el tiempo y el espacio, y de adquirir la comprensión de cada una de las reglas del juego.

Desde la experiencia como maestras titulares, se puede decir que el juego de reglas es la clave para el aprendizaje, no solo de la norma sino que además permite que el niño potencie el pensamiento lógico, este fortalece la capacidad de expresarse, de enfrentar cualquier dificultad que se les presente en los espacios cotidianos, los hace ser más conscientes de las decisiones que toman y de las acciones que realizan. También les permite ser más sociables, aspecto que muchas veces como maestros damos por sentado en los niños y resulta que por el contrario a veces les cuesta hacer parte de un grupo y congeniar con los integrantes del mismo, y por experiencia sabemos que los juegos que conllevan unas reglas y una historia de fondo permiten que los niños se relacionen, den sus puntos de vista, puedan expresarse de una forma más natural, más tranquila, respetando y sin esperar siempre una aprobación por parte del interlocutor.

Sumado a esto, el juego de reglas conlleva al establecimiento de acuerdos con los niños desde el inicio del año escolar, evitando el grito como mecanismo de relación en los salones y llevando a los niños a un estado de tranquilidad, comprendiendo que por medio de juegos podemos aprender y enseñar a respetar espacios y tiempos, no solo los propios, sino los de los demás. Por



tanto, reafirmamos que es la ocasión perfecta para buscar estrategias como docentes y ayudar a nuestros niños y niñas a dejar de lado tantas inseguridades que traen consigo y así adquirir más confianza en sus capacidades, habilidades y conocimientos.

Para concluir este apartado y habiendo resaltado y analizado cada una de las motivaciones que nos llevaron a pensar en el papel del juego en la infancia y lo que esperamos promover como maestras en los niños y niñas, surgieron tres preguntas que son el resultado del análisis de las experiencias antes mencionadas como maestras en formación y como docentes titulares, las cuales nos llevaron a proponer y diseñar nuestro trabajo de grado enfocado al juego de reglas y todo lo que la complejidad de este conlleva. Estas son el centro, el motor y lo que desenvuelve el presente ejercicio investigativo: ¿Cuál es la importancia del juego de reglas en la educación infantil?, ¿De qué manera los niños adquirieron la conciencia de la regla? y ¿Qué habilidades potencia el juego de reglas en los niños y niñas de 7 y 8 años?

### **2.3. Los hallazgos derivados de las búsquedas ubican la pregunta**

Hasta el momento se ha querido exponer cómo han sido los acercamientos con relación al tema del juego, y más aún, el juego de reglas, la historia y trascendencia social y cultural que tiene el juego en sí; ahora se pretende aportar al ejercicio investigativo con hallazgos que permitan aclarar la pertinencia de la pregunta, en relación con los conceptos transversales de esta investigación.

Para esto, se tomó como referencia algunos trabajos de grado, que se han realizado en la Universidad Pedagógica Nacional, en los programas de Licenciatura de Educación Infantil y de Educación física, así como tesis sobre educación a nivel de maestría que se encuentran en el

CINDE<sup>4</sup>, que hablan sobre el tema de interés de esta investigación, teniendo como resultado dos tendencias: la primera de ellas el juego desde las creencias, comprensiones y representaciones, y la segunda, el juego de reglas como herramienta e instrumento pedagógico.

### **2.3.1. El Juego desde las creencias, comprensiones y representaciones de maestras, niños y familias**

Lo primero que se pretende resaltar en este apartado son tres trabajos de grado enfocados al juego a partir de diferentes perspectivas, desde el ámbito académico y como mediador para enriquecer diversos procesos.

El primero, es una tesis que aborda el tema de algunas creencias que se tienen respecto al juego, el segundo, está enfocado a la comprensión que pueden llegar a tener del juego niños y familias de espacios rurales, y el tercero, plantea las representaciones de juego que se pueden llegar a tener en la infancia.

Inicialmente, se hace referencia al trabajo de Judy Helena Blanco, Lina Murcia Alvarado, Adriana Posso Martínez y Diana Marcela Vargas titulado *Maestras, Juego, Vivencias: Una aproximación a las creencias sobre el juego de seis maestras del colegio Aquileo Parra I.E.D* del año 2014, esta es una investigación cualitativa realizada con un enfoque Hermenéutico Interpretativo. Este trabajo propone un acercamiento a los imaginarios que tenían estas maestras con respecto al tema del juego, tomando como base las vivencias de cada una de ellas desde la infancia hasta el momento actual, así como sus experiencias de práctica realizadas en los últimos cuatro semestres en el colegio Aquileo Parra I.E.D, en donde pudieron conocer la comprensión de los estudiantes sobre cuál era el papel del juego.

---

Notas

<sup>4</sup> CINDE: Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano. Centro de investigación y desarrollo cuyo eje es la primera infancia.

La metodología que utilizaron fue el estudio de caso, ellas partieron de tomar distintas realidades y miradas para llegar a algo específico en torno a las creencias que tenían como maestras respecto al juego, los instrumentos utilizados fueron los diarios de campo, donde tenían la posibilidad de describir lo observado en la práctica de acuerdo con las intervenciones realizadas; la entrevista, para así tomar las voces de los actores; y la videograbación, de tal manera que pudieran captar los momentos en los que las maestras de la institución consideraban que estaba presente el juego.

Las conclusiones a las que lograron llegar con ese trabajo investigativo fueron que mediante un espacio de diálogo se permitió conocer las creencias que tenían algunas maestras respecto al juego, pudieron preguntarse el porqué de su quehacer docente, teniendo como resultado que algunas de ellas ven en el juego la posibilidad de que los niños y niñas creen, imaginen, sueñen y sean seres libres y auténticos, donde se integren estas acciones con las diferentes dinámicas y espacios escolares.

Para otras, el juego es aquel que les permite proponer a los niños y niñas una forma diferente de acceder al conocimiento, adicionándole a este un fin diferente al suyo, transformándolo en actividades lúdicas y didácticas con objetivos específicos y logros pensados para alcanzar. Con relación a los lineamientos estipulados en el Colegio Aquileo Parra I.E.D, las maestras consideraron que este no asume el juego dentro de su PEI, ya que se centra principalmente en el desarrollo de habilidades cognitivas.

Sin embargo, las maestras visualizaron el juego en las actividades lúdicas y didácticas, ellas lo consideraron dentro de su accionar docente, además, desde sus propias historias de vida evidenciaron cómo en su infancia el juego fue muy importante, ya que les permitía la relación y

socialización con su familia, amigos, compañeros de colegio y vecinos del barrio. Hecho que les permitió hacer ese contraste con el momento actual respecto a las relaciones interpersonales y en especial respecto al papel del juego dentro de la escuela y dentro de la sociedad.

Como segundo hallazgo, se encontró en el CINDE el trabajo de Jenny Patricia Pineda Moreno, Nubia Rocío Suárez Molina e Isabelina Vanegas Sánchez denominado *Comprensiones de juego en niños y niñas de la primera infancia y sus familias en contextos rurales*, de 2013, una investigación cualitativa que permitió realizar comprensiones sobre las acciones, interacciones, percepciones y transformaciones del contexto rural. Como objetivo primordial, este trabajo proponía comprender el papel que desarrolla el juego como práctica que aporta a la construcción sociocultural de los niños y niñas, al ser este parte de las interacciones familiares en las que participan los contextos rurales, para el desarrollo del trabajo se tuvieron en cuenta, la política pública nacional sobre primera infancia, algunos documentos del Ministerio de Educación Nacional (MEN) y del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) y trabajos de diferentes autores, donde buscaban contrastar las razones por las cuales es fundamental investigar sobre el juego y las dinámicas familiares en un contexto con características particulares como el rural.

La metodología que utilizaron se basó en el diseño de tres ciclos referidos a los momentos en que se estructuró el proceso investigativo, en el primer ciclo, se planteó la necesidad de la investigación en un contexto rural, teniendo en cuenta los elementos y las circunstancias que se presentan en estos espacios o sitios; en el segundo ciclo, se profundizó en las investigaciones o hallazgos realizados para argumentar el trabajo investigativo y dar una mirada clara de lo que se pretendía; y un tercer ciclo, donde se planteó la ruta para el desarrollo de la investigación, teniendo como principal técnica de análisis la narrativa.

Como técnica para la recolección de información, se basó en los grupos focales, lo que posibilitó una interacción activa con los participantes sobre temas relacionados con el juego en la primera infancia y conocer las realidades de las familias rurales, y en entrevistas semi-estructuradas, que posibilitaron conversaciones cotidianas con preguntas que tuvieran una intencionalidad definida de acuerdo con las categorías propuestas en la investigación.

Este trabajo llevó a sus autoras a concluir cuales son las comprensiones generadas sobre las prácticas de juego, se identificaron potencias acerca de cómo se narran niños, niñas y sus familias en los contextos rurales, en encuentros comunitarios y culturales que involucran el juego, el contexto y las dinámicas familiares. También se pudo evidenciar que las prácticas rurales fueron comprendidas por la comunidad educativa como construcciones sociales que generaron relaciones personales y vínculos afectivos.

El tercer trabajo en mención es una tesis de autoría de Eliana Ceballos Giraldo y Andrea Carolina Delgado, titulado *Representaciones de juego y su incidencia en las construcciones de infancia*, del año 2018. Tiene un enfoque hermenéutico de carácter cualitativo, donde se propone interpretar la relación que existe entre las representaciones de juego de los profesores, cuidadores, niños y niñas que hacen parte del Movimiento Urbano por la Alegría (MUELA) y sus construcciones de infancia; también tuvo como objetivo describir las prácticas y sentidos, los usos del juego e identificar las construcciones de infancia que se van configurando a partir de las representaciones del juego que tiene cada uno de los participantes en la investigaciones mencionadas anteriormente.

Como elemento clave y fundamento teórico se tuvieron en cuenta los postulados de Stuart Hall y Du Gay, con relación a las categorías de representaciones y los elementos del circuito de

la cultura, que permitieron sustentar y dar pie al trabajo investigativo, la metodología que utilizaron tuvo un enfoque cualitativo, en donde implementaron la observación participante, el diario de campo y técnicas interactivas de tipo descriptivo; a su vez, la entrevista semiestructurada para la recolección de información.

Se buscó retomar la experiencia sensitiva que se potencia en este espacio de aprendizaje, como medio para explorar las representaciones de los niños y niñas en torno al juego, movilizándolo para ello, cinco actividades que incluyeron la expresión oral a través de entrevista semiestructurada, corporal gráfica y escrita. Como análisis y conclusiones habla sobre las construcciones de infancia que alrededor de los discursos de juego se tejen, las cuales señalan en primer lugar, la infancia vinculada al consumo, la cual apela a la idea del niño y la niña como dinamizadores de la adquisición de bienes, bajo la intención de generar ambientes propicios para el juego; en segundo lugar, la infancia como sujeto de dominación, individualización del niño y la niña, donde se pone en evidencia el juego como dispositivo de normalización a nivel de comportamientos y lecturas de las realidades, y a su vez cómo la individualización del niño y la niña acude a la prevalencia de los espacios de juego que se desarrollan en soledad. Por último, la infancia como potencia, que permite a los sujetos, desarrollar al respecto del juego una posición crítica, además, recoge la posibilidad de reconocimiento de las múltiples formas de ser niño y niña, que desde prácticas y sentidos de juego, sitúan su interés en la experiencia y no en el consumo.

Todos estos hallazgos encontrados hacen énfasis en la importancia que tiene el juego desde los diferentes aspectos tanto educativos y académicos como sociales. Es de anotar que son muy pocas las investigaciones que han abordado y que han dado verdadera importancia al juego, viéndolo no como una herramienta de trabajo pedagógico o como utilización banal del tiempo,

sino como un pilar trascendental y fundamental de la educación, y por ende como un aspecto influyente y determinante en el desarrollo cognitivo, físico y emocional de los niños y las niñas.

Es así, como el juego es una integración de todo lo que se necesita para desarrollar las múltiples inteligencias, aportar a la sociedad un cambio y entender el sentido que da al aprendizaje, a la interpretación de las emociones y de las normas morales, que permiten una sana convivencia, en especial en un mundo y una sociedad tan mediatizada y acelerada por el consumo y el tiempo carente, es importante reconocer la importancia del juego como una base primordial de la infancia.

El juego está presente en múltiples formas y diseños y se le debe dar la importancia que tiene como pilar pedagógico, para adquirir nuevos conocimientos, como elemento para permitir la interacción, la participación, la comunicación, la expresión de sentimientos, cambios de conducta y fomentar los valores morales que tanto involucran el autoestima y la personalidad de cada sujeto, a su vez se debe entender que el juego es fundamental en la educación inicial, por tal motivo también es interesante ver un poco más allá y ahondar en lo que tal vez un juego de reglas pueda lograr en cada uno de nuestros niños.

### **2.3.2. Juego de reglas desde una mirada instrumental: como una herramienta e instrumento para conseguir algo**

En este apartado queremos señalar que no se encontraron tesis que tuviesen relación con el juego de reglas en el programa de Educación Infantil, Pero si se toma una del programa de Licenciatura en Educación Infantil, Convenio Normal Superior Santiago de Cali, que habla del juego como herramienta pedagógica, a su vez se toman dos trabajos del programa de Licenciatura de Educación Física, uno de ellos encaminado al *Juego Reglado como*

*potencializado de la tolerancia y el respeto y el otro, titulado El Juego; Una Herramienta que posibilita la formación del ser humano.*

De tal manera, presentamos el primer trabajo de Silvia Hernández Carabalí denominado *El Juego como Herramienta Pedagógica*, del año 2013. Es una monografía donde se plantea un modelo mixto etnográfico-descriptivo, el cual se fundamenta en la manera como las docentes del *Hogar infantil Samaritanos de la Calle*, buscan estrategias pedagógicas para el desarrollo de las competencias de niños y niñas de 1 y 2 años, proponiendo el juego como mediador de los procesos de aprendizaje en la primer infancia, basándose en algunos autores como Loris Malaguzzi, Vygotsky y Brunner para justificar la pertinencia de los procesos pedagógicos y el juego como mecanismo de aprendizaje; se realizaron actividades durante tres meses y medio con 20 niños, se implementó la metodología de un modelo etnográfico- descriptivo, utilizando como instrumentos la observación directa, la entrevista y una encuesta a padres de familia donde se tuviera en cuenta la participación de ellos en los juegos de sus hijos.

Las conclusiones fueron que los docentes de este hogar infantil necesitan que les realicen capacitaciones pedagógicas más frecuentemente, que tengan relación con el juego en la primera infancia y se vea el juego como herramienta pedagógica que permite el desarrollo del lenguaje y de los procesos de interacción con los demás, así mismo, poder brindar herramientas que permitan realizar un trabajo integral con los niños y niñas de primera infancia.

El segundo trabajo es de autoría de Yuri Katherine Quintero Guevara titulado *El juego reglado: Potencializador de la tolerancia y respeto*, del año 2016. Este trabajo tiene un enfoque humanístico y disciplinar, enmarcado desde el Aprendizaje basado en problemas (ABP). Lo que se pretende mostrar en este trabajo es como, desde la educación física, se pueden generar



prácticas corporales que susciten reflexiones, que constituidas en experiencias personales, potencialicen las concepciones de tolerancia y respeto en el estudiantado, esto mediante el juego reglado, entendiéndose así, que el acercamiento a la regla facilita los procesos de convivencia y a su vez favorece la asimilación y comprensión de valores fundamentales para ella, como lo son la tolerancia y respeto, así mismo, proponen el juego reglado como herramienta que posibilita la comprensión de la norma como elemento facilitador de la buena convivencia.

A partir del Aprendizaje basado en problemas se llevó a cabo un registro periódico de las sesiones de clase, utilizando como instrumento el diario de campo, como también las reflexiones escritas del estudiantado mediante las sesiones programadas.

Las conclusiones a las que pudo llegar con este trabajo fueron que es de vital importancia formar seres humanos que sean capaces de reflexionar sobre su actuar y cómo desde el juego reglado pueden potencializar en los sujetos la dimensión social, afectiva y axiológica lo cual permita una mejor convivencia, a partir de la asimilación de valores propios como lo son el respeto y la tolerancia.

De igual manera, lograron evidenciar una mejora en términos de convivencia escolar por parte de algunos estudiantes, donde a partir de la generación de espacios de reflexión ellos comprenden que actuar, respondiendo a valores como la tolerancia y el respeto, contribuye al buen vivir en comunidad.

Finalmente, se presenta el trabajo de Jhon Alexander Bernal Chaparro denominado *El juego; una herramienta que posibilita la formación del ser humano*, del año 2015. Este trabajo tiene un enfoque humanístico y lo que propone es evidenciar el papel que cumple el juego dentro del contexto escolar, como también la incidencia que tiene en la formación del sujeto, evidenciando

al juego como estrategia pedagógica que permite llegar al aprendizaje. Se fundamenta en la reflexión como posibilitadora de aprendizajes mediante el uso del juego, en palabras del autor:

La metodología aplicada al desarrollo del micro currículo debe responder a generarle al estudiante las herramientas suficientes para que su aprendizaje se dé al igual que su desarrollo, esta metodología gira en torno a la reflexión sobre el proceso por medio del juego, en esa medida el estudiante al tener la posibilidad de explorar por medio del juego genera engramas de reflexión frente a su proceso de aprendizaje y posterior desarrollo, hay que tener en cuenta que el docente debe tener un papel participativo como facilitador de dichos procesos (Bernal, 2015).

Lo que se puede analizar de este trabajo inicialmente es que es un proyecto el cual toma al juego como instrumento para crear en el sujeto corporeidad, donde se involucran diferentes emociones que permiten desarrollar la formación del ser humano, así como emplear el juego como herramienta pedagógica, humanística y disciplinar para llevar a cabo las diferentes intervenciones planeadas.

Esta perspectiva, que plantea el juego como herramienta pedagógica o instrumento, no sigue la línea de interés en la que se basa este trabajo, pues se considera que el juego va más allá de ser una simple herramienta o instrumento, pues el juego en sí mismo es libre y permite desarrollar diferentes habilidades que el sujeto a medida que va creciendo va adquiriendo y más un juego de reglas donde se puedan potenciar dichas habilidades mediante la relación con sus pares y con las diferentes experiencias que le brinda su entorno.

### **3. Justificación**

La infancia, desde nuestra perspectiva, es una de las etapas clave que posee el ser humano, puesto que permite expresar con más facilidad diferentes actitudes, emociones, sentimientos,

pensamientos, sueños, lo que nos gusta y lo que no; es donde se pueden desarrollar diferentes habilidades cognitivas, corporales, artísticas, comunicativas y sociales, que al crecer serán fundamentales para nuestro propio existir.

Por este motivo pensamos que recordar es vivir, así como dice un dicho de los abuelos, pensar en nuestra infancia, lo feliz que se era y el ¿por qué se era feliz? lo que probablemente sea cierto, de esta manera hacemos un pequeño recorrido hacia nuestro pasado centrándonos en lo que nos hacía feliz EL JUEGO Y JUGAR.

Al escuchar la palabra juego entendemos que es un espacio en el que podemos reír, llorar, crear, experimentar, soñar, representar, etc. Recordar, es volver al pasado y pensar en todos aquellos juegos que en su momento fueron especiales e importantes para nuestra infancia y que a si mismo marcaron nuestras vidas e hicieron parte de nuestra cultura, de nuestros antepasados.

Haciendo memoria de nuestro pasado y de los juegos que fueron importantes, recordamos que jugábamos a la lleva, a las escondidas, a las pastillitas, Yermis, chicle americano, a la gallinita ciega, rejito quemado, al tin tin corre corre, a la cocina, a la doctora, a intercambiar las colecciones de los tazos con personajes de caricaturas (ya pelados y desgastados por las batallas jugadas con los mismos), a saltar de piedra en piedra cantando la rima de la abuela “un caballito de dos en dos , alza la pata y dicen adiós”, a ser un explorador en el río y buscar piedras preciosas como al estilo Indiana Jones, a salvar renacuajos, a crear aviones y ringletes con la colección de hojas secas de los árboles, a saltar del camarote a una colchoneta solo por sentir la sensación de vacío en el estómago y probar que no se era un “gallina”, a desbaratar el cuarto para construir un fuerte o inundar la casa para simular ser navegantes del mar, y así como estos, hay muchos más juegos los cuales ocuparían más de una hoja y podríamos seguir escribiendo y

escribiendo, porque la sensación y emoción de recordar esos momentos en los cuales se compartía con los amigos, compañeros, familiares, es incomparable, allí se expresaban emociones, se intercambiaban saberes, se interactuaba con los demás y con el entorno que nos rodeaba.

No se puede dejar pasar por alto los juegos de mesa, aquellos que también hicieron parte de nuestra infancia, aquellos que los abuelos nos enseñaban a jugar y en donde queríamos siempre ganar, como el parqués, el triqui, el dominó, las damas chinas, y como no, los juegos que empezaron a llegar en las navidades en las que todos se reunían en el comedor a jugar, como lotería, memoria y el infaltable rompecabezas, todos ellos permitían un acercamiento, una bonita relación y comunicación familiar, algo que tristemente en la actualidad se está perdiendo. Si bien, la tecnología ha sido fundamental y ha formado parte de las sociedades de todos los tiempos, lamentablemente el mal uso que le están dando ha sido la causal de alejamiento y de falta de comunicación, interacción y relación con las personas que tenemos a nuestro alrededor iniciando con nuestra familia, amigos y vecinos.

Lo que nos lleva a pensar y a preguntarnos ¿a qué juegan los niños de hoy? ¿Será que realmente son felices jugando? teniendo en cuenta que están en un era tecnológica y mediatizada que ha cambiado las costumbres que se tenían antes como familia, puesto que la mayoría de los niños pasan mucho tiempo jugando en sus consolas de X-box, en el Wii, en el computador o en sus tablets y celulares o viendo televisión o videos de los famosos youtubers, dejando de lado interacción alguna con sus pares o con el mundo que los rodea.

Ahora bien, teniendo en cuenta lo anterior y su relevancia para el presente trabajo de grado, se decide escoger un juego de reglas de tablero, un juego de mesa llamado REVERSI, primero, para

reconocer la importancia del juego de reglas y cómo se adquiere la conciencia de las mismas en la educación infantil, las habilidades y capacidades que se potencian a través de este tipo de juegos; y segundo, para recuperar espacios y tiempos que se han perdido por el uso desmedido de los aparatos tecnológicos, sobre los cuales queremos resaltar que son herramientas útiles y necesarias para la comunicación y no solo para la utilización de los tiempos libres, y no queremos tomar postura en contra de estos, más bien, sobre el mal uso y la flexibilidad de los padres o adultos que comparten tiempo con los niños, ya que al no colocar espacios determinados para la utilización de estos implementos tecnológicos, se pierde el tiempo de calidad para llevar a cabo otro tipo de actividades o experiencias.

#### **4. Marco teórico**

Es pertinente destacar que se hablará desde dos perspectivas como son la socio-cultural, tomando como referentes principales a Caillois (1986), Huizinga (1943) y Navarro (2010), y la psicológica, tomando como referente base a Piaget, ya que este autor permite evidenciar, desde sus teorías de desarrollo cognitivo, cómo se adquiere la conciencia de la regla.

Teniendo en cuenta que la perspectiva socio-cultural ha brindado una manera distinta de comprender el campo educativo, en tanto le ha permitido reconocer el juego desde las posibilidades sociales y culturales que se pueden desarrollar, como lo aclararan los autores mencionados que trabajan y estudian el pilar del juego desde esta perspectiva;

Ahora bien, desde la perspectiva psicológica la conciencia de la regla ha sido ampliamente estudiada, ya que brinda elementos y marcos de análisis fundamentales para pensar el juego de reglas en niños y niñas mayores de 5 años.

#### 4.1. Hablemos de juego, desde la perspectiva socio-cultural

Hallamos fascinante todo aquello que tiene que ver con el mundo del juego, y es que el juego es uno de los espacios más enriquecedores para el ser humano, en especial cuando se está en una etapa de desarrollo vital, en la que se deben fortalecer todas aquellas capacidades y habilidades con las que cada uno de nosotros cuenta al nacer, por lo que es posible decir que el juego hace parte de la facultad del lenguaje desde sus diferentes aspectos, al comunicarse verbal y simbólicamente, al relacionarse con sus pares y demás personas con las que interactúan diariamente he ir adquiriendo experiencias que le favorezcan para su desarrollo.

El juego desde siempre ha significado un momento de placer, de euforia, de acercamiento al mundo real, y en especial, un momento para conocernos a nosotros mismos y por supuesto crear lazos sociales que nos permitan conocer nuestros entornos y a las personas con las que compartimos, ya sea un cierto tipo de juego o nuestra vida cotidiana. Esta socialización, es la que permite que se vayan creando lazos y que cuando nos pregunten por la palabra juego recordemos todos aquellos con los que compartíamos momentos de felicidad, de angustia, de intriga o de frustración con nuestros amigos de la cuadra, con los amigos del colegio o con nuestra familia.

Para comprender la importancia del juego es significativo resaltar que a lo largo del tiempo este ha estado presente en el desarrollo de la humanidad y por ende de las culturas. La palabra juego según Corominasio, citado por Caillois (1986), procede del latín vulgar *jocus* que significa broma, chanza, diversión; y de la voz latina *ludus-ludere* que significa juego infantil, recreo, competición, juego público, juego de azar, representación teatral, lo que aporta a este concepto todo un campo semántico enriquecedor, desde la perspectiva de que el juego es aquel que

permite dar rienda suelta a la imaginación y al ingenio con el que los sujetos cuentan, por ejemplo, para unir fuerzas y hacer las llamadas *pilatunas*.

El juego, es el espacio en el que el ser humano se reafirma como parte de una sociedad o comunidad, y de acuerdo con Caillois (1986): “el juego favorece la afirmación del sí en el niño y la niña y aporta a la formación de su carácter, personalidad, desarrollo de habilidades y destrezas tanto físicas como mentales” (p.17), acercándolo a su capacidad motora e intelectual. Es también una necesidad para los sujetos, ya que al ser espontáneo:

No persigue un fin determinado [...] y se puede afirmar que como resultante de esta actividad, hará descubrimientos que le aportarán nuevos conocimientos [...] ya que el juego en todas sus manifestaciones da la oportunidad al aprendizaje y estos juegos se van acumulando como experiencia (Glanzer, 2000, Pp.111-113).

Adquiriendo de esta forma destrezas, que lo beneficiarán en su futuro desenvolvimiento dentro de la sociedad. El juego se relaciona además con otros conceptos o ideas como las de límite, libertad o invención, de los que habla Caillois (1986), donde los límites aparecen como el sistema que puede regirlo o dirigirlo, es decir, reglas que hablan de lo permitido y lo prohibido; la libertad se refiere a la voluntad de querer hacer parte del juego o no, poniendo en este todas las habilidades y experiencias previas para poder ganarlo; sumado a esto está la invención, ya que los niños y las niñas constantemente están inventando o reinventando sus propios juegos, porque siempre habrá un motivo para rediseñar un espacio y utilizar la imaginación para crear uno nuevo.

Es posible definir el juego también, de acuerdo con lo planteado por Huizinga citado por Caillois (1986), desde un aspecto formal (requiere de un espacio y tiempo determinado), ya que a pesar de que el juego es una acción libre, situado fuera de la vida corriente, puede absorber por

completo al jugador, porque se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, se desarrolla dentro de un orden sometido a reglas y va acompañado por sentimientos de tensión y alegría sin ningún interés material, haciendo así de este una oportunidad de representar lo que se vive, pero en un mundo aislado de la realidad que le permite a los sujetos entender su contexto social y cultural.

De acuerdo con Glanzer (2000), el juego es adictivo, proyectivo, espontáneo, selectivo, creativo y lo más importante, es voluntario, porque “aquel que no entra en el juego por voluntad y gusto molesta a los demás, que sí se mueven en un círculo de complicidad pues se encuentran en un espacio potencial en el que convergen la fantasía y la realidad”(p.121), involucrando así una serie de interacciones sociales para llegar a acuerdos acerca de cómo se ira desarrollando ese momento de libre de expresión.

Por tanto, el juego tiene en sí mismo componentes sociales importantes que lo hacen fundamental para la construcción del ser humano como sujeto social y cultural, ya que permite interactuar con otros, llegar a acuerdos y representar experiencias y observaciones del contexto en el que se vive; comprender las formas, normas y costumbres de la cultura, comunidad y sociedad a la que se pertenece. Como lo sostiene Huizinga citado por Caillois (1986), en su obra *El Homo Ludens*: “La cultura proviene del juego y todas las manifestaciones importantes de la cultura están reproducidas de él” (p. 28). Aunque muchas culturas evolucionan y otras han desaparecido, se debe destacar que los juegos han sobrevivido al tiempo y son los que cuentan su historia, narran lo que sucede en una época, las formas de vivir y relacionarse con los otros, haciendo que continúe presente en el desarrollo de una sociedad.

Estos aportes, y una pequeña introducción al mundo del juego desde su significado, confirman nuestro interés investigativo, ya que no siempre en la práctica fue posible observar un



espacio dedicado al juego, pues no era evidente la importancia que tiene este para el desarrollo infantil. Además, en medio de este diálogo con los autores encontramos la relevancia del juego de reglas en la formación de los niños y niñas, dejando así en este trabajo una categoría dedicada a este tema, que incluye sus características, su importancia en el desarrollo infantil y la adquisición de la conciencia de la regla en el niño, como también el papel tan importante que juega el maestro en medio de todo el desarrollo del juego.

#### **4.2. Juego de reglas**

Desde una perspectiva socio-cultural, como se ha mencionado anteriormente, cuando pensamos en la palabra juego podemos imaginar momentos felices en los que compartíamos con los amigos del colegio, de la cuadra o con la familia; y cuando recordamos los juegos, rememoramos también todas aquellas reglas con las que aprendíamos a jugar o las que añadíamos o inventábamos para hacer más emocionante o con más dificultad cada partida.

Esa presencia de la regla de la que habla Caillois (1986), desde una perspectiva socio-cultural, indica que todo juego es un sistema de reglas, el cual da a los sujetos la posibilidad de diseñar estrategias, de decidir y de comprender que es lo que está permitido y prohibido. Las reglas son inseparables del juego y forman parte de su naturaleza; son ellas las que lo transforman en instrumento de cultura fecundo y decisivo. A la vez, esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables, es decir, no pueden violarse con ningún pretexto so pena de que el juego acabe al punto y se estropee por este hecho.

La regla permite que los sujetos no solo comprendan como se irá desarrollando el juego, sino también les ayuda en la comprensión de la realidad en la que están inmersos, ya que los acerca al cómo y cuándo deben actuar, entendiendo la cultura o la sociedad a la cual pertenecen; de acuerdo con Caillois (1986) las reglas dan el espíritu al juego, ocasionan el desarrollo de cada

una de las habilidades que posee el sujeto y generan en cada partida una competencia que se caracteriza por una rivalidad inocente, que por supuesto no trasciende después de cada encuentro.

Cuando se juega con reglas atendemos a unas necesidades, ya sean grupales o individuales, que permiten pensar en cada acción o decisión en cada momento, que nos producen un sinfín de sentimientos y emociones que logran involucrarnos, cada vez más, con cada juego jugado y con cada partida. El juego tiene una relación casi inseparable con las reglas:

El juego no tiene más sentido que el juego mismo. Además, es la razón de que sus reglas sean imperiosas y absolutas: se encuentran por encima de toda discusión. No hay ninguna razón para que sean como son y no de otra manera (Caillois, 1986, p.33).

Entonces, juego significa libertad, la cual debe mantenerse en el seno del rigor mismo para que este adquiera o conserve su eficacia. Y ese rigor mismo lo dictan las reglas. Podría decirse que la regla es ese obstáculo que hace que se tengan que utilizar todas las habilidades con las que cuenta el sujeto y con las que tiene que hacer frente a las dificultades y problemas que en cada partida se presentan.

De acuerdo con Navarro (2010), la regla introduce una forma de juego organizado a partir de la interrelaciones entre los jugadores y describe una lógica de comportamiento que es la del propio juego como sistema. Es decir, el juego condicionará los comportamientos que se harán dependientes del sistema al que pertenecen, haciendo que los sujetos se condicionen para adquirir, por medio del juego reglado, la comprensión de las normas que rigen el lugar que habitan, pues nada mantiene las reglas salvo el deseo de jugar, es decir, la voluntad de respetarlas y acatarlas.

De esta manera, el juego supone la voluntad de ganar utilizando al máximo esos recursos y prohibiéndose las jugadas no permitidas por las reglas aceptadas libremente en su inicio. Y es que nada como el juego exige tanta atención, tanta inteligencia y resistencia nerviosa, poniendo al ser en un estado de fulgor que lo deja sin energía, y una vez alcanzada la hazaña y lograda la meta se demuestra la grandeza, la agilidad mental y la resistencia, como también el hecho de que desde una cierta inteligencia emocional, se acepta la frustración que viene con la pérdida de una partida.

Así entonces, en ese espacio delimitado del juego se ve un universo administrado y ordenado en el que continuamente se inspira o confirma un equilibrio para todos los jugadores que hacen parte de él, construido para el juego y en el que se procura la imagen de un medio puro y autónomo en el que la regla, al ser respetada voluntariamente por todos, no favorece ni lesiona a nadie; en ese mundo aislado del juego siempre va existir el equipo que juega correctamente, es decir, respetando la regla y utilizando estrategias en formas legales, siguiendo la norma y actuando de cierta forma. Si las reglas son quebrantadas, el tramposo en cierta medida finge respetarlas, no las discute, como lo menciona Caillois (1986):

Abusa de la lealtad de los demás jugadores y es que en este caso se puede decir que la deshonestidad del tramposo no destruye el juego, el que lo estropea es el negador que denuncia lo absurdo de las reglas y su naturaleza puramente convencional y se niega a jugar, porque para él el juego no tiene más sentido que el juego mismo o que por simple conveniencia acceda a cambiarlas y transgredirlas, además esta es la razón de que sus reglas sean imperiosas y absolutas y se encuentren por encima de toda discusión (p.102).

Respecto a este punto, se debe tener presente que de cualquier forma siempre van a existir las traiciones, los juegos desleales, las trampas, y es ahí, como la regla o el límite entra en relación

con las conductas de comportamiento que en cierta medida son normas dispuestas por la sociedad a la que pertenecemos y en la que debemos aprender lo correcto y lo incorrecto para que la sociedad funcione.

En este sentido, para Huizinga citado por Caillois (1986), 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, así como de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente, es ese instante en el que podemos salir por un momento de la realidad en la que vivimos y ordenar en cierto modo nuestro mundo interno o nuestras percepciones del mismo. Pero en cualquier caso, el terreno de juego es un universo reservado, cerrado, es decir, un espacio casi puro, aislado y protegido. Las leyes confusas y complicadas de la vida ordinaria y cotidiana se sustituyen, en ese espacio definido durante ese tiempo determinado por reglas precisas, arbitrarias e inapelables que es preciso aceptar como tales y que presiden el desarrollo correcto de la partida.

El juego entonces, consiste en la necesidad de encontrar, de inventar, inmediatamente o durante todas las jugadas, una respuesta que es libre dentro de los límites de las reglas y esa libertad del jugador es concedida a sus acciones, lo que es esencial para el juego y explica en parte el placer que suscita.

Muchos juegos no implican reglas, y de acuerdo con lo que plantea Caillois (1986) no las hay o por lo menos no fijas y rigurosas, como por ejemplo para jugar a las muñecas, a la mamá y al papá, al soldado o al carro. Por sí misma, la regla crea una ficción, quien juega por ejemplo al ajedrez o a las damas chinas lo hará por el hecho de apegarse a sus respectivas reglas, que están separadas como ya los hemos dicho de la vida normal que no conoce ninguna actividad que esos

juegos pudieran tratar de reproducir fielmente, por eso se juega en serio al ajedrez. Dejando así como parámetro que los juegos son simplemente reglados o son completamente ficticios.

En otras palabras, los principios que rigen los distintos tipos de juego también se manifiestan fuera del universo cerrado del juego. Y es que sin un límite, se empieza a percibir la corrupción del juego que se realiza sin medida, con otro tipo de objetivo, de dirección, dañando así sus principios; cuando se comienza a romper estas reglas se comienza a establecer una competencia en que el triunfo justifica los golpes bajos y cualquier acción para obtener la victoria.

El incumplimiento de estos principios en el mundo afuera del juego implica ciertas consecuencias que son perjudiciales para quien decide romper reglas, normas o principios ya predispuestos dentro de una sociedad, comunidad o cultura a la que el sujeto pertenece. Sin importar si se trata del mundo del juego, como lo menciona Caillois (1986): “fuera del mundo o protegido de la existencia social o en el mundo real, la regla marca la unión y reunión de opiniones acerca de lo que se debería hacer y la forma de poder o no hacerlo”, y es más, cuando se está jugando con los niños, ellos son los primeros que salen a la defensa de la regla o de la norma con frases como: *eso que estás haciendo no está permitido, eso no se puede hacer o eso es trampa.*

Debemos resaltar en este punto que las reglas hacen parte de la vida cotidiana, estas aparecen por ejemplo, cuando en la calle se debe cruzar por la cebra respetando el semáforo o con el solo hecho de que se deba caminar por los andenes, porque de acuerdo con Caillois (1986) los juegos, y aquello que expresan, no son distintos de lo que se expresa en una cultura, porque por medio de los juegos se refleja la organización, y en parte, ciertas tradiciones o formas de operar de una comunidad o de una sociedad; y aunque los juegos tengan sus propias reglas dispuestas y dichas,

pasadas de una generación a otra por una tradición en cierto modo oral, estas también son creadas y modificadas por los niños.

Caillois (1986) también menciona la jurisprudencia en relación con el respeto por la norma y con la tentación constante de querer transgredirla, ya sea por curiosidad o por descubrir qué pasa si se quebranta, o por simple conveniencia al intentar por algún medio ganar el juego; todo esto, sin llegar a “corromper” el juego de alguna forma, sin que llegue a afectar negativamente a las personas que participan y gozan de él, porque allí se rompería su sentido y sus principios; tal como lo describe Caillois (1986): “el juego es solo un gasto de tiempo y energía y el disfrute y placer y el desarrollo de habilidades y fortalecimiento de las mismas sin esperar algún pago extraordinario por participar del mismo”.

Dentro de la clasificación de los juegos que realiza este autor, se tomará como referencia dos de las cuatro categorías propuestas que son Agón<sup>5</sup> (competencia) y Alea<sup>6</sup> (suerte) en las cuales se ve reflejado el sentido y el principio de la regla. De acuerdo con Caillois (1986), el juego aparece como la imagen misma de la vida pero como una imagen ficticia, ideal, ordenada, separada y limitada, y no podría ser de otro modo, puesto que esas son las características inmutables del juego. En ese universo, el Agón y el Alea ocupan el terreno de la regla, porque sin regla no habría ni competencias, ni juegos de azar. Esto es porque la regla supone vencer, alcanzar, lograr

---

#### Notas

<sup>5</sup> Todo un grupo de juegos aparece como competencia. La práctica del Agón supone una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, unos esfuerzos y una voluntad de volver. Implica disciplina y perseverancia. Es donde se encuentran todas las competencias reglamentadas como el fútbol, el box, el tenis, etc. como también los juegos en los que no se requiere solo un esfuerzo o una habilidad física, sino también en los juegos que requieren de una destreza mental es decir un Agón de tipo más cerebral como lo serían por ejemplo los juegos de ajedrez, damas chinas o como el juego planteado para el presente trabajo de grado llamado Reversi o Go.

<sup>6</sup> Este es el nombre asignado a los dados en latín. Esta categoría a diferencia del Agón; niega el trabajo, la paciencia, la habilidad, aniquila los resultados acumulados, dando paso a una confianza en los designios del destino. Cuenta con todo, con el más ligero indicio, con la menor particularidad exterior, cuenta con cada singularidad que capta.

o solucionar esa dificultad propuesta y concebida de manera un poco arbitraria y por supuesto, como ya hemos mencionado antes, aceptada por voluntad propia.

El aceptar y cumplir las normas de juego, implícitas y explícitas, acordadas y aceptadas desde la misma libertad que da el juego, supone un paso hacia el desarrollo de la propia responsabilidad, dándole al niño el criterio de que cada acción conlleva a asumir una consecuencia o un premio, por lo cual, recae en el sujeto la responsabilidad y la acción moral que dicta la regla de reconocer si se actuó de la manera correcta o no. El juego de acuerdo con Caillois (1986) le ayuda al niño a entender su realidad y su cultura; y así mismo, la forma correcta de actuar y realizar las cosas, a entender que no siempre se gana o se pierde, es decir, hay un control y un conocimiento de las emociones como la alegría, la tristeza, el mal genio, la frustración, la codicia, la libertad. El juego es un gasto de energía y habilidades que da como ganancia los aprendizajes que sirven para la vida cotidiana y el desenvolvimiento dentro de la sociedad, fortalece el estado anímico y da la posibilidad de ser ingenioso e ir creando estrategias.

Desde una perspectiva psicológica, para Piaget (1990), el juego forma parte del pensamiento, de la realidad del niño y de su asimilación y reproducción, lo que le permite conocerlo, construirlo y aceptarlo, durante cada una de sus etapas del desarrollo. Las capacidades motrices, simbólicas o de razonamiento se describen como las bases del desarrollo y por ende son las que logran condicionar ciertos parámetros que dan origen y evolución al juego, a medida que se transita de un estadio de desarrollo a otro. De acuerdo con Piaget (1990):

Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tal, como las testimonia cada juego: grado de

complejidad mental de cada uno, desde el juego sensorio motor elemental hasta el juego social superior (p.151).

Es decir, que a cada etapa o estadio de desarrollo cognitivo corresponde también una evolución en el juego. Piaget (1956) asocia tres clasificaciones del juego con los estadios de pensamiento que son:

- Etapa sensorio-motor: va desde el nacimiento a la adquisición del lenguaje y es allí donde el niño comienza a interactuar con su realidad, por medio del contacto con los objetos y donde se clasifica el juego como el juego de ejercicio.
- Etapa pre-operacional: aquí comienza el aprendizaje del habla y aparece el juego simbólico en el que interviene la imaginación.
- Etapa operacional-concreta: aquí se tiene una representación de la realidad menos intuitiva y un poco más lógica. Por último se encuentra señalado el juego como el juego de reglas.

Esta clasificación nos permite evidenciar que a lo largo de las etapas de crecimiento y evolución del niño está presente el juego al ser parte de su realidad, desarrollo físico y pensamiento. Para este trabajo, será relevante la última etapa de desarrollo que establece Piaget con respecto a los juegos, al referirnos como tal al juego de reglas, el cual da la oportunidad de observar cómo se establece la conciencia de la regla en el niño, y desde allí, cómo se da la formación de la moral. Como ya se mencionó anteriormente, Piaget establece una serie de etapas por las que atraviesa el sujeto para poder llegar a tener cierto tipo de desarrollo que le permitirán transitar del egocentrismo al socio-centrismo y poder entablar relaciones con otros, en este caso sus pares, los cuales le permitirán construir una idea de lo que son las reglas como ideas que se



acatan y se respetan por el hecho de que han sido previamente consensuadas, como podremos ver más adelante.

#### **4.3. La adquisición de la conciencia de la regla en los niños de 7 y 8 años**

Como ya se ha mencionado anteriormente, el juego y en particular el juego de reglas, hace parte importante en el desarrollo motor del niño y está presente en cada una de sus etapas de crecimiento, por lo que se hará énfasis en una de las etapas del desarrollo descritas por Piaget, la cual hace referencia al juego de reglas, y por supuesto, a la adquisición de la regla en el niño.

La etapa a la que se hace referencia es la de *Operaciones Concretas*, en esta etapa los niños comienzan a utilizar las operaciones mentales y la lógica para poder reflexionar sobre los hechos, ya que el conocimiento, según Piaget, está vinculado a las acciones, interacciones y transformaciones que el sujeto pueda tener en su entorno.

Como parte de esta etapa existen unos tipos de operaciones mentales como lo son la seriación, la clasificación y la conservación (Piaget citado por Linares, 1994), las cuales permiten al niño organizar e interpretar el mundo. En esta etapa de las operaciones concretas se ubican los juegos de reglas, ya que los sujetos al tener menos egocentrismo y un pensamiento un poco más flexible, comienzan a reflexionar sobre los hechos y los objetos que están inmersos en su contexto o ambiente, permitiéndoles abordar los problemas de una forma más ordenada y poniendo en acción lo que desarrollaron en etapas anteriores.

Para Piaget (1984), el juego de reglas es como se había mencionado antes, el acercamiento al desarrollo moral del niño y a su adquisición de la regla o norma. En la etapa operacional concreta los niños ya empiezan a buscar a otros niños (sus pares), para que el juego sea social, y es en esas

partidas donde primarán las reglas y acuerdos acerca de las diferentes acciones que son o no permitidas, comprendiendo así el concepto de la moral y lo que es justo o no justo.

Como lo afirma Piaget, citado por Villegas (1998):“toda moral consiste en un sistema de reglas y la esencia de cualquier moralidad hay que buscarla en el respeto que el individuo adquiere hacia estas reglas” (p. 9). Razón por la cual, Piaget realiza una serie de entrevistas a niños después de haber jugado, para poder averiguar cuál es la noción de reglas que tienen y así llegar a comprender su estado de desarrollo moral, esto le permite tener referencia de lo que sucede en el juego de reglas, conocer la sanción a las faltas según sus propios juicios de valor y cómo se realiza la premiación para quien o quienes ganan.

En esta teoría Piagetiana de la moral, existen dos etapas referentes a las reglas, en primer lugar tenemos la heteronomía, donde las reglas aun no son obligatorias en sí mismas, es decir que son transmitidas por un adulto y lo que hace que se respeten es el respeto que se tiene hacia el adulto, más no hacia las reglas como tal, y es allí donde entra el papel de las familias y maestros, que en general son los que tienen mayor contacto con las reglas y las normas tanto en el contexto familiar como en el escolar.

Por otro lado, está la etapa de la autonomía, y es aquí donde aparece la complicidad entre iguales para intentar transformar cierto tipo de normas como un resultado que se obtiene del ponerse de acuerdo y llegar a un consenso. Esta cooperación o complicidad da lugar al respeto mutuo y por ende al respeto por la norma ya que al ser consensuadas y no impuestas, adquieren un sentido mayor en el accionar de los niños. El paso de una etapa a otra se da por medio de un cambio intelectual (que se da a medida que el niño avanza en su desarrollo cognitivo) y un cambio en las relaciones sociales, los cuales le permiten tener no solo la valoración de sus familias sino llegar a obtener diferentes puntos de vista desde sus interacciones con los pares;

estos dos aspectos también tienen una intervención importante dentro de la concepción de la regla o norma que se va formando en el niño.

Otro aspecto que entra en juego es el de la intención, ya que en cierta medida el niño empieza a comprender que no es lo mismo realizar una acción con la idea de quebrantar las reglas, es decir, voluntariamente, a cometer alguna infracción por accidente, y es que en este sentido el niño tiene la capacidad juzgar a su par sin mirar bien los hechos, es decir, que aunque se haya fallado sin intención, puede tener la misma sanción que aquel que infringió los acuerdos o las reglas conscientemente (Piaget citado por Villegas,1998).

Señala Villegas (1998), que la tendencia de los niños a juzgar los actos por consecuencias de índole material, se debe a que los adultos reaccionan de una manera eufórica y emocional, en muchos casos de mal genio, hacia las equivocaciones de los niños, dándoles como referencia la forma que ellos asimilaban como correcta de reaccionar frente a cierto tipo de acciones o problemas que se presentes con otro individuo. El juego de reglas permite que los niños puedan confrontar la reacción negativa o positiva de sus familias con sus propias emociones y así ir dejando de lado el hecho de que el adulto siempre tendrá la última palabra frente a lo que puede ser o no correcto dentro del límite de las reglas.

En cuanto al juicio moral este se da entre los pares así como se da de igual forma el respeto mutuo y esa complicidad que se genera debido a la cooperación, lo que permite llegar a acuerdos gracias las reglas, surgiendo así, según Piaget (1987), el concepto de obligatoriedad: “Las reglas son obligatorias porque violarlas equivale a violar la confianza y el respeto mutuo”. Estos aspectos permiten que la conciencia de la regla se adquiera de una manera cooperativa y consensuada que sin llegar a ser impuesta por un adulto ocasiona que ellos puedan decidir cuándo se infringe y porqué, y por supuesto el castigo o el premio que se merece según sus

acciones, esto desde el juicio moral que puede adquirir por medio de cada partida nueva y de cada regla que se cambia gracias al consenso.

#### **4.4. ¿Qué moviliza el juego de reglas en los niños?**

Este tipo de juego, como ya lo hemos visto, desarrolla en el niño una conciencia de la regla y de la norma, ya que de acuerdo con Piaget (1973) la regla permite la formación moral en el niño. Formación que se hace tan necesaria dentro de una comunidad o cultura ya que permite el orden y funcionamiento de la misma.

Desde las etapas o estadios de desarrollo propuestas por Piaget (1956) se destacaría, como ya se ha mencionado, la etapa operacional concreta<sup>7</sup>, en esta etapa se encuentra el juego de reglas, es decir, que el grupo de sujetos ya entenderá el sentido de la regla y por ende exigirá que se cumplan dichas normas acordadas, esto se debe a que los niños ya adquieren un pensamiento lógico sobre los problemas.

Desde esta teoría, el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad, es decir, que desde el juego de reglas, la regla pasa a reemplazar el símbolo. Estos juegos de reglas van a integrar y a combinar todas las destrezas y habilidades adquiridas mediante una serie de aprendizajes y experiencias previas como las combinaciones sensorio motoras (carreras, lanzamientos, etc.) o las habilidades intelectuales (ajedrez, damas chinas, reversi, etc.) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla como ya hemos dicho anteriormente no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados que se acordarían dentro del grupo de jugadores que participaría de la partida.

---

Notas

<sup>7</sup> Para Piaget las operaciones son representaciones mentales de acciones que obedecen a reglas lógicas, y siguen la dirección del desarrollo cognitivo

La importancia del juego radica en que es por esencia una manifestación social del ser humano, y de acuerdo con Piaget (1956) el juego es una forma de asimilación para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene de todas las experiencias previas que enriquecen todo su desarrollo tanto físico como mental, así como su desarrollo social, afectivo, motor, cognitivo y personal.

Para la psicóloga Pilar Espinosa<sup>8</sup> (2017) Los juegos de reglas abren una ventana al aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego resultarán fácilmente extrapolables a otras experiencias vitales. Por ende, estos juegos de reglas potencian el desarrollo del lenguaje (dimensión<sup>9</sup> comunicativa), de la memoria, del razonamiento, de la atención (dimensión cognitiva) y de la reflexión (dimensión personal social). Y en ellos está inmerso el carácter social, puesto que al tener que hablar entre los integrantes del grupo, se crea un ambiente en el que el mismo juego de reglas hace que se discutan, negocien y escuchen los pormenores del juego y es por ello que se fomenta el desarrollo del lenguaje expresivo.

De igual forma, otra de las tantas habilidades que desarrolla el juego de reglas es que se favorece el aprendizaje para clasificar, seriar, ordenar, por lo que se adquieren nociones del tiempo y del espacio, nociones numéricas correspondientes al pensamiento matemático, por lo cual también se desarrolla el pensamiento lógico, para prever así el punto de vista del otro<sup>10</sup>.

---

#### Notas

<sup>8</sup> Una de las psicólogas que hace parte del grupo de trabajo de la Red Cenit que es un centro especializado en el diagnóstico y tratamiento de trastornos del neuro desarrollo en Valencia (España). Especializado en TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad); TEA (Trastorno del Espectro Autista) y TEL (Trastorno Específico del Lenguaje).

<sup>9</sup> Hablamos de la relación con las dimensiones planteadas en los lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial en el distrito.

<sup>10</sup> Características del desarrollo que se han evidenciado en el transcurso de la realización del trabajo de grado, no solo desde los intereses sino también desde la intervención realizada con cada uno de los niños que participa en este trabajo de grado, en el que se puede evidenciar el aporte de este juego (en este caso el reversi) a la consolidación de cada una de las características ya nombradas y que se especificaran en el momento del análisis.

Algunos juegos pueden ser de actividad reiterativa lo que puede desarrollar en los niños la memoria secuencial.

Entre los principales beneficios que aportan los juegos de reglas al desarrollo del niño, está el de ejercer como agente socializador que enseña a los niños y niñas a ganar y a perder, a respetar turnos y normas, así como a considerar las opciones o acciones de los compañeros de juego. Reforzando así la inteligencia emocional que permite saber intra e inter personalmente qué sucede y cómo puedo canalizar o guiar mis emociones de una manera segura y correcta sin dañar a nadie, lo que se establece desde la dimensión personal social mencionada en los *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la Educación Inicial en el Distrito* (2010), donde se destaca que el desarrollo social del niño es fundamental, además que los niños están aprendiendo constantemente a:

Organizar y significar sus experiencias, sensaciones, percepciones, emociones y pensamientos a través de experiencias vinculares y sociales que funcionan como escenario fundante donde comienza a escribirse su historia como sujeto social y también como sujeto de conocimiento: ¿Quién soy? ¿Cómo estoy? ¿Cómo soy para el otro? ¿Cómo es el mundo para mí? ¿Cómo soy yo para el mundo? ¿Qué me pasa? (p.86).

Todas estas preguntas son las que el niño va respondiendo a medida que se conoce a sí mismo y aprende a actuar según algunas reglas o normas, como también aprende a reconocer en el otro estos mismos sentimientos, ayudándose mutuamente a redirigirlos.

El juego en sí y en este caso el juego de reglas, es el escenario idóneo donde los niños aprenden y se percatan de que en cada partida solo puede haber un ganador y esto conlleva a acostumbrarse a superar la frustración, el mal genio o la tristeza de perder. Es por ello que aprenden poco a poco a regular su propia conducta, y en entre ellos aprenden a regularse entre sí

cuándo se trata de juegos de reglas en equipos, a compartir con sus iguales y a tratarse amablemente entre todos los miembros que conforman el grupo para la partida.

En medio de esa interacción, de acuerdo con el Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito, aprenden a enfrentarse al reto de “pensar por sí mismos” de tener esa autonomía que como cualidad del sujeto les da la capacidad de decidir y plantear sus puntos de vista, adquiriendo así confianza y seguridad en sí mismos, posibilitando la comunicación con su grupo, a la vez que puedes potenciar la aparición de diferentes roles (líder, compañero, consejero, etc.).

Por tanto, el juego de reglas y en sí las reglas mismas permiten un tipo de regularización que, como ya hemos visto, dejan entrever el comportamiento un tanto moral del que habla Piaget, pero también el juego en sí mismo moviliza a los niños a expresarse de la forma particular en la que son, a identificarse, explorar, experimentar y descubrir sus capacidades y también sus limitaciones, el juego en sí mismo permite la creación de un mundo propio y proporciona la oportunidad de enfrentar retos y desafíos dándole el toque de seriedad que amerita.

El juego de reglas moviliza también la observación de situaciones jugadas y la resolución de problemas, con la creación de hipótesis después de cada partida, agudizando la atención y la concentración ya que después hay una especie de ensayo – error lo que hace que se trabaje la memoria, al tener que recordar cada jugada que salió mal y la que salió bien para mejorar y avanzar en cada partida nueva.

## **5. Encuadre Metodológico**

El presente ejercicio investigativo se ubica en la perspectiva cualitativa e intenta tener un acercamiento con los acontecimientos de la realidad para comprender los comportamientos de los seres humanos y las dinámicas sociales que se dan entre los sujetos, teniendo en cuenta lo que afirma Garner Isaza (2001) “desde esta perspectiva cobran sentido los procesos, motivaciones y significados de las experiencias humanas” (p21). Es a partir de esta perspectiva que tomamos la investigación cualitativa, porque nos brinda la oportunidad de observar, comprender y entender qué pasa con un fenómeno como lo es el juego y la importancia que este conlleva en la infancia, en un contexto donde se dan interacciones entre los sujetos, en este caso, las interacciones que se dan entre los participantes a medida que transcurre el juego de reglas propuesto.

Es este sentido, se hace pertinente mostrar las cinco fases que permiten desarrollar todo el proceso que conllevó la realización del trabajo, mostrando así nuestro campo de intereses y el objeto de estudio.

### **5.1. Fases del trabajo investigativo**

**FASE 1:** Se enmarca en las preguntas que permitieron proyectar hacia dónde se encaminaría el presente trabajo y así construir una pregunta problema, teniendo en cuenta las experiencias como maestras en formación, luego se hizo la revisión de antecedentes, para la construcción de las tendencias a partir de los hallazgos derivados de las búsquedas.

**FASE 2:** Se encuentra la justificación del por qué se realiza este trabajo investigativo, así mismo se plantea y desarrolla el marco teórico que argumenta el trabajo desde diferentes autores y desde dos perspectivas: la socio-cultural y la sociológica.

**FASE 3:** Se plantea el encuadre metodológico, el cual desarrolla un enfoque cualitativo, teniendo como estrategia metodológica el estudio de caso, así mismo, se presentan los



instrumentos de recolección de la información: los diarios de campo, las fotografías y las videograbaciones, además, se describe el contexto y el lugar donde se realizaron las implementaciones propuestas en el trabajo, detallando por qué se escoge este sitio, como también la caracterización de los sujetos participantes desde las diferentes dimensiones de desarrollo, se habla del trabajo de campo realizado y se exponen los relatos de las intervenciones realizadas.

**FASE 4:** Se realiza el análisis del ejercicio investigativo, a partir de la información recogida por medio de los instrumentos. En esta fase se esboza el paso a paso de cómo fue el proceso para poder realizar el análisis, desde el momento de la lectura de los diarios de campo y la sistematización de la información, clasificándola a partir de las preguntas de investigación planteadas y desde algunas características, para que el análisis fuera más completo. También se realiza la articulación con las transcripciones de las videograbaciones y el apoyo fotográfico desde el enfoque de las preguntas de investigación llegando a elaborar el análisis de forma coherente.

**FASE 5:** En esta última fase se encuentran las reflexiones finales acerca del trabajo investigativo realizado, tomando cada uno de los objetivos planteados y desarrollando la síntesis de cada uno, así como también se plantea el aporte significativo que conllevó a realizar este trabajo y la contribución para nuestra formación como maestras, por último se organizan las referencias de los textos citados que alimentaron teóricamente el trabajo investigativo.

## **5.2. Estrategia metodológica - estudio de casos**

El estudio de casos es una oportunidad para observar e interpretar un contexto o una realidad en específico, en donde se busca entender una particularidad y la complejidad de un caso, en palabras de Stake (1998) “es el estudio de la particularidad y la complejidad de un caso singular,

para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes”. Para este trabajo, el estudio el caso está constituido por cuatro niños del grado segundo B de primaria del colegio Calima.

Para este autor, el estudio de caso es una metodología cualitativa descriptiva, la cual se emplea como una herramienta para estudiar algo específico dentro de un fenómeno complejo. De acuerdo con lo anterior, pensamos que esta es una metodología valiosa para los investigadores, ya que les permite aprender sobre las experiencias y situaciones de la vida real, facilitándoles construir y ampliar el conocimiento para aproximarse a esas otras realidades que existen. Para este trabajo, la estrategia ayuda a comprender la adquisición de la regla, sin llegar a intervenir en el desarrollo natural de las realidades de los sujetos observados.

A su vez el estudio de caso no pretende entrar y cambiar la actividad cotidiana en la que se desenvuelve el caso, lo que importa es la observación, la cual nos permite tener en cuenta las reflexiones realizadas, para obtener la información por medio de instrumentos que nos acerquen a esos procesos y realidades.

### **5.3. Instrumentos**

Los instrumentos de recolección de información según Yuni y Urbano (2014) son los mecanismos por los cuales el investigador genera información al utilizarlos. A continuación se presentan los instrumentos que se utilizaron en el ejercicio investigativo, los cuales fueron claves y pertinentes para recolectar la información requerida, para analizar y argumentar nuestro enfoque y nuestro campo de interés.

#### **5.3.1. Diario de campo**

El primer instrumento a utilizar es el Diario de campo, este es fundamental ya que desde un inicio permite organizar y planificar las experiencias en el transcurso del ejercicio, mientras se reconstruyen y se van dando cada una de las intervenciones. Ahora bien, este instrumento como recurso nos permite organizar por medio de la escritura los acontecimientos que van transcurriendo a medida en que se dan las diferentes intervenciones, lo que posibilita tener presente cada instante que se considera pertinente, facilitando y apoyando el posterior trabajo de análisis crítico y reflexivo que se realiza.

El diario de campo según Porlán (1993) facilita la recolección de cada momento importante del trabajo de campo realizado y da la posibilidad de reconocer cada instante significativo o los problemas de la realidad que permiten que se puedan interiorizar o asumir lo que puede ser clave para entender, en este caso, las diferentes actitudes que tienen los niños mientras se va desarrollando el juego de reglas, cómo superan los obstáculos, resuelven los problemas y construyen estrategias.

Este instrumento de investigación permite recoger las observaciones y el sentir de cada uno acerca de una realidad observada, en la que convergen acciones, emociones, aprendizajes, creencias y problemáticas que transcurren en un contexto, como lo es el del colegio Calima, donde transcurre la cotidianidad de los cuatro niños de grado segundo que hicieron parte del presente ejercicio investigativo.

A su vez, el diario de campo permite llevar a cabo una reflexión y una remembranza acerca de las acciones realizadas durante las intervenciones, teniendo así una mirada diferente tanto del contexto como de los sujetos, recogiendo así las reacciones de los niños y las niñas frente al juego de reglas, la forma en la que llegan a conclusiones y a la creación de unas estrategias, así como cuáles son sus sentimientos frente a la pérdida de una partida o por ganarle al contrincante,

en palabras de Porlán (1993) “el diario de campo permite reflejar el punto de vista del autor sobre los procesos más significativos de la dinámica en la que esté inmerso” (p19).

El diario de campo posibilita también una relación entre las creencias personales y los fundamentos teóricos, permitiendo tomar decisiones frente a cómo se va desarrollando cada una de las intervenciones realizadas para el presente trabajo: “a través del diario se pueden realizar focalizaciones sucesivas en la problemática que se aborda, sin perder las referencias al contexto” (Porlán, 1993, p.20).

### **5.3.2. La fotografía y la videograbación**

Estos instrumentos pueden ser aparatos de carácter mecánico como una cámara de video, la cual nos permite volver a lo sucedido para alimentar el diario de campo, nos permite leer detenidamente la imagen de los participantes, tenerlo presente, revivir un momento, un instante, que permita analizar más a fondo lo que se espera tener como resultado en el análisis, luego de cada una de las intervenciones.

Así como el diario de campo y la fotografía, son instrumentos claves, la videograbación nos posibilita volver a observar lo que ya sucedió, y así poder analizar más detalladamente cada momento de la intervención, nos permite observar desde actitudes que pueden tener en este caso cada uno de los niños participantes, cada palabra clave que nos permita analizar más a fondo cómo es su perspectiva del juego de reglas, qué sucede en cada jugada, cómo logran resolver algún tipo de problema, qué estrategias encuentran para avanzar cada vez más y poder ganar la partida, en fin, este instrumento permite retroalimentar cada una de las preguntas de investigación que nos surgieron.

## **5.4. Objetivos**

### **5.4.1. Objetivo general**

Reconocer y comprender la importancia del proceso de adquisición de la conciencia de la regla en niños de 7 a 8 años, con el fin de reflexionar sobre cómo se moviliza el pensamiento de los niños y el papel que desempeña el maestro como mediador, a partir de la implementación de juegos de reglas.

### **5.4.2. Objetivos específicos**

- ❖ Rastrear en la práctica de un juego de reglas el proceso de adquisición de la conciencia de la regla y la importancia del fenómeno de la cooperación en este proceso.
- ❖ Analizar en el juego de reglas las interacciones de los niños y niñas de 7 y 8 años, la resolución de problemas, la creación de estrategias y la conciencia del turno, para llegar a la meta planteada en el juego.

## **5.5. Contextualización**

El presente proyecto de grado, se trabajó en un ámbito escolarizado el cual permitió implementar, analizar y reflexionar sobre el ejercicio investigativo propuesto, así mismo, es pertinente describir el contexto donde se realizó, dando a conocer por qué se escoge este sitio para la intervención desde el campo de interés, teniendo en cuenta el ambiente y el entorno social y cultural en el que se desenvuelven los niños y niñas.

El ejercicio investigativo se realizó en la localidad de Bosa, barrio Britalia en el Colegio Calima, ubicado en carrera 81 B N° 53 A 09 sur, con los estudiantes de grado segundo B, siendo parte fundamental del desarrollo pedagógico para la propuesta a implementar.

El Barrio Britalia cuenta con una pequeña biblioteca comunitaria llamada Marta Chacón, la cual está ubicada aproximadamente a seis cuadras del sitio escogido para la intervención. Esta biblioteca desde la perspectiva poblacional, y a partir de lo que nos pueden comentar algunos vecinos del sector y niños del Colegio Calima, no es lo suficientemente grande para todos los niños, niñas y adolescentes del barrio, teniendo claro que hay gran variedad de colegios y jardines cerca de la biblioteca; por lo cual la biblioteca que más frecuentan los niños y niñas del Colegio Calima es la del Tintal, que queda aproximadamente a 20 minutos en bicicleta o carro desde el Colegio, donde muchas veces van hacer tareas o trabajos que les dejan, también porque es una biblioteca muy grande la cual cuenta con ludoteca y grandes salas de lectura dependiendo del interés de cada uno, allí se puede jugar y compartir en familia, lo cual es muy emocionante para ellos. Esta percepción fue recogida de niños del colegio Calima en una actividad que se realizó y que a continuación de manera breve se describe:

Se propuso una actividad donde los niños y niñas de kínder y transición tenían que ir a una biblioteca cercana con los padres de familia y realizar diferentes actividades como jugar, leer, pintar, etc. y traer evidencias fotográficas de lo que habían realizado ese día, cabe aclarar que muchos de los niños(as) no fueron ya que sus padres se encontraban trabajando; algunos, los que si realizaron la actividad fueron a la Biblioteca del Barrio Marta Chacón, leyeron un cuento y luego fueron al Parque el Carmelo a jugar fútbol, y montar bicicleta, por otra parte la mayoría fueron a la Biblioteca el Tintal, entraron a la ludoteca y recorrieron algunas de las salas en compañía de sus padres, en ese momento había una exhibición de súper héroes lo cual fue muy emocionante para ellos porque se sienten identificados con estos personajes, luego de esto algunos salieron para cine, otros al Centro Comercial, muchos al parque a jugar fútbol y montar bicicleta.

(Relato diario de campo-Nov/2018).

Otros lugares aledaños al colegio son Colsubsidio, la Clínica de Roma, el Portal de las Américas, la Plaza Central de Corabastos y el Centro Comercial Tintal Plaza; sin embargo, se tendrán en cuenta solamente aquellos que se enmarcan para cumplir el objetivo de la investigación, como por ejemplo el Parque de las Margaritas, que queda hacia la parte occidental del colegio, un lugar amplio con zona verde, donde hay algunos juegos como el pasamanos, el columpio, el rodadero, los cuales son muy atractivos para los niños, pero últimamente no lo frecuentan mucho por situaciones de seguridad, ya que los padres manifiestan que se han presentado robos y riñas entre las barras de equipos y se han visto muchachos consumiendo drogas.

Otro parque que es muy cercano a ellos es el Parque el Carmelo, ubicado en la parte sur del colegio, allí es donde se realizan las diferentes actividades lúdicas con los niños(as), se realiza educación física, danzas, se celebran las izadas de bandera, ya que es muy amplio y cuenta con gradería, una amplia zona verde, un parque donde hay rodadero, pasamanos, columpios, sube y baja; es un parque muy seguro, encerrado y constantemente la policía del sector lo está vigilando, los niños(as) sienten este lugar muy cercano a ellos por lo cual también se les inculca el cuidado que se debe tener para mantenerlo en buen estado siempre, ya que es un espacio que suelen usar a diario cuando están en la institución y fuera de ella.

Cabe resaltar que los estudiantes se llevan al Parque el Carmelo debido a que las instalaciones del colegio Calima no son muy amplias, este cuenta con 4 pisos, en el primero de ellos se encuentra la oficina, los salones de preescolar, los baños de los estudiantes y un patio donde salen a tomar las onces los niños y niñas; el segundo piso cuenta con tres salones de primaria el baño de los maestros y el cuarto de música; en el tercer piso hay cuatro salones más de primaria, la sala de informática y el salón de inglés; y en el cuarto piso se tienen tres salones más, la

cocina, el comedor, y un pequeño patio, donde también toman onces los niños y niñas a la hora del descanso, los espacios limitados hacen que sea necesario buscar un lugar donde los estudiantes tengan la posibilidad de jugar, correr, saltar y divertirse.

Esta institución se elige ya que una de las autoras de este trabajo labora en ese colegio desde hace dos años como maestra de pre-escolar con los niveles de pre kínder y kínder y tiene una cercanía con la mayoría de estudiantes del colegio, especialmente con los más pequeños, a su vez ha tenido la oportunidad de observar cómo son las clases de los chicos de primaria en el colegio teniendo claro que no son iguales ni se asemejan a las de preescolar, puesto que en estas las actividades suelen ser más dinámicas. Al respecto la maestra menciona lo siguiente:

Pienso que como maestra se pueden buscar diversas estrategias que ayuden a que los niños aprendan de una manera diferente, más lúdica, experimental, vivencial donde tengan la oportunidad de interactuar con el contexto, con sus pares y donde se vea un aprendizaje más allá de un cuaderno y un lápiz.

Cabe anotar, que desde el año 2018 el colegio se propuso buscar e implementar estrategias donde las clases de primaria fueran un poco más dinámicas, proponiendo así crear para cada periodo mínimo tres diseños de ambiente, que permitieran dar cuenta de clases más lúdicas, más experimentales, desde las diferentes asignaturas, donde se diera la oportunidad a los niños de lograr un aprendizaje significativo, entendiendo este como “el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento” (Ausubel citado Moreira, 2017, p.2).

Se podría decir entonces que por medio del aprendizaje significativo el niño se concibe como un sujeto activo, participativo, el cual es capaz de procesar la información y el aprendizaje se considera sistemático y organizado, el cual no se reduce solo a asociaciones memorísticas.



Sin embargo, ha sido un poco complejo para los maestros de primaria llevar a cabo los diseños de ambiente propuestos, y aunque han realizado actividades, estas son enmarcadas siempre dentro del aula, caracterizadas por hojas y papel, cuaderno o cuadernillo, dejando a los niños todo el día sentados escribiendo, haciendo planas, guías y trabajando en los libros. Esta situación motivó a que se eligiera este lugar como sitio para la intervención del trabajo investigativo, dejando claro que no se pretende criticar la metodología de cada maestro, solamente mostrar cómo, por ejemplo desde el área de matemáticas, un juego reglado de mesa permite desarrollar habilidades como el conteo, la numeración, el razonamiento lógico matemático, la resolución de conflictos, la estrategia numérica, entre otros. El lugar se eligió además porque al ser conocido por una de las docentes se podía hacer fácilmente la gestión para llevar a cabo la intervención.

Por último, se eligió este tipo de población, es decir los niños y niñas de 7 y 8 años, ya que están en edad de razonar lógicamente de acuerdo con los estadios de desarrollo de Piaget, permitiendo implementar con mayor facilidad un juego de reglas como el escogido, haciendo que el trabajo de campo sea más satisfactorio, ya que por los objetivos del trabajo investigativo, no se hace factible que se pueda realizar con niños más pequeños.

Es importante resaltar que para nosotras como maestras es ideal que los niños y niñas se acerquen a los juegos tradicionales, aquellos que se jugaban en las épocas de los padres y abuelos, juegos que tenían una trascendencia cultural y que hoy en día pocos conocen, debido al avance tecnológico, el cual ocasiona que los niños de hoy en día se queden en casa jugando videojuegos que pueden descargar desde sus dispositivos, dejando a un lado la esencia del juego grupal, el disfrute por correr, saltar, brincar, compartir con los demás niños y niñas, aprender del

otro y del contexto que lo rodea; y lo que el juego permite expresar desde las diferentes emociones y sentimientos en su diario vivir

## 5.6. Caracterización de la población

El trabajo investigativo a partir de una experiencia de implementación se realizó con un grupo de niños del colegio Calima del grado segundo B con edades comprendidas entre 7 y 8 años, con los cuales se propuso registrar y analizar las diferentes actitudes y habilidades que por medio del juego de reglas pudieran adquirir, así mismo, cómo logran percibir la noción de la regla y lo que esta puede potenciar en cada uno de ellos durante el trascurso de las intervenciones planteadas.

Con respecto a la descripción de cada uno de los niños que participaron en el trabajo investigativo, por ley y por seguridad creemos pertinente cambiar sus nombres, dando así nombres ficticios.

- ❖ VALERIA HERNANDEZ, 7 AÑOS
- ❖ PAULA MORALES, 8 AÑOS
- ❖ SAMUEL SERRATO, 7 AÑOS
- ❖ CAMILO SANCHEZ, 7 AÑOS

Para realizar la caracterización de estos cuatro niños fue pertinente plantear una serie de preguntas que nos dieran pistas para poder identificarlos, tener presente sus gustos en cuanto a lo que realizan diariamente, a los juegos que más les llama la atención, lo que les gustaría hacer en su tiempo libre, con quién juegan, a qué juegan, entre otras cosas, así mismo, tener presente las cualidades y fortalezas como también las debilidades, todo esto analizándolo desde las dimensiones del desarrollo planteadas en los *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial en el distrito (2010)*:

### **Dimensión personal-social**

En esta dimensión, los niños y niñas deben fomentar variedad de aprendizajes desde el intercambio lingüístico y expresivo, entre el niño con su madre, padre u otra persona con la que pueda o haya creado un vínculo afectivo que le ayude en su proceso de formación.

En cuanto a los niños que participaron en el ejercicio investigativo, en primer lugar haremos referencia a Valeria una niña muy activa, cariñosa, colaboradora, que establece buenas relaciones con sus compañeros y profesores. Es una niña que es capaz de reconocer en sus compañeros diferentes expresiones, si ellos están tristes o del mal genio acercándose a ellos para consolarlos, darles algún consejo y ayudarles a sentirse un poco mejor. Valeria es capaz de expresar desde la autonomía que posee lo que le gusta y lo que no, compartiendo sus emociones y pensamientos. Tiene un gran apego con su directora de curso debido a que el año anterior también estuvo con ella acompañándola en su proceso académico.

En segundo lugar, se hace alusión a Paula, una niña en ocasiones callada, porque le cuesta expresar sus emociones en especial si es en público, no tiene la autonomía o la confianza suficiente en sí misma para dar a conocer sus ideas o llevarlas a cabo, sin embargo le gusta compartir con sus compañeros, la naturaleza y los animales.

Luego, esta Samuel un niño muy simpático, carismático, activo, colaborador con sus compañeros y maestros, tiene un gran vínculo afectivo con su hermano que está en grado primero, está muy pendiente de él y en el descanso siempre comparten, le colabora en las actividades y tareas cuando puede, comparte mucho con sus mascotas le gusta el medio ambiente, la naturaleza y todos los animales.

Finalmente, está Camilo, un niño activo, participativo, colaborador con sus maestros y compañeros, le gusta mucho compartir creando un vínculo afectivo, le gusta la naturaleza y los animales, más que todo los perros ya que en su casa tiene dos de ellos, los cuales son sus compañeros diarios.

En este apartado queremos resaltar los juegos preferidos de cada uno de los cuatro participantes, pues son importantes, ya que a partir de ellos construyen un lazo que permite expresar emociones de afectividad. Para Valeria su juego preferido es ser doctora y jugar a pintar, ya que en sus ratos libres es lo que más hace; Ahora tenemos a Paula, su juego preferido es jugar a la cocina con sus muñecas, pues nos comenta que muchas veces le da pena jugar con otros niños, en sus ratos libres escucha música de piano y le gusta leer mucho; como tercer participante esta Samuel y su juego preferido es ir al parque con su hermano y jugar fútbol, dice que le gusta y lo apasiona mucho ya que cuando grande quiere llegar hacer un gran futbolista, por último esta Camilo, a él le gusta mucho jugar en su tablet , juegos en el celular, es lo que más realiza en sus tiempos libres.

### **Dimensión Corporal:**

Esta dimensión se refiere a un campo de posibilidades que fundamenta la vivencia corporal de cada uno de los sujetos, para este caso de cada uno de los niños y niñas, a través de las relaciones que establecen con sus compañeros y con el entorno que los rodea, creando experiencias que les permiten entender la realidad y apropiarse de ella.

A Valeria le gusta mucho realizar actividades lúdicas, relacionarse con los demás como con el medio que la rodea, le gusta mucho ir al parque, le interesan las actividades que organiza el colegio en cuanto a obras de teatro, bailes, revista navideña, entre otras.

Utiliza su cuerpo para expresar sus ideas, mueve sus manos y brazos cuando algo no le parece correcto y cuando tiene la razón en algo o le salen bien las cosas, celebra con un pequeño baile de triunfo.

Por su parte Paula manifiesta que no le gustan mucho las actividades lúdicas ni los ejercicios que involucren tanto movimiento, aunque participa en las actividades propuestas por el colegio pero no con tanto agrado, sobre todo si tiene que presentarse delante de un público como en exposiciones, obras o bailes en los que debe participar ya que es un poco tímida. Siempre permanece con sus brazos juntos y sus manos recogidas con sus dedos entrelazados, dejando ver una rigidez corporal.

Por el contrario Samuel, es un niño al que le gustan mucho las actividades lúdicas, el deporte, el fútbol y hacer ejercicios, todo lo que involucre movimiento, le gusta participar en las actividades que realiza el colegio más que todo en las deportivas, le gusta mucho ir al parque con su hermano a jugar y en los ratos libres le gusta practicar fútbol, dice que cuando sea grande quisiera ser futbolista.

Con respecto a Camilo él no es muy activo, es más bien pasivo, ya que se la pasa jugando videojuegos en la tablet, en el celular, en el computador, no hace mucho ejercicio ya que le da un poco de pereza las actividades deportivas, las realiza pero no son de su total agrado, aunque cuando son consensuadas entre varios compañeros si le gusta realizar actividades lúdicas y deportivas, le gustaría jugar algo distinto en el parque con sus amigos ya que no sale mucho, a los policías y ladrones o juegos de cartas o algo que sea “chévere” dice.

### **Dimensión comunicativa:**

En esta dimensión los niños y niñas hacen un proceso de intercambio y construcción de significados con las demás personas que los rodean, permitiendo así exteriorizar y dar a conocer lo que se piensa, se siente, por medio de las experiencias que se van adquiriendo diariamente, a través de la interacción como seres sociales y participativos.

Valeria es una niña que tiene una muy buena comunicación y relación con sus compañeros, lo que le permite expresar lo que siente con mayor facilidad, se relaciona e interactúa de manera natural con sus pares, le gusta aprender de lo que ve y a escuchar lo que los demás le tengan para decir ya que es muy abierta a recibir las cosas positivas y las negativas que vean en ella. A Paula en ocasiones se le dificulta expresarse delante de sus compañeros y maestros, aunque su relación con ellos es muy buena, sus amiguitos muchas veces son los que la que la llevan o incitan a jugar por lo que casi siempre se la pasa sentada o hablando con sus compañeras.

Samuel es un niño que se expresa muy bien con sus compañeros y maestros, lo que le permite decir con mayor facilidad sus inquietudes y proponer ideas para solucionar algún tipo de problema que se vaya planteando durante el momento que juega con los demás o en las diferentes actividades propuestas por los maestros. Si bien Camilo es un niño que tiene una excelente relación con sus compañeros, comparte mucho con ellos, habla bastante en clase y le gusta expresar lo que siente o piensa, al momento de jugar los videojuegos con sus amigos o cuando va al parque.

### **Dimensión Artística:**

En esta dimensión los niños pueden descubrir diferentes maneras de conocer, transformar, representar e interpretar el contexto o el entorno en el que se encuentran inmersos, por medio de

diferentes lenguajes, técnicas, momentos que el arte proporciona a cada uno, donde descubra, invente, imagine, sueñe, exprese, etc.

Valeria se caracteriza porque en sus ratos libres le gusta dibujar y colorear mándalas, lo que le permite expresar sentimientos y diferentes lenguajes del entorno y la cultura que la rodea. Por el contrario, Paula en sus ratos libres le gusta leer lo que le permite un buen desarrollo de la oralidad y un buen lenguaje escrito. Tiene un gran afecto y apego por su maestro de música ya que le gusta mucho esa materia y le gustaría mucho aprender a tocar el violín ya que la música le gusta y le parece muy hermosa y este tipo de actividades le permiten expresar sus emociones.

Samuel y Camilo tienen gustos similares, primero les gusta mucho la clase de artes, en la cual les va muy bien, segundo les gusta mucho dibujar y colorear, esto le permite expresar sentimientos y emociones así como fortalecer su parte artística, ya que por medio del dibujo y las técnicas del mismo, puede expresar sentimientos, emociones e incluso representar sus sueños, lo que además fortalece su motricidad.

### **Dimensión Cognitiva:**

Esta dimensión tiene como objetivo estudiar el proceso cognitivo de los sujetos, cómo los niños y niñas tienen la capacidad de entender y organizar la información que van adquiriendo diariamente, mediante diversas experiencias que les van ayudando a construir y fortalecer su conocimiento.

Desde esa perspectiva, Valeria se caracteriza por ser una niña muy activa, le gusta participar en actividades escolares, sobre todo en las que toca memorizar, por ejemplo, en obras de teatro, particularmente en la revista navideña que realiza el colegio puesto que le va muy bien, está muy atenta siempre en clases y trata en lo posible de hacer parte del cuadro de honor en cada periodo,

a su vez, está dispuesta a colaborarle a sus compañeros que no entienden o a quienes se les dificulta desarrollar actividades escolares; le gustan mucho los juegos de cartas, y el juego Adivina quién, “dice que son muy interesantes y le ayudan a pensar” quisiera aprender a jugar jenga; por el contrario Paula es una niña que no le gusta mucho participar en cuestiones que sean presentaciones y cosas en las que tenga que memorizar, en las exposiciones de clase muchas veces se le olvida lo que tenía que decir, aunque siempre está atenta en clases algunas asignaturas se le dificultan, le gusta estar con Valeria “dice que ella le ayuda mucho cuando ella no entiende o no sabe” le gusta leer a diario lo que le permite ejercitar su mente y concentrarse con mayor facilidad he incluso ir adquiriendo nuevos conocimientos y vocabulario.

Por su parte, a Samuel le va muy bien en casi todas las áreas, trata de ocupar los primeros lugares, le gusta participar también en las actividades que realiza el colegio, obras, bailes, se le facilita memorizar y disfruta de participar al final de año en la revista navideña, una obra de teatro que involucra un cuento musical; es muy activo “dice que le gustan los juegos de azar y también mucho el fútbol” podría decirse que esto le permite desarrollar su parte cognitiva en cuanto tiene la posibilidad de memorizar, concentrarse a corto, mediano y largo plazo.

Por último, esta Camilo, un niño callado pero muy juicioso e inteligente, le gusta mucho la clase de informática y todo lo relacionado con la tecnología, lo que lo ha llevado a buscar información acerca de robots y aparatos tecnológicos, esto posibilita que diariamente esté en constante aprendizaje, ejercitando su mente, buscando respuestas a preguntas que le surgen con respecto a la importancia de algún tema o a cómo concentrarse para poder entender y asimilar toda la información y poderla explicar; es admirable escucharlo contar a los compañeros lo que ha visto, escuchado y aprendido con respecto a los aparatos tecnológicos y a los robots, en sus



ratos libres también le gusta dibujar y pintar pero la mayor parte del tiempo está jugando videojuegos y viendo videos en el computador.

## **5.7. Trabajo de Campo**

### **5.7.1. Descripción detallada de la experiencia**

Nuestro proyecto se lleva a cabo en el colegio Calima, con 4 niños del grado segundo B, se plantearon cuatro intervenciones en distintas fechas, las cuales se desarrollaron una por semana iniciando el 23 de octubre del 2018, la segunda se realizó el día 30 de octubre de 2018, la tercera el día 6 de noviembre de 2018 y la cuarta el día 13 de noviembre de 2018.

### **5.7.2. Historia del juego**

Para el presente apartado se hace necesario hablar acerca del juego reglado que se escogió, poniendo en contexto al lector acerca de la historia del juego y de sus reglas, para entender el desarrollo del mismo durante las intervenciones.

El “Reversi” es un juego ancestral milenario originalmente se conoció o se conoce con el nombre de “Go” en China, pero luego también se expandió a Japón y Corea. En el presente es conocido y jugado profesionalmente en todo el mundo y su significado es “rodear” ya que el juego consiste en encerrar a su oponente con el fin de abarcar un territorio mayor con fichas del color escogido, cabe aclarar que hay un emperador por así decirlo (fichas negras) y unos soldados (fichas blancas) que ayudaran a ganar aldeas y terreno según las estrategias de los jugadores.

En el caso de Occidente el ingreso del “Go” fue muy lento. La primera descripción detallada del juego en lenguaje europeo fue “De Circumveniendi Ludo Chinensium” (acerca del juego

chino de cercado), escrito en latín por Thomas Hyde e incluido en su tratado de juegos orientales en 1694. El ingeniero alemán Oscar Korschelt es considerada la primera persona que intentó popularizar el “Go” fuera de Asia. Oscar aprendió el juego por medio del jugador profesional japonés Murase Shūho al trabajar en Japón entre 1878 y 1886 y lo llevó a Europa, principalmente a Alemania y Austria.

Ahora bien, se considera que el “Reversi” nace de la modificación del “Go” tomando como base el tablero, fichas y algunas estrategias que propone el juego, en el siglo XIX , presuntamente por parte de John W. Mollet jardinero y arquitecto de la época residente en Suecia y por Lewis Waterman inventor americano y empresario. Luego en 1970 el empresario japonés y posteriormente presidente de la asociación japonesa de Othello Goro Hasegawa rebautizó el juego como “Othello” y la compañía japonesa de juegos Tsukuda original fue la encargada de comercializarlo. Luego, Prisma lo introdujo en el mercado americano, el juego de los jugadores Othello, que se describe como “un minuto para aprenderlo, toda una vida para dominarlo” requiere del uso de estrategias para flanquear al oponente para poder capturar y voltear sus piezas.

### **5.7.3. Objetivo Reversi**

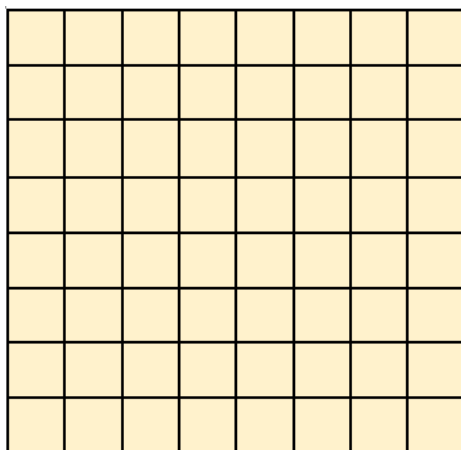
El objetivo consiste en encerrar la mayor cantidad de fichas para voltearlas y que así sean del color que se escogió para jugar. Gana el que tenga mayor cantidad de fichas con el color escogido sobre el tablero.

### **5.7.4. Características del juego**

**Metas:** Lograr encontrar estrategias que le permitan encerrar la mayor cantidad de fichas posibles de su contrincante, buscando a su vez solucionar los diferentes obstáculos que se presenten en el juego, razonando lógicamente.

**Espacios:** En los que se va a desarrollar el juego, teniendo en cuenta características de aquellos espacios, preferiblemente tranquilos, sin tanto ruido para obtener una mejor concentración.

**Artefactos:** El juego se desarrolla en un tablero como el de la figura 1.1 posee 8x8 líneas lo cual permite abarcar un total de espacio de 32 movimientos para un total de 64 cuadros de espacio por total del tablero de juego



**Ilustración 3. Cuadro del juego Reversi<sup>11</sup>**

**Móviles:** 64 fichas con forma circular, parecidas a pequeños discos hechos usualmente de plástico o acrílico, cada disco tiene un color en cada cara, (ver figura 1.2) por un lado negro y por el otro blanco, los jugadores van utilizando estos discos a medida que van encerrando fichas del color escogido opuesto para ganar más terreno y así ir volteando las fichas al color escogido.






**Ilustración 4. Fichas del juego Reversi<sup>12</sup>**

**Tiempos:** No se puede establecer un tiempo exacto para cada partida de juego, pues siempre se encuentran variables, dependiendo la agilidad que tengan los jugadores para resolver la jugada y obtener ganar el juego.

**Roles:** Se desempeñan tres, primero el jugador, segundo el contrincante, tercero el mediador que garantiza que el juego se esté realizando correctamente y que no se presente faltas o incumplan las reglas y acuerdos establecidos para el juego.

**Reglas Cualitativas:** A continuación mostramos las reglas cualitativas que se presentan en el juego:

1. El juego se lleva a cabo por turnos. Cuando no veamos jugadas posibles cedemos el turno.
2. Comienza la persona que escogió el color de fichas negras. (con los niños y niñas se puede hacer jugando piedra, papel o tijera y el que gane de los dos es el que empieza).
3. Se puede encerrar o perseguir y ganar fichas en forma:

- Vertical 
- Horizontal 
- Diagonal 

4. No hay cantidad límite de fichas para encerrar.
5. Si no existen jugadas posibles se debe ceder el turno.

**Reglas cuantitativas:** Se presentan las reglas cuantitativas aquellas que se refieren a la cantidad de fichas que se pueden encerrar y de qué manera para lograr ganar el juego.

1. Se coloca en el centro del tablero de juego cuatro fichas formando un cuadrado, 2 del equipo blanco y 2 del equipo negro, dando la oportunidad a ambos colores de comenzar a encerrar o perseguir a los contrincantes.

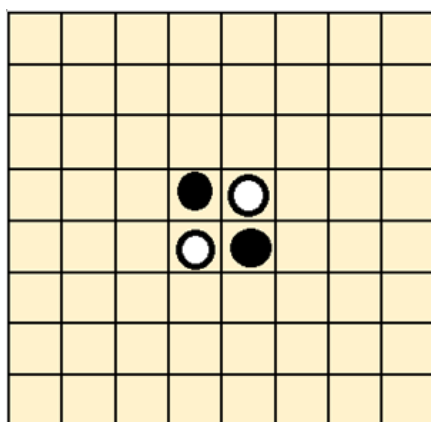


Ilustración 5. Ubicación inicial de las fichas<sup>13</sup>

2. Solo se puede encerrar con la ficha con la que se está jugando o se acaba de colocar.
3. En algunas jugadas se puede encerrar fichas en varios sentidos y en una sola jugada.
4. Gana el jugador que complete tener la mayor cantidad de fichas del color asignado al inicio del juego.

## **6. Análisis de la información**

Este apartado pretende mostrar un análisis claro, haciendo un acercamiento a las preguntas en las que se basa el trabajo investigativo, llegando a una comprensión con respecto al objeto de estudio y teniendo en cuenta los instrumentos utilizados para esta investigación, como lo fueron el diario de campo, herramienta clave la cual permitió plasmar las interpretaciones, observaciones y análisis, el cual fue posible relacionar con la teoría mediante las cuatro intervenciones; las fotografías y videgrabaciones que permitieron enriquecer e instruir los diarios de campo.

Como se dijo inicialmente se pretende hacer un acercamiento a las preguntas de investigación las cuales fueron:

- ❖ ¿Cuál es la importancia del juego de reglas en la educación infantil?
- ❖ ¿De qué manera los niños adquirieren la conciencia de la regla?
- ❖ ¿Qué habilidades potencia el juego de reglas en los niños y niñas de 7 y 8 años?

Es necesario también recordar los objetivos propuestos en esta investigación:

- ❖ Reconocer y comprender la importancia del proceso de adquisición de la conciencia de la regla en niños de 7 a 8 años.

- ❖ Rastrear en la práctica de un juego de reglas el proceso de adquisición de la conciencia de la regla y la importancia del fenómeno de la cooperación en este proceso.
- ❖ Analizar en el juego de reglas las interacciones de los niños y niñas de 7 y 8 años, la resolución de problemas, la creación de estrategias y la conciencia del turno, para llegar a la meta planteada en el juego.

Antes de iniciar con el análisis creemos que es pertinente aclarar como fue el procedimiento que se siguió para poder recolectar la información y que fuera posible la interpretación recogida en el diario de campo, en las fotografías y en las videograbaciones.

### **6.1. Desde el diario de campo**

Para iniciar con el análisis, lo primero que se hizo fue la lectura de todos los registros de las cuatro sesiones, teniendo el enfoque en las preguntas de investigación, luego se dispuso a organizar el diario en una tabla dividida en dos columnas (Anexo 1), en la cual se especifican varios parámetros, lo que permitió una mejor interpretación de lo observado. En la primera columna se describe la situación que se va a registrar, a quiénes se va observar, en dónde se va a realizar, cuál es el objetivo de la observación teniendo en cuenta el qué y para qué observar, por último otras anotaciones o anexos importantes.

En la siguiente columna, se describe la fecha de cuando se realizó el registro con el día y la hora, luego el ambiente, teniendo en cuenta las acciones que ocurren allí, el lugar concreto donde se realizó la actividad, las anotaciones y palabras clave al margen de lo sucedido, tomando como referencia el objetivo propuesto. Por último otras anotaciones que no van directamente relacionadas con el objetivo propuesto en el registro, pero que si pueden ser de utilidad para tener en cuenta y analizar al final de las sesiones.

Teniendo claro lo anterior, se propuso clasificar por categorías los registros para un mejor análisis, realizando una sistematización en cuanto a las características que se presentaban en cada registro, es decir, de lo escrito en los diarios evidenciar qué parte del registro permite la consecución del objetivo, el cual es identificar cómo los niños usan e implementan el material propuesto para el juego, cómo interactúan los niños y niñas partiendo de lo están viviendo y experimentando, cómo se hace visible la comprensión de las reglas del juego y el fenómeno de la cooperación, cómo se presenta la creación de estrategias y solución de problemas durante el transcurso el juego; y por último, cómo finalizan la partida. Estas características permitieron tener una perspectiva más clara de lo que se propuso y de cuál era el objeto de estudio.

## **6.2. Desde la fotografía y la videograbación**

Inicialmente se trabaja con las fotografías, teniendo en cuenta las preguntas de investigación y la clasificación que se realizó en los registros de diario de campo. Lo que se hizo fue observar detalladamente cada fotografía, qué imágenes permitían complementar y argumentar lo escrito en los registros, que ayudaran a dar cuenta de un momento exacto estratégico, el cual buscara enriquecer los análisis a realizar.

Ahora bien, para las videograbaciones se realiza una observación detallada de estos y una transcripción de algunos momentos (Anexo 2), donde se tiene en cuenta las clasificaciones que se realizaron en el diario de campo, y que han sido apoyadas con ayuda de las fotografías, lo que permite complementar más el análisis y poder articular los tres instrumentos que fueron clave para la recolección de la información, la cual se entrelazó formando así un análisis articulado y coherente.





**Ilustración 6. Instrumentos para la recolección de información<sup>14</sup>**

### **6.3. Categorías de análisis**

El análisis de la información se organizó en cuatro categorías: Utilización del material (referido a cuales son las reacciones y posturas frente al tablero y las fichas del juego), interacción de los niños (las expresiones tanto verbales como físicas que realizan con respecto a las jugadas y lo que le comunican a su contrincante en el juego), comprensión de las reglas del juego, el fenómeno de la cooperación y la creación de estrategias y solución de problemas (cómo los niños asimilan y toman una postura frente a las regla establecida en el juego, cómo se presenta la cooperación entre los participantes, y a su vez. cómo se tienen en cuenta las capacidades y habilidades observadas en el desarrollo del juego) y por último, finalización de la partida (contando como se desarrolló el juego y sus ganadores), categorías que surgen de acuerdo con lo observado durante los cuatro momentos en los que se realizaron las partidas del juego. Dichas categorías permitirán llevar un hilo conductor de lo acontecido y hacer un efecto bisagra entre el trabajo de campo y el análisis de la información.

<sup>14</sup> Imagen propiedad de las autoras

## Utilización del material

En la primera intervención los niños y niñas miran las fichas del juego y aun no comprenden bien porque tienen un color diferente por cada lado, pese a la explicación previa. Cuando empiezan a interactuar con el tablero cuentan todos los cuadros que tiene y comentan que son muchos y expresan que “se demorarán horas llenando el tablero”.

Surgen las preguntas acerca de la acomodación de las fichas en el tablero y de cómo se puede hacer para ganar más. Las dos parejas de juego especulan y dan sus opiniones acerca de las posibles jugadas aunque aún no entiendan muy bien el juego. A los 10 minutos del comienzo de la partida ya se puede ver esa competencia entre el que ya va ganando y el que va resignado a seguir perdiendo por la acomodación que ha empezado a hacer de las fichas.

Para la segunda intervención los cuatro estudiantes no recuerdan muy bien cuál era la acomodación de las fichas en el tablero, como tampoco la cantidad de fichas que se tienen que colocar en él, teniendo en cuenta que gana el que tenga más fichas del color asignado al iniciar la partida, de esta manera se les recuerda y comienzan con el juego, olvidando en ocasiones qué color de fichas son, ya que a diferencia del juego anterior ahora intercambiaron colores, eso también con un propósito: tener la concentración requerida para lograr obtener más fichas de su color, recordando en cada jugada cuáles son las fichas correctas para encerrar y comer más fichas de su contrincante.

En la tercera semana los niños ya están más familiarizados con el juego y ya colocan en orden las fichas y no hay necesidad de recordarles cómo es la acomodación en el tablero, a su vez recuerdan rápidamente el color de fichas que se les había asignado la intervención pasada, lo cual

hace que nuevamente se intercambien las fichas, se generan comentarios como por ejemplo “Con las fichas negras me fue mejor esta vez sí ganare la partida”.

A medida que transcurre el juego a ambos grupos se les hace más fácil iniciar la partida e ir avanzando, sin embargo, en algunas ocasiones se tratarán de confundir con el color de fichas con las que están jugando, pero cabe aclarar que no es la misma frecuencia con la que se confundían en la primera y segunda intervención.

En la última intervención podemos observar cómo los niños ya tienen más clara la relación de las fichas en el tablero, tanto en su ubicación para comenzar el juego como en el desarrollo del mismo, ya que cuando cambiaban de color les costaba un poco recordar las fichas propias y realizar las jugadas.

La ubicación en el espacio del tablero de juego ya no se les dificulta tanto como al inicio y pueden hacer los caminos de las fichas para identificar la cantidad de fichas que pueden comer.

### **Interacción de los niños**

La primera partida transcurre en un día soleado, en el parque El Carmelo cercano al colegio Calima, mientras caminamos hacia el parque vamos preguntando a los niños y niñas qué piensan de la palabra Reversi, qué creen que es o si la han escuchado antes; sus respuestas concuerdan con que es dar reversa o echar para atrás algo.



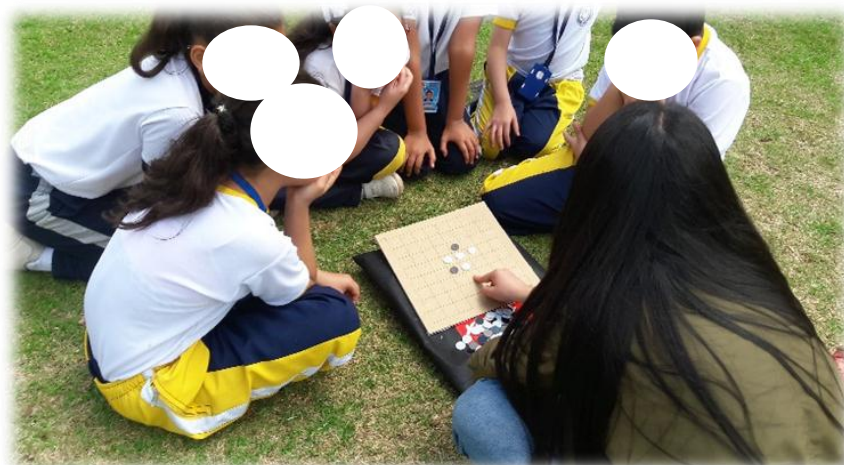
**Ilustración 7. Implementación del juego en el parque "El Carmelo"<sup>15</sup>**

En el momento de comenzar a explicar y a hablar acerca del juego de reglas llamado Reversi, la expresión en sus caras era, en algunos casos, de asombro con una expresión de ¡wow!, en algunos era de decepción al ver que no era un juego de mesa común y que parecía aburrido, y en otros era de emoción y decían que querían jugar ya, porque se veía interesante. Mientras hacíamos ejemplos de cómo se jugaría ya se podía ver que todos querían ganar y atrapar muchas fichas o pasarlas al color escogido por ellos y podría decirse que también sentían nervios y cierta presión por parte de los espectadores que apoyaban el encuentro.

---

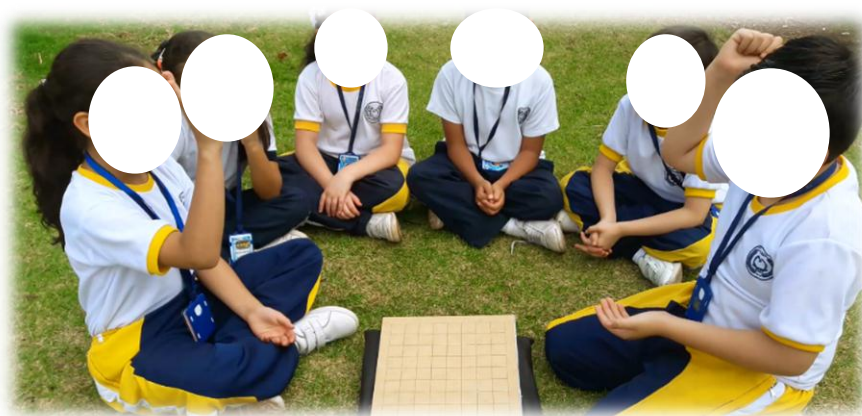
Notas

<sup>15</sup> Imagen propiedad de las autoras



**Ilustración 8. Explicación del juego<sup>16</sup>**

Los niños comenzaron acercarse intrigados y comenzamos nuestra primera partida con Paula y Camilo quienes al inicio parecían dispersarse en medio del bullicio de los otros niños que corrían alrededor sin prestarle mucha importancia al juego porque no lo veían colorido o atractivo; pero en medio de esto comienza la partida con un ¿piedra, papel o tijeras? para elegir el color de las fichas y determinar quién sería el primero en mover esas pequeñas fichas blancas con negro.



**Ilustración 9. Estudiantes eligiendo quién inicia el juego<sup>17</sup>**

Notas

<sup>16</sup> Imagen propiedad de las autoras

Y Paula al ser la ganadora y tener el privilegio de elegir primero pregunta - ¿o sea que la pareja gana o yo le puedo ganar a él? (refiriéndose a Camilo) y al decirle que sí que ella sería su rival su aspecto cambia y los dos muestran una sonrisa de picardía al saber que van a competir para saber quién ganará encerrando más fichas del otro y Camilo simplemente se sorprende al no saber cuál será su destino en el juego.

El juego transcurre en una libertad de tiempo extensa, y aun así, aunque la mayoría de niños tiene reloj ninguno se percata de este, todos tanto observadores como jugadores se internan en el juego sin dejar de lado lo que sucede a su alrededor, simplemente entran en un estado de concentración que les permite asegurar sus jugadas y buscar el robo de muchas fichas.

En el desarrollo del juego se pueden observar miradas entre los jugadores, tratando de hacerle entender al otro que tenga compasión en sus jugadas o que puede ganar ubicando cierta ficha o utilizando expresiones para acelerar el juego.

Los compañeros que observan el juego en cierto modo comparten sus angustias, al no poder ganar muchas fichas, o la decepción de una jugada al ver que se va perdiendo, comienzan a darles ánimo (por competencia cada uno tiene un favorito) y a ayudarles a modo de consejo diciendo qué jugada podrían hacer, en su mayoría los jugadores aceptan las sugerencias y dejan de lado sus propias posibles estrategias por las de sus compañeros. En cada movimiento, tanto Paula como Camilo se van dando consejos de jugadas diciéndose mutuamente - “ahí puedes quitarme muchas fichas”. Pero también están los movimientos que no son permitidos, a lo que el jugador que tiene las reglas claras sale a la defensa y dice - “no, no, eso no puede hacer”, como

lo menciona Caillois (1986) “Ciertamente el juego supone la voluntad de ganar, utilizando a los máximos todos los recursos pero prohibiéndose las jugadas no permitidas” (p.18).



**Ilustración 10. Interacción de estudiantes en el juego Reversi<sup>18</sup>**

Para la segunda intervención y partida del juego Reversi nos encontramos en el patio del colegio<sup>19</sup>, ha pasado ya una semana después del primer acercamiento al juego y los niños se encuentran a la expectativa de cómo les irá en esta ocasión, y es que Paula se nota un poco tensa y un tanto desanimada para sentarse a jugar ya que la anterior partida la había perdido.



**Ilustración 11. Expresiones al final del juego Reversi<sup>20</sup>**

Notas

<sup>18</sup> Imagen propiedad de las autoras

<sup>19</sup> Se realizaron las intervenciones en diferentes escenarios según a disponibilidad de espacios del colegio, ellos nos decían en qué horario y lugar podíamos tener el momento de juego con los niños participantes.

Notas

<sup>20</sup> Imagen propiedad de las autoras

Cuando pierden muchas fichas su frustración aumenta y comienzan las expresiones de ¡NOOOO!, seguido de un toque leve de la mano con la cabeza, dando a entender que ha tenido mal algo, mostrando su cara también de preocupación, dejando al adversario con una sonrisa de satisfacción por la que ya podría ser la victoria del juego.

En esta ocasión, sus compañeros que están de observadores le dicen que sí se puede, que observe bien las jugadas que tiene, y que no se ponga de mal genio ya que así no se puede concentrar y será más fácil que su rival gane el juego, es un momento de angustia entre los dos jugadores, los cuales observan las fichas que tienen y en cada momento intentan contar la cantidad de fichas que llevan para saber si van perdiendo o ganando.

Cuando vamos por más de la mitad del juego comienza la tensión de nuevo y cuando roban muchas fichas dicen - “ay pero que” y ponen las manos en la cabeza, y si se demoran mucho en las jugadas, se empiezan a escuchar comentarios como - “apúrese que no tengo todo el día” o cuando hay una buena jugada se dice - “tengo una jugada extra larga”, con una gran sonrisa en el rostro.

La tercera intervención se desarrolla en el salón de kínder, allí los niños están más cómodos ya que están sentados en las mesas de trabajo de dicho curso. Comienzan la partida con una variación del ¿piedra, papel o tijeras? reemplazándolo por una especie de rima que dice ¿chin, pum, papas? para determinar quién va de primeras al iniciar el juego y escoge el color para comenzar la partida, Valeria le dice a Samuel que ella en su fin de semana pensó en ideas (estrategias) para ganarle esta vez, Samuel le dice que pues igual en este juego no se sabe.

A medida que van saliendo las jugadas y no obtienen las fichas que esperaban ganar para su color escogido se ve en ellos igualmente la frustración de haber jugado mal el turno y aunque ya



es la tercera vez que lo juegan la sensación de pérdida no cambia, se llevan las manos a la cara o a la cabeza y se quedan mirando fijamente el tablero.

Paula le dice a Camilo - mijito al menos en este juego ya está colocando rápido las fichas, ¿no? a lo que Camilo responde que él ya tenía pensada su jugada.

Al encontrarse las parejas de juego en el mismo espacio, a los espectadores les ha dado curiosidad acerca de qué pareja va a terminar primero la partida entrando en una especie de competencia externa a la competencia natural del juego para definir quién termina primero y quienes son los ganadores.



**Ilustración 12. Tercera intervención juego Reversi<sup>21</sup>**

Transcurre la partida y esta vez no se logra escuchar que se ayuden dándose jugadas posibles donde puedan comer fichas los compañeros de juego, esta vez ellos solo se miran y miran el tablero sin decirle al contrincante en donde tiene las jugadas.

---

Notas

<sup>21</sup> Imagen propiedad de las autoras

La última intervención se realiza nuevamente en el parque El Carmelo, en esta se puede observar que los niños y niñas desde que inicia la partida se centran en su objetivo, el de encerrar más fichas y poder ganar el juego, ya no se comunican constantemente de una forma verbal entre ellos, como lo hacían en las intervenciones anteriores sino desde la expresión con el cuerpo, con miradas y gestos que se transmiten mutuamente, también en ocasiones nos miran a nosotras que estamos acompañando el juego, se nota mayor concentración al mirar fijamente al tablero, ya no cuentan en voz alta las fichas que tienen para saber quién lleva más fichas, sino que se centran en pensar cómo hacer para ganar y encerrar más, en su posición de concentración miran a su contrincante tratando de descifrar cuál será la siguiente jugada, en ciertos momentos como cuando se colocan las fichas en el tablero son miradas un tanto de desafío. Por otro lado, también podemos observar que ninguno de los niños dice o completa las jugadas del otro, sus miradas son retadoras.



Ilustración 13. Última intervención en el parque "El Carmelo"<sup>22</sup>

**Comprensión de las reglas del juego, el fenómeno de la cooperación, creación de estrategias y solución de problemas**

---

Notas

<sup>22</sup> Imagen propiedad de las autoras

En la primera intervención, durante el desarrollo del juego se va observando que los niños van creando a su manera cierto tipo de soluciones a los problemas que se les van presentando durante la partida, como el hecho de quedarse mirando el tablero para saber cómo colocar la ficha para tener más del color escogido.

Paula dentro de su timidez advierte a los demás que su siguiente jugada está difícil aunque los demás niños le gritan que no, que está muy fácil, es en ese momento en el que aunque acaban de comenzar se ve la desesperación por obtener más fichas y buscan una estrategia para dar solución a ese problema, por lo que la niña se acerca a una de las maestras y pregunta ¿me puedes decir cómo encerrar más fichas ? pero la pregunta no es en público, Paula se acercó y manifestó su inquietud al oído esperando de alguna forma encontrar un aliado entre los altos mandos del juego, pero los observadores advierten del hecho diciéndole que eso sería trampa porque está pidiendo ayuda cuando el adversario no la tiene.

A medida que transcurre el juego van saliendo más reglas y jugadas, como por ejemplo que por turno solo se puede jugar ubicando de a una ficha y no de a dos, para ver si se puede dejar de a un solo movimiento las fichas del color que favorece a cada uno, esto gracias a que en medio de una jugada desesperada de Camilo para darle solución al hecho de estar perdiendo este comenzó a ubicar de a dos fichas para encerrarle más objetivos a Paula, sin percatarse de las reglas. Como se puede ver, ambos niños pretenden buscar una solución al problema presentado por el desarrollo del juego, de una manera un poco fácil o en cierta forma por sentido común, pero olvidando o dejando de lado por un momento las reglas.

Tanto Paula como Camilo van haciendo varios movimientos y esto les permite deducir que pueden crear más estrategias y realizar varias jugadas con una sola ficha.

Paula al notar la demora de Camilo en sus jugadas comienza a contar sus fichas y las de Juan y en modo un tanto de presión le dice a Camilo que ella va ganando por una. En este punto puede que haya sido su estrategia para poner nervioso a Camilo y hacer que él se precipitara y colocara su ficha rápido, pero no sucedió así, Camilo se puso aún más nervioso y comenzó a angustiarse se ponía las manos en la cara y al ver que estaba perdiendo por una ficha, se demoró más en definir su jugada.

A un poco más de la mitad del juego Camilo se enoja un poco, porque al observar el tablero se ven más fichas del color de Paula que de él, y en ese momento podría decirse que en la expresión de Paula puede notarse un ligero bienestar y en su cara se ve la expresión de “grandeza”, de “sobrada” y deja entrever una sonrisa un tanto pícaro que le genera tranquilidad porque sabe que va ganando.

En este momento del juego varios de los participantes que están observando inician dando comentarios de “yo colocaría la ficha allí y así encerraría todas esas” o “mira Camilo colócala allí”, a pesar de que los espectadores solo quieren colaborar y mostrar un poco de ayuda al decirles de pronto donde pueden encontrar movimientos durante el transcurso del juego, llega un momento en el que Camilo dice - “No me digan, yo quiero pensar” y toma una postura seria, mirando fijamente el tablero de juego, tratando de descifrar las jugadas que todos dicen ver y que tal vez él está omitiendo y por supuesto deja a todos en suspenso al no saber cuál será el rumbo de esa partida.



**Ilustración 14. Tensión en los estudiantes al jugar Reversi<sup>23</sup>**

En cada movimiento Paula presiona a Camilo para que coloque rápido sus fichas así que se recuerda la cualidad más importante de todas en el Reversi y es la de la paciencia y la concentración, ya que en este juego nada está dicho aun y todo puede pasar con tan solo una jugada. Esta cualidad quedó aún más evidente en el momento en el que Camilo después de ciertas jugadas cuidadosas, realizadas con toda la paciencia del mundo, logra pasar a Paula, a lo que ella responde “ay no, ya no juguemos más”.

Para la segunda intervención, a diferencia de la primera partida, esta vez Valeria y Samuel<sup>24</sup> están concentrados en sus jugadas, logran un grado mayor de concentración y hablan de que cada uno va creando sus estrategias para ganar. Tanto un equipo como el otro logra sentirse un tanto presionado por el factor tiempo y por su interlocutor que apresura la jugada con un - “apúrele”.

---

Notas

<sup>23</sup> Imagen propiedad de las autoras

Notas

<sup>24</sup> Aclaremos que aunque no se nombraron en la primera intervención ellos también realizaron la primera partida, solo que fue un poco más corta ya que Paula y Camilo se demoraron mucho en el desarrollo del juego, dejando menos tiempo de observación para Valeria y Samuel.



**Ilustración 15. Estudiantes en segunda intervención<sup>25</sup>**

En esta partida se puede notar cómo realizan las jugadas un poco más rápido y ya no cuestionan muchas cosas acerca del juego y entienden en cierta medida que se debe tener paciencia y estar muy pendientes de tener presente cuántas fichas comen al contrincante en cada movimiento, dejando cada vez más solo al otro jugador con su estrategia a lo que Paula dice - “tengo que pensar bien mi jugada, porque él está ganando, hasta ahora, porque no se sabe quién gane o no”.

En cada nueva jugada todos tratan de presionar a sus compañeros para que pongan la ficha rápido a lo que Samuel en este caso responde - “déjenme pensar”. A Paula y a Camilo les pasa lo mismo y Juan al ver que ella se demora mucho en colocar su ficha le dice que rápido o que ceda el turno si ya no tiene más jugadas, a lo que ella responde que ella tiene muchas.

Con Valeria y Samuel comienza a salir también el sentimiento de querer acelerar el juego y de decirle al otro que tiene jugadas en las que puede robar muchas fichas pero sin decir en qué parte del tablero de juego, a diferencia un poco de la primera vez que jugaron. A medida que transcurre el juego se puede notar la cara de angustia, de emoción, de razonar lógicamente y de tensión al querer avanzar para poder determinar quién gana.

<sup>25</sup> Imagen propiedad de las autoras

Por su parte, los espectadores comienzan, a manera de apuesta, a decir quién puede tener más posibilidades de ganar y por supuesto a quien apoyan, pero aunque hay tensión entre los dos niños que están jugando aún no se ve claramente esa rivalidad que existió en medio de la primera partida y aunque existe esa competencia entre ellos hay compañerismo y esto quedó claro cuando Paula al momento de hacer su jugada y robar dos fichas Camilo le dice -"yo vi que podías encerrar más fichas de las que ya te habías comido", a lo que Paula responde después de mirar por varios minutos el tablero de juego - ¿en dónde en dónde?, y Camilo señalándole con el dedo le indica qué fichas son las que se llevara Paula, aquí se puede evidenciar la cooperación que existe entre los espectadores y los jugadores, y entre los mismo jugadores, que a pesar de ser rivales, tienden a ayudar a su compañero tal vez por el vínculo afectivo que han creado durante su proceso escolar, pues aparte del juego son compañeros y amigos.

En este punto del juego se ve la competencia en cada segundo que transcurre en ese patio, siempre con la mirada fija en el tablero aunque no sea el turno propio, buscando comer o encerrar más fichas, revisando las jugadas del otro para que no haga algún tipo de trampa o por descuido logren robar muchas fichas e ir identificando si colocan bien las fichas o no el tablero, dejando ver un poquito de rivalidad ya que no hay esa ayuda mutua de la partida anterior para decirse en dónde y cuántas fichas comer, o al menos ya no es tan seguido como en la primer partida.



**Ilustración 16. Expresiones de rivalidad de los estudiantes en el juego<sup>26</sup>**

En la tercera intervención los niños a través de cada acercamiento al juego, van realizando operaciones complejas con respecto a su pensamiento matemático, como es el caso de Paula que siempre estaba contando los cuadros del tablero para saber cuántos espacios quedaban por llenar y luego contando las fichas para repartirlas por igual, aunque en esta partida estaban impares las fichas y ella volvía a contar los cuadros del tablero hasta que se acordó que había cedido el turno porque no tenía jugadas posibles.

Lo más complejo para ellos a lo largo de las partidas ha sido diferenciar cuál es la ubicación en el tablero, derecha e izquierda y diagonal y para esta tercer partida han estado más concentrados en el juego y han logrado tener una mejor ubicación dentro del espacio del tablero del juego.

---

Notas

<sup>26</sup> Imagen propiedad de las autoras





**Ilustración 17. Expresiones de concentración de los estudiantes en el juego<sup>27</sup>**

Hacia la mitad del juego ya no cuentan solo cuántas fichas se van a robar, si no cuántas podrían poner en su color si el contrincante no se da cuenta de proteger ciertas fichas, o como dice Samuel, de ponerle un escudo de araña a la ficha que puede hacer que pierda el juego por un solo movimiento de Valeria.

En una de las jugadas que intenta Camilo le ganó seis fichas a Paula diciéndole - ahora sí le gané. Pero aunque Paula se desanima un poco (ya no de la misma forma que antes) se queda mirando el tablero y de nuevo cuenta los cuadros que quedan como si esa ya fuera su estrategia segura y coloca la ficha en un punto en el que no solo recupera las fichas que perdió si no que gana cuatro fichas más y Paula le dice a Camilo en un tono de risa - si ve eso le pasa por decir que me ganaba.

En este momento entre risa y charla se nota un poco de rivalidad entre jugadores, al observar fijamente en cada turno cuántas fichas se puede robar o comer como dicen ellos, pero también se

---

Notas

<sup>27</sup> Imagen propiedad de las autoras

empieza a notar que no hay la misma colaboración que en las jugadas anteriores, pues ahora su concentración se basa en poder ganar buscando estrategias y no decirle a su compañero dónde puede colocar fichas para encerrar, como se veía en las jugadas anteriores.

Así mismo, los participantes que están de observadores muchas veces tratan de apoyar o ayudar a su jugador preferido, pues aquí también se pudo presenciar el apoyo que se le tenía a cada jugador, tratan de guardar silencio y ya no es tanto la cooperación que se les brinda desde el decir “coloca la ficha allí” o “mira comiste tantas y no te diste cuenta” ahora es más gestual, se hacen señas, o señalan con el dedo, y muchas veces se colocan la mano en la cabeza queriendo decir que la embarró, o fluye una risa cuando el jugador hizo una buena jugada que tal vez también los observadores notaron.

En la cuarta intervención al principio de la partida uno de los niños espectadores le dice una jugada a Camilo, acción que rechazan los demás niños, recordando el acuerdo al que se había llegado de no volver a decir jugadas, ya que solo podían motivarlos o hacer sus apuestas de quien ganaría, haciendo cumplir esta regla con un - “eso no se podía hacer” - “eso no es correcto” en un tono de regaño y de alegato, a partir de ese momento no se vuelven a presentar situaciones como estas, lo cual hizo que cada jugador pensara y analizara cuidadosamente las jugadas que faltaban mientras transcurría cada turno y cada momento del juego.

En esta última partida también podemos observar que Samuel tiene más confianza en sí mismo y ya no se demora tanto en la toma de decisiones a la hora de colocar y pensar en la posición de las fichas, busca rápidamente estrategias que le faciliten poder encerrar y comer más fichas de su contrincante, una de esas guardar silencio y observar cuidadosamente a su compañera de juego, tratando de entender y analizar qué jugada va a utilizar para ganarle.

Por otra parte, Santiago tiene en un momento de la partida una encrucijada ya que tiene la oportunidad de ganar muchas fichas con una jugada pero antes de colocar la ficha se da cuenta que si la coloca en la posición que pensó, todas las fichas que gana las puede perder luego con un movimiento de Valeria, así que después de mucho pensarlo y contar los cuadritos que quedaban, decide perder cinco fichas y asegurarlas para una próxima jugada, todo esto mediante las estrategias que pensaba durante el juego, mientras su compañera colocaba las fichas.

Todas estas jugadas que se presenciaron durante las intervenciones en las cuatro sesiones, le permitieron a los niños y niñas, ir adquiriendo la noción de la regla, mediante la resolución de problemas, la búsqueda de estrategias en cada partida, en cada turno para poder encerrar más fichas y cambiarlas al color escogido al inicio del juego, así mismo, se pudo evidenciar, que la colaboración y cooperación en cada momento está presente, tanto de los mismos jugadores ayudando en las primeras partidas con jugadas que tal vez pensaban podían servirle a su compañero de juego, y a su vez de los que participaron en la observación de cada partida, mostrando interés y diciendo jugadas que ellos desde la perspectiva de observador veían.

### **Finalización de la partida**

En la primera intervención va llegando el final de esta partida y se sigue viendo la cara de preocupación en Paula al notar que va perdiendo y aún más cuando nos damos cuenta de que debe ceder su turno porque ya no tiene jugadas viables dejando el paso a Camilo para que en dos jugadas termine por completar el tablero con muchas fichas negras dejándolo como el ganador, sin importar que tuvo sus momentos de frustración, alegría y nervios de acero.

En la segunda intervención ya casi se va terminando la partida y Camilo se siente frustrado ya que va perdiendo y comienza a distraerse, se levanta y se sube en las graderías, mueve la tapa del

contenedor de las fichas y ya no quiere jugar más, por otro lado Valeria y Samuel ya van terminando y se deja ver quién es el ganador en medio de momentos de angustia y decepción.



**Ilustración 18. Estudiante buscando opciones para ganar<sup>28</sup>**

En la tercera intervención ya para finalizar la partida, Samuel comienza a contar las fichas que tiene y Valeria al no tener más que una sola opción en donde colocar la fichas y ver que Samuel ya ganó, dice que para qué colocarla si igual no ganó, pero Samuel le dice que para terminar el juego, el tablero debe quedar con todas las fichas, recordando así una de la reglas. Valeria la coloca y comienza a contar triste las fichas que le quedaron, le dice a Samuel que sumen las fichas para saber si les da sesenta y cuatro que es el número total de fichas que tiene el tablero, ella recoge todas las fichas y las guarda sin dejar que Samuel le ayude.



**Ilustración 19. Estudiantes con experiencia en el juego Reversi<sup>29</sup>**

En la cuarta intervención, y en esta última partida, la victoria es para Valeria y Paula, y el desenlace de las dos partidas transcurre a 40 minutos de comenzar el juego, dejando también ver que los niños, para momento, tienen un mejor desenvolvimiento en el juego. En medio de risas y tristeza porque saben que ya no jugaremos más Reversi termina la partida con las dos ganadoras, ellas celebran porque en cierta forma había una competencia al jugar como parejas y al jugar como equipo solidario de género que ellos mismos, sin pensarlo, crearon dentro de los espacios del juego.

#### **6.4. Desde la articulación con los autores**

Para complementar el análisis, se hace pertinente realizar un diálogo entre la información registrada que se obtuvo con los instrumentos y su relación con los autores que sustentan el ejercicio investigativo.

Durante el desarrollo de cada juego se pudo evidenciar cómo la competencia entre los niños y las niñas crecía y no solo entre las parejas que conformaban cada equipo, sino también, entre las

---

Notas

<sup>29</sup> Imagen propiedad de las autoras

dos parejas, compitiendo a ver quién terminaba primero o si ganaban niños o niñas, lo que nos recuerda cuando Caillois (1986) resalta que la rivalidad entre jugadores no es nada más que una búsqueda esencial y constante de que todos tengan una igualdad de oportunidades (p. 44), lo que se observó cuando los niños y niñas querían tener, cada uno, un determinado número de fichas para poder jugar y así ninguno quedar con más jugadas y de esta manera tener la ventaja sobre el otro.

Pero esa ventaja y desventaja que menciona Caillois (1986) también la tenían los niños y niñas internamente, ya que en las parejas de juego se podía identificar que alguno de los dos niños había entendido más el juego y por ende sus movimientos se caracterizaban por llevar un poco más de tiempo y estrategia haciendo que obtuviera más fichas al color escogido, como en el caso de Camilo y Paula, ya que Camilo desde el inicio de las partidas lograba aplicar mejor sus conocimientos previos, no solo del juego en sí, sino en su ubicación espacial, en su pensamiento lógico al observar que con el movimiento de una ficha podría realizar robo de fichas en diversas direcciones y aprendiendo de cada movimiento de su compañera.

Cada jugador a su manera y desde la comprensión de la reglas del juego aprovechaba los recursos de los que disponía para crear solución a los problemas o tener ventaja al ver algo que el contrincante no. Caillois (1986) resalta que la rivalidad gira entorno a una cualidad que posee el jugador; esta se pudo observar en Camilo, Paula, Valeria y Samuel quienes hicieron uso de habilidades como rapidez, con la que podían dar solución a un problema presentado; memoria, para tener en cuenta cada una de las jugadas tanto personales como las el compañero en cada partida y así posibilitar la creación de estrategias o la mejor comprensión del juego; y la habilidad que tenían para justificar las jugadas cuando el compañero refutaba la acomodación de las fichas en el tablero.

Ahora bien, la adquisición de la regla se va notando en cada partida, dejando ver como entre ellos se corrigen las jugadas que no se debían hacer porque la regla del juego no lo permitía, dejando ver el aspecto de la intención descrito por Piaget (citado por Villegas, 1998) en el que la regla puede o no quebrantarse de forma intencional o no, o como llegan a ser cómplices desde su autonomía de tomar la decisión de romper las reglas con el compañero; como en el caso de Camilo y Paula que llegan a infringir las reglas por conseguir un objetivo mutuo como lo es el de ganarle al otro equipo, colocando las fichas en el tablero sin cumplir alguna lógica, más que la de ganar. Bien lo decía Caillois (1986) “el juego supone que se pongan en juego todas las capacidades con las que cuenta el sujeto y es que la regla, es ese obstáculo que hace que se utilicen todas las habilidades para enfrentar el problema y darle solución, sin llegar a hacer trampa”. Esta regla se hace respetar por autonomía o cooperación, como en el caso de las partidas que observaba Valeria con respecto a Camilo y Paula, ella apenas veía que se había realizado una jugada mal con la ficha les decía a sus compañeros en tono de regaño -¡ no, no, no eso no se puede hacer! dándoles después la explicación del por qué no y recordándoles la regla.

Con este hecho, presentado hacia la segunda partida, se puede ver como los niños llegan a la conclusión de que eso que se hizo estuvo mal y que nada justifica los hechos para actuar de esa forma, ya que sus compañeros Valeria y Samuel les dicen que eso es deshonesto y que haciendo trampa no aprenden porque eso no se podía hacer. Se puede observar el sentido de moral en los niños y cómo las reglas del juego permiten que ellos comprendan los hechos y los juzguen según su percepción de lo bueno y lo malo, llegando a cooperar sin que el adulto llegue a explicarles o a decirles por qué ese suceso estuvo mal.

A pesar de la competencia generada por la misma naturaleza del juego, los niños lograban en ciertos momentos ayudarse o cooperar entre sí para realizar algún tipo de jugada que les

permitiera ganar más fichas, esta cooperación se veía con más frecuencia en las partidas de Valeria y Samuel, ya que en varias ocasiones y durante casi las tres partidas de juego Valeria le recordaba a Samuel qué jugadas le permitían ganar más fichas o Samuel le hacía ver a Valeria que con el movimiento que había hecho también podía ganar fichas en sentido diagonal, ya que solo se había dado cuenta de las ficha en forma vertical. Este tipo de generosidad, dejaba observar que había un común acuerdo entre ellos de no infringir las reglas que tenía el juego y ayudarse, ya fuera directamente (diciéndose donde estaban las jugadas) o indirectamente (explicando de dónde podían comer las fichas, pero a modo de picardía, sin decir el lugar exacto donde se encontraban), lo que menciona Piaget “lo propio de la cooperación es precisamente llevar al niño a la práctica de la reciprocidad, o sea de la universalidad moral y la generosidad en sus relaciones con los compañeros de juego” (p.57). Dejando entrever que la cooperación entre iguales es un elemento de socialización importante, ya que estos cuatro niños antes de llegar a participar del juego no se hablaban entre ellos o no compartían tanto tiempo juntos.

### **Reflexiones finales**

En este apartado se pretende mostrar al lector las conclusiones, reflexiones y aportes que el presente trabajo dejó como resultado, desarrollándolo en tres momentos, el primero de ellos hará referencia a lo que dejó el ejercicio investigativo en sí mismo; en segundo lugar, se observarán las comprensiones que se lograron mediante los objetivos propuestos; y por último, se mostrarán los aportes que creemos que este trabajo de grado puede hacer en diferentes ámbitos académicos incluso al ser insumo para futuras investigaciones.

#### **6.5. Desde la investigación**



Lo primero que queremos resaltar es que el ejercicio de esta investigación enriqueció nuestro proceso de formación, desde la mirada como maestras y la labor tan grande que nos aguarda; cabe decir, que a pesar de lo compleja que pueda ser una investigación es realmente placentero mostrar, cómo desde algún aspecto en especial, se puede aportar para el aprendizaje de los niños y niñas y de nosotras mismas; situación que nos llevó a pensar la razón por la cual investigar, el propósito, el objeto de estudio, en nuestro caso un juego de reglas.

A la vez, es importante tener claro que se parte de un interés propio, de evidenciar que más allá de la obtención de un título, podemos realizar no solo un trabajo sino un aporte significativo a nuestra labor y directamente a los niños y niñas, además, al escenario educativo en donde se plantean las intervenciones para llevar a cabo el ejercicio investigativo.

Por otra parte, es posible decir que cada experiencia en la universidad y en los diferentes escenarios educativos propiciaron e influenciaron el logro de este trabajo, como también los excelentes maestros que hicieron parte de nuestra formación, ellos enriquecieron nuestro conocimiento, ampliaron nuestra mirada y nuestras perspectivas para lograr proponer un trabajo de grado como este, donde estuviese involucrada la infancia y por supuesto nuestra labor, el ser “maestras”.

A su vez, este trabajo nos enseñó, que muchas veces por más difícil que se vean las cosas siempre hay que seguir adelante, lo que conllevó a proponernos no solo culminarlo, sino tener además un proceso de construcción y mejoramiento personal, donde el compromiso fuera más allá de responder a la tutora, a la universidad o a la institución o plantel donde se propuso la intervención, el compromiso realmente fue con nosotras mismas, resaltando los aprendizajes que hemos obtenido durante nuestro proceso académico y paso por la universidad y lo que las

diferentes experiencias realizadas allí nos promovieron, he influenciaron para lograr descubrir nuestro interés por algo que realmente valiera la pena y fuera significativo.

Otro elemento que queremos resaltar, es que el presente trabajo aparte de tomar como referente nuestro interés y nuestras experiencias en la universidad y en los diferentes escenarios educativos, también nos permitió remontarnos a nuestra niñez, pues el hablar de “juego” nos trasladó al pasado, a revivir muchos recuerdos que marcaron nuestra infancia, a recordar seres queridos que ahora ya no están con nosotros, pero que hicieron de esos momentos algo realmente significativo, pues creemos que el juego en sus diferentes aspectos permite eso, y más un juego con el cual se tenga la posibilidad de aprender, de adquirir y potenciar habilidades, destrezas y cualidades que muchas veces nosotros como seres humanos no pensamos que tenemos.

Como tercer aspecto a resaltar en este apartado, está la satisfacción que deja el ejercicio investigativo, los pasos, momentos, estrategias, metodologías, que se necesitan para poder realizar una verdadera investigación, entender que más allá de consolidar un trabajo con diferentes parámetros es hacer parte del trabajo, tener una mirada y un objetivo claro que permita dar cuenta de lo que se pretende llevar a cabo; por lo que se consideró apropiada la metodología cualitativa para este ejercicio investigativo, ya que nos permitió tener un acercamiento con los diferentes acontecimientos de la realidad y comprender de alguna manera los comportamientos de los niños y niñas que participaron en el trabajo, como también entender las dinámicas sociales que se desarrollan y se entrelazan, tener la posibilidad de involucrándonos directamente, creando subjetividades, comprometiéndonos e interactuando directamente con los demás a medida que se presentaban las diferentes intervenciones y comprendiendo lo que el juego de reglas posibilitó en cada uno de los niños y niñas como en nosotras mismas.

De igual manera, es importante tener en cuenta la estrategia metodológica utilizada y los instrumentos que hicieron parte fundamental de este trabajo investigativo, pues no solamente hacen parte de un trabajo de grado si no de nuestra labor diaria, y es realmente importante que como maestras los implementemos en la cotidianidad, pues es allí donde podemos evidenciar si realmente estamos haciendo nuestra labor bien, si en verdad estamos buscando estrategias para que el aprendizaje de nuestros niños sea realmente significativo, y es en este momento donde recordamos nuestras prácticas, aquellas en donde buscábamos que nuestras intervenciones hicieran la diferencia, que dejáramos sembrado algo realmente importante en aquellos niños y niñas que nos ayudaron a formarnos y a crecer académicamente pero sobre todo personalmente.

En el quehacer del maestro es básico recordar lo importante de la realización de diarios de campo, donde quedaba escrito y registrado cada momento de esas intervenciones que planeábamos con tanta dedicación con tanto amor, así como las fotografías y videograbaciones que eran pertinentes a la hora de analizar y evidenciar lo que surgió de cada actividad realizada con los niños y niñas, pero sobretodo de entender si lo que hacíamos estaba bien para buscar siempre mejorar. Estos instrumentos nos llevaron a tener comprensiones más amplias y elaboradas con sentido, a analizar desde diferentes perspectivas y a tener posturas autocriticas de la labor que esperamos realizar en el futuro como maestras.

Como cuarto y último aspecto a resaltar, está la importancia de lograr la reflexión y apropiación de la intervención en el sitio escogido para implementar nuestro trabajo de grado, pues partiendo desde el enfoque y nuestro objeto de estudio se tuvo la oportunidad de mostrar a los docentes que trabajan en este sitio lo importante de buscar estrategias que permitan que el aprendizaje de los estudiantes sea más vivencial, más experimental, más significativo, que las actividades sean alternativas, saliendo de lo habitual, es decir, del salón de clase, el cuaderno, los

libros, el tablero, para desarrollar destrezas y potenciar habilidades, desde las diferentes dimensiones, puesto que el niño es un ser integral el cual adquiere y desarrolla su potencial a medida que va creciendo.

A su vez, logramos que el juego de reglas que implementamos quedara propuesto para el proyecto de “Tiempo libre” que se maneja en el colegio, como también que la maestra de matemáticas del colegio tuviera la oportunidad de implementarlo en sus clases desde primero de primaria hasta quinto y así evidenciar el proceso de desarrollo de sus niños. Esto sería perfectamente otro trabajo de grado que valdría la pena desarrollar en una futura investigación, pero creemos que es muy valioso y es un aporte muy significativo para nosotras que los docentes vean la importancia de un juego de reglas como el que trabajamos en esta ocasión y que lo tomen como referencia para implementarlo en diversas actividades.

#### **6.6. Desde los objetivos**

- ✓ Reconocer y comprender la importancia del proceso de adquisición de la conciencia de la regla en niños de 7 a 8 años.

Lo primero que podemos decir desde lo que pudimos observar, indagar, entender y analizar con el desarrollo del presente trabajo, es que el juego en sí mismo es de vital importancia para las infancias, para los niños y niñas que día a día están en constante aprendizaje, y es fundamental que en ese aprendizaje se desarrollen e implementen juegos de mesa de reglas como el que presentamos en este ejercicio investigativo, no solamente creemos que el juego Reversi posibilita desarrollar y potenciar habilidades en los niños, hay una gran cantidad de juegos de reglas en el mercado que permitirían desarrollar y fortalecer habilidades en la infancia, desde lo cognitivo, lo corporal, social, cultural, comunicativo, desde las diferentes dimensiones de desarrollo,

demostrando así que el juego es un pilar que se debe enriquecer en cada institución, colegio, hogar donde esté presente la infancia.

Es evidente que desde el juego de reglas se pueden establecer categorías que permitan entender mejor el proceso de desarrollo de los niños, identificar cualidades y fortalezas que tengan los sujetos, como también sus debilidades para de esta manera tratar de corregirlas. Desde esas categorías que se desarrollaron para poder analizar el juego de reglas Reversi, pudimos evidenciar que el juego permite tener una interacción entre los sujetos, entre pares, donde el aprendizaje se empieza a manifestar en el compartir, en el diálogo constante e intercambio de palabras, saberes y significados, permitiendo fortalecer los saberes previos de los niños y niñas, logrando vivenciar una experiencia que realmente llegue a ser significativa para ellos. También el juego de reglas permite tener una cooperación que muchas veces se desenvuelve o se hace evidente desde la rivalidad, para conseguir el objetivo propuesto que es ganar el juego, demostrando quién tiene o quién adquiere más habilidad a medida que transcurre el juego, lo que permite a su vez que el niño razone lógicamente.

Estas razones muestran la importancia que tiene un juego de reglas, lo que este logra desarrollar en los niños y niñas, y en los mismos sujetos que lo implementan pues no solo la infancia juega, algunas de las personas adultas tienden a jugar diferentes tipos de juegos de mesa con reglas y con el tiempo adquieren y desarrollan habilidades que les permiten que el juego sea mucho más fácil para ellos que para los contrincantes, esto se puede ver en los parques o centros de ciudades donde encontramos adultos, incluso personas mayores como abuelitos sentados jugando domino, parqués, damas chinas, ajedrez entre otros y duran jugando no solo una partida sino hasta 10 y casi siempre ganan los mismos, esto es porque han podido desarrollar y potenciar diversas habilidades que el juego mismo le permitió.

- ✓ Rastrear en la práctica de un juego de reglas el proceso de adquisición de la conciencia de la regla y la importancia del fenómeno de la cooperación en este proceso.

Entender cómo los niños y niñas adquieren la noción de la regla, es entender lo que el juego realizó en cada uno de ellos, lo que propició con cada partida desde la inicial, donde aún en un primer momento no se tenían claras las reglas del juego, pues asimilarlas suele ser un tanto complejo, como entender el funcionamiento y la importancia que tienen dentro del mismo; ya que el juego de reglas, como lo mencionamos anteriormente, tiene la capacidad de desarrollar, fortalecer y potenciar habilidades en los sujetos.

De esta manera, a medida que trascurrían las intervenciones se podía ir notando cómo los niños y niñas trataban de asimilar las reglas desde su perspectiva y hacerlas partícipes en el juego, muchas veces se les dificultaba recordar cómo tenían que realizar las jugadas o respetar el turno de cada uno, aunque los demás participantes que estaban de observadores trataban de hacerles caer en cuenta con comentarios, los jugadores optaban por pensar ellos mismos y tomar las decisiones que creían pertinentes, utilizando su comprensión lógica para poder asimismo pensar y reflexionar sobre los hechos que estaban ocurriendo en el momento.

Por otra parte, fue notorio ver cómo los niños interpretaban y comprendían la concepción de la regla, mediante jugadas que no iban de acuerdo con las reglas establecidas al inicio del juego, o cómo cuando se infligía una de ellas bien sea de manera voluntaria o por accidente, se presenciaba la reacción del jugador que cometía la falta y del contrincante, asimilando y comprendiendo el hecho de saber lo que está bien y lo que está mal, tal vez esto se pudo interpretar desde lo moral, al entender que esas acciones no van con las reglas ni las normas que

se propusieron en el juego y las cuales tienen validez para poder desarrollar el juego, pues si no fuese así no tendría ningún sentido el proponer un juego con reglas.

Todo esto llevó a los niños a comprender esa noción de la regla, lo importante que es que esté presente en el juego, las interacciones que permite, lo cual hace que el niño adquiera más habilidades a pensar lógicamente cómo para ganar el juego sin faltar o quebrantar alguna de ellas, también nos hace ver a nosotras como maestras lo importante de un juego reglas, pues a su vez nos permite razonar lógicamente y adquirir habilidades para evidenciar que el juego se esté llevando a cabo en orden, cumpliendo las reglas y haciéndolas respetar.

- ✓ Analizar en el juego de reglas las interacciones de los niños y niñas de 7 y 8 años, la resolución de problemas, la creación de estrategias y la conciencia del turno, para llegar a la meta planteada en el juego.

Como ya se han resaltado algunos de los resultados de las interacciones entre los estudiantes, aquí queremos hacer énfasis en las primeras jugadas de la primera intervención, donde se notaban más las ganas que tenían los niños y niñas por terminar rápido y ganar el juego, que por en realidad buscar estrategias que les permitieran encerrar más fichas para así ganar más rápido, pues colocaban una ficha y encerraban una o dos como máximo, pues no se había interiorizado el juego en sí. A medida que transcurría el juego y con el apoyo y orientación de las maestras en formación, se logró que los niños y niñas sintieran en realidad el placer de jugar, de que buscaran la manera de pensar cómo hacer para encerrar más de una ficha, pues de eso se trataba el juego y no de solo encerrar una o dos, aclarando siempre las reglas que tenía el juego y los acuerdos establecidos para poder jugar.

Para las siguientes intervenciones fue notorio evidenciar, cómo los niños y niñas ya tenían la capacidad de interiorizar la experiencia que se estaba presentando y cómo a medida que el juego solía ponerse un tanto complejo, iniciaban un proceso lógico para poder encontrar estrategias que les permitieran en realidad avanzar, solucionando los diferentes obstáculos que se les presentaban, tomando el tiempo necesario para pensar la jugada próxima y entender que siempre se tenía que buscar la manera de encerrar más fichas.

Por otra parte, fue posible entender que el proceso de aprendizaje se va adquiriendo a medida que los sujetos, en este caso los niños y niñas, interactúan y se relacionan entre sí, en la cooperación que se evidencia en el transcurso del juego con los participantes observadores tratando de ayudar diciendo, por ejemplo: “yo colocaría esa ficha allí y encerraría tantas” o “si coloco esa luego puedo encerrar tantas”, y en el análisis de los jugadores, pensando, interpretando cada jugada por sí solos, pues a pesar de la cooperación que se muestra, los niños deciden hacer las jugadas por su cuenta, pensado y razonando lógicamente cuál es la mejor opción para avanzar y poder ganar el juego, siempre buscando estrategias en cada jugada, en cada movimiento de una ficha para tratar de encerrar y “comer más” como ellos mismos decían.

### **6.7. Desde las preguntas problematizadoras**

#### **❖ ¿Cuál es la importancia del juego de reglas en la educación infantil?**

A lo largo del ejercicio investigativo pudimos notar, en especial al momento de realizar los antecedentes, que habían muy pocos trabajos realizados en torno al juego y más aún sobre el tema del juego de reglas, encontrando así que la mayoría de trabajos de grado ven el juego como un instrumento que apoya el desarrollo de cierta actividad determinada y no le dan la



importancia que se merece por todas aquellas aportaciones que realiza al desarrollo íntegro de las infancias.

El juego en la educación infantil es un pilar importante, que permite que el niño y la niña tengan un acercamiento social (de hecho uno de los primeros acercamientos sociales, transcurre durante un juego), permitiéndoles conocer los parámetros del contexto en el que están inmersos y desarrollando habilidades y destrezas que les permitirán tener un buen desarrollo.

Está claro desde nuestra experiencia como maestras, tanto en formación como titulares, que el juego generalmente no tiene cabida ni horario dentro de los espacios académicos en los colegios, ya que aún sigue considerándose como un espacio en el que se pierde el tiempo y del que no van a salir las notas y demás elementos que se requieren para el periodo escolar.

Con este ejercicio investigativo se hizo conciencia de lo importante que es el juego en la educación para la vida de los niños y las niñas; y de todo lo que este puede ofrecer para potenciar cada una de las habilidades y conocimientos que ellos poseen.

Por tanto, el juego aparte de que es un pilar de educación infantil, es también y debería ser un derecho que se debería hacer respetar en cada espacio académico y durante la vida de los niños y las niñas, ya que es un momento en el que se no solo aprenden acerca de su entorno y de las personas con las que entablan el juego, sino que, les permite tener un buen desarrollo afectivo y social.

#### ❖ **¿De qué manera los niños adquieren la conciencia de la regla?**

A lo largo del ejercicio investigativo, en especial durante las observaciones que se realizaron durante y después de cada partida del juego, y llevando a cabo un diálogo con la teoría, podemos

llegar a la conclusión de que los niños van adquiriendo de una forma transitoria la regla o las reglas, donde primero deben no solo comprenderlas si no también ponerlas en práctica, para que por medio de esa praxis puedan interiorizar lo permitido y lo negado en cada una de las situaciones que puede presentar el juego en sí .

Por medio de esta adquisición de la regla también se van dando el sentido de la cooperación y la autonomía, ya que los niños a medida que van interiorizando la regla son capaces no solo de socializar con sus pares a la hora de tomar decisiones, sino que también se hacen cómplices tras cada jugada y van reconociendo si su compañero, o ellos mismos, las están infringiendo con las jugadas que proponen.

Esta interacción entre pares, hace que ellos mismos vayan tomando conciencia de cada movimiento que realizan con las fichas, haciendo que resuelvan los problemas planteados sin dejar de contemplar las normas.

#### ❖ **¿Qué habilidades potencia el juego de reglas en los niños y niñas de 7 y 8 años?**

Ciertamente el juego de reglas y en sí el juego en general como lo hemos mencionado a lo largo del presente trabajo, es un pilar en el desarrollo vital de los niños, ya que no solo les ayuda a comprender su entorno social en su primeros años de vida y más adelante a socializar en el mismo, sino que les hace poner en juego todas sus capacidades y habilidades como las que tienen que ver con sus emociones (ya que durante el desarrollo del juego, se tienen momentos de felicidad, tristeza, frustración, enojo, etc.); permitiendo que se adquiriera una *inteligencia emocional*, al conocerlas (relación intrapersonal) y cómo reaccionar frente a un problema. También cómo se relaciona el niño con respecto a sus compañeros después de cierto disgusto por algún movimiento realizado en el juego (relaciones interpersonales).

El juego de reglas potencia todos sus conocimientos previos, ya que al realizar la resolución de problemas presentados en las partidas los niños deben poner en función todas sus capacidades mentales y ser asertivos en cada decisión que plantean. Esta resolución de problemas desarrolla en los niños un pensamiento creativo y a su vez un pensamiento lógico.

### **6.8. Aportes de este trabajo a otros**

Lo primero que queremos resaltar en este apartado es que nuestro trabajo de grado puede servir como punto de partida para que se den indagaciones, reflexiones o investigaciones con respecto a la importancia que tiene el juego de reglas en la infancia, pues lo que pudimos evidenciar, en cuanto a los hallazgos, es que es realmente difícil encontrar trabajos de grado que hablen sobre el juego de reglas, de tal manera que esta tesis puede servir como insumo a futuros maestros para la construcción de discursos y argumentos teóricos alrededor del juego de reglas, viendo este tema desde lo que puede permitir, desarrollar y potenciar.

Por otra parte, nuestro trabajo de grado también puede aportar a diferentes estudios que se hagan acerca de cómo los niños adquieren la conciencia de la regla, cómo desde el juego las normas y acuerdos establecidos, se empiezan a propiciar comportamientos y actitudes en cuanto al desarrollo moral de lo que es permitido y de lo que no, de lo que vendría siendo justo para ellos y lo que no, así mismo la capacidad lógica y mental de reflexionar sobre los acontecimientos que se presenten durante las partidas y la vida misma, teniendo en cuenta a su vez el contexto y la relación con sus pares.

Realmente es un trabajo que valió la pena realizar en todo el sentido de la palabra, entender la infancia, las etapas por las cuales pasa el niño a medida que crece y cómo se va desarrollando y formando como sujeto mediante las interacciones y experiencias diarias; es realmente

satisfactorio y placentero entenderlas, comprenderlas y tener la capacidad para fortalecerlas a diario desde nuestra labor como maestras.

Con respecto al juego en sí mismo, sin necesidad de instrumentalizarlo ni verlo como una herramienta, pues no es nuestro propósito, pensamos que el juego puede ser un aporte importante en el desarrollo de diferentes trabajos de grado que se encaminen hacia él y lo que un buen juego puede desarrollar y fortalecer en la infancia, pues si bien, el juego es un pilar, sin duda alguna podría enriquecer las construcciones y comprensiones que se hagan respecto a él.

En este sentido, pensamos que nuestro trabajo de grado también puede aportar al programa de Educación infantil, ya que sin duda es posible entrelazar su mirada hacia la educación y lo que pretenden desarrollar desde los diferentes espacios con lo que aquí se llevó a cabo y se concluyó, por lo que puede ser a su vez una fuente de apoyo para los maestros, los cuales puedan comprender que sí se pueden realizar trabajos encaminados hacia otras perspectivas (como el juego de reglas en la infancia) distintas a las que se han venido realizando.

Además, sería interesante aportar a los Espacios enriquecidos de lúdica y psicomotricidad y de práctica, que de alguna manera fueron nuestro punto de partida para lograr realizar este trabajo, de donde surgió nuestro interés por el juego en sí mismo y más específicamente el juego de reglas, teniendo siempre como propósito el evidenciar lo que este logra desarrollar y construir en los sujetos.

Por último, queremos resaltar el aporte significativo que tuvo este trabajo para nosotras como sujetos y como maestras de educación infantil, pues desde el principio de la carrera nos preguntábamos por la labor que desempeñábamos como estudiantes, lo que pretendíamos llegar a ser como licenciadas, y aunque aún nos falta un peldaño para lograrlo, ha sido realmente

satisfactorio todo lo que hemos aprendido en el transcurso de nuestra carrera y lo que nos falta por aprender, pues este solo es el comienzo de nuestra labor tanto como maestras, como investigadoras a futuro, pues nuestro propósito es siempre seguir avanzando, buscando mejoras para garantizar una mejor calidad de la educación, siempre en pro de brindarle a los niños y niñas aprendizajes que realmente sean significativos y no queden en simplemente una hoja de papel.

Por otro lado, este trabajo abre el panorama el cual nos generó inquietud que nos permitieron comprender la realidad desde la mirada de lo que los autores tratan de decir con sus palabras, las cuales muchas veces, por no decir casi siempre, suelen ser muy complejas, y a su vez construir una postura crítica y tener claro que lo que nos proponemos hacer, siempre debe tener un objetivo claro, para realmente poderlo llevar a cabo y tener los resultados esperados como los que tuvimos con nuestro trabajo de grado.

En cuanto a los resultados, el más importante es que el juego que implementamos quedó propuesto para el proyecto de “Tiempo Libre” del colegio donde se realizaron las intervenciones, ya que para nosotras esto es un gran logro y nos sentimos orgullosas de poder brindar y aportar una semilla a esa institución, que más adelante y con el apoyo y acompañamiento de los maestros se puede convertir en un gran árbol.

## Anexos

## Anexo 1. Organización de la información

<b>REGISTRO HECHO POR</b>	<b>FECHA</b>
María Catama Lina Silva.	23 de octubre del 2018
<b>SITUACIÓN</b>	<b>DIA            HORA</b>
Primera implementación del juego reglado de mesa, Reversi.	Martes        9:30 A.m.
<b>A QUIENES</b>	<b>AMBIENTE (CLIMA U OTRO)</b>
Cuatro ESTUDIANTES Del curso segundo B. Laura Camilo Valeria Samuel	Esta primera intervención se desarrolla En el parque Carmelo, que queda cerca al colegio de los niños, ya que en las instalaciones del colegio realizaban una actividad en el patio y no nos daban permiso para utilizar el espacio.  En el parque Carmelo se tiene un ambiente libre en el que los niños y las niñas pueden correr y jugar libremente y es familiar para ellos , ya que queda cerca del colegio y para algunos niños cerca de sus casas , es frecuentado por ellos en donde juegan usualmente y sin tener la Presión de rellenar planas o talleres en el colegio o los gritos de alguna maestra diciéndoles que se queden quietos y en silencio.
<b>DONDE (ESPACIO ESPECÍFICO)</b>	<b>LUGAR</b>
Se realiza en el parque Carmelo cerca al colegio de los niños, en uno de los espacios que tiene zonas verdes con árboles en las que se puede estar y por se aprovecha una de estas zonas para realizar el juego ya que se cuenta con árboles para resguardarnos del sol.	El parque el Carmelo es un lugar grande ya que cuenta con canchas de básquet, fútbol Y áreas comunes de recreación como zonas verdes y una estructura con columpios, Rodadero y pasamanos.
<b>OBJETIVO DE OBSERVACIÓN</b>	
¿Logran los niños identificar cuáles son las reglas del juego? ¿Logran ubicarse especialmente en el tablero? ¿Cuáles son sus estrategias para solucionar los problemas que les presenta el juego?	Tener presente todas sus reacciones en cuanto lo que dicen acerca del juego y a los comentarios y/o preguntas que se hagan en cada una de las jugadas.
<b>ANEXOS IMPORTANTES</b>	Tienen una sonrisa de picardía los participantes, al saber que van a competir para saber quien ganara o encerrara más fichas a su contrincante simplemente se sorprenden al no saber cuál será su destino en el juego.

	<p>En el desarrollo del juego se pueden observar miradas entre los jugadores, tratando de hacerle entender al otro que tenga compasión en sus jugadas.</p> <p>Se tienen expresiones como: ¡no, no, no me van a ganar!, -no me digan nada que quiero pensar-. -uy, voy hartas fichas-. -no, no, no, eso no puede ser-. -ay no ya no juguemos más-. Durante el desarrollo del juego se va observando que los niños van creando a su manera cierto tipo de soluciones a los problemas que se les va presentando durante la partida, como el hecho de quedarse mirando el tablero para saber cómo colocar la ficha para tener más del color escogido.</p> <p>A medida que transcurre el juego van saliendo más reglas y jugadas imposibles como lo es que por turno solo se puede jugar colocando de a una ficha y no dé a dos para ver si así se puede dejar de un solo movimiento las fichas del color que favorece a cada uno.</p> <p>Entre ellos se van dando pistas de jugadas y con el dedo señalan en que parte del tablero tiene las jugadas para robar más fichas, ayudándole a su compañero a completar el juego.</p>
	<p>Tener en cuenta todo lo que se leyó acerca del juego desde los autores planteados en el marco teórico, para tener presente el tema de la competencia entre ellos, el respeto a la regla y todas las reacciones en cuanto a sus jugadas y las de sus compañeros.</p>

<b>REGISTRO HECHO POR</b>	<b>FECHA</b>	
María Catama Lina Silva.	30 de octubre de 2018.	
<b>SITUACIÓN</b>	<b>DÍA</b>	<b>HORA</b>
Segunda implementación del juego reglado de mesa, Reversi.	Martes	9:30 A.m.
<b>A QUIENES</b>	<b>AMBIENTE (CLIMA U OTRO)</b>	
Cuatro ESTUDIANTES Del curso segundo B. Paula Camilo Valeria Samuel	<p>La segunda intervención se va a desarrollar en el patio interno del colegio Calima, ya que no disponemos de un salón para la realización de la partida.</p> <p>En el patio es donde los niños juegan frecuentemente en sus descansos y tomas sus onces, ya que no se tuvo la oportunidad de ir nuevamente al parque el Carmelo donde se realizó la primera implementación.</p>	

<b>DONDE (ESPACIO ESPECÍFICO)</b>	<b>LUGAR</b>
Se realiza en una parte al rincón del patio en la que no se concuerde con escaleras o salones cercanos.	El patio es un lugar un poco oscuro, al que se puede acceder por las ventanas de uno tres cursos, tiene a modo de gradería un espacio en el que los niños se pueden sentar para tomar sus onces (espacio que tomaremos para La realización del juego), es frío y está en constante observación por los directivos del colegio.
<b>OBJETIVO DE OBSERVACIÓN</b>	
<p>¿Logran los niños recordar cuáles son las reglas del juego?</p> <p>¿Logran ubicarse especialmente en el tablero?</p> <p>¿Cuáles son sus estrategias para solucionar los problemas que les presenta el juego?</p> <p>¿Se tiene comparten y/o aconsejan al momento de hacer las jugadas?</p>	Tener presente todas sus reacciones en cuanto lo que dicen acerca del juego y a los comentarios y/o preguntas que se hagan en cada una de las jugadas y como es su relación en él Juego, si existe más competencia o no después de la primera partida.
<b>ANEXOS IMPORTANTES</b>	<p>Cuando pierden muchas fichas su frustración aumenta y comienzan las expresiones con un ¡NOOOO!, seguido de un toque leve de la mano con la cabeza, dando a entender que ha tenido mal algo dejando ver su cara también de preocupación, dejando al adversario con una sonrisa de satisfacción por la que ya podría ser la victoria del juego.</p> <p>En esta partida tienen expresiones como: -apúrese que no tengo todo el día-. - tengo una jugada extra larga-. - tengo que pensar bien mi jugada, porque él está ganando, hasta ahora, porque no se sabe quién gane o no-. - déjeme pensar-. En Valeria y Samuel comienza a salir también el sentimiento de querer acelerar el juego y de decirle al otro que tiene jugadas en las que puede robar muchas fichas pero sin decir en qué parte del tablero de juego, a diferencia un poco de la primer vez que jugaron.</p> <p>Se puede observar que existe más competencia a diferencia de la primera partida.</p> <p>Se revisan cada movimiento que hacen con las fichas para determinar que no haya algún tipo de trampa y para ir contando cuantos cuadros o espacios libres quedan y determinar de alguna forma cuantas jugadas le quedan a cada uno.</p> <p>Juan se siente frustrado al ir perdiendo y así como la reacción de la primera partida de Paula que decía que ya no quería jugar más, el comienza a levantarse del tablero y pasear por las graderías del patio dando a entender que ya no le interesa seguir jugando, dejando clara una de las</p>



	características del juego que es la de la libertad de jugar o no hacerlo más.
	Tener en cuenta todo lo que se leyó acerca del juego desde los autores planteados en el marco teórico, para tener presente el tema de la competencia entre ellos, el respeto a la regla y todas las reacciones en cuanto a sus jugadas y las de sus compañeros.

<b>REGISTRO HECHO POR</b>	<b>FECHA</b>
María Catama Lina Silva.	06 de noviembre de 2018.
<b>SITUACIÓN</b>	<b>DIA            HORA</b>
Tercera implementación del juego reglado de mesa, Reversi.	Martes        10:00 A.m. .
<b>A QUIENES</b>	<b>AMBIENTE (CLIMA U OTRO)</b>
Cuatro ESTUDIANTES Del curso segundo B. Paula Camilo Valeria Samuel	La tercera intervención se va a desarrollar en el salón del curso de kínder. Este salón es donde los niños visitan a sus hermanitos o es frecuentado cuando salen a descanso para visitar a la maestra Titular de este curso o ayudar a los más pequeños a ir al baño y demás, ya que los niños de segundo están en descanso y los más pequeños están en clase.
<b>DONDE (ESPACIO ESPECÍFICO)</b>	<b>LUGAR</b>
Se utilizan dos mesas del salón las cuales están ubicadas cerca a la ventana donde hay más iluminación.	El salón es un lugar pequeño, las mesas tienen muy poco espacio entre ellas y son pequeñas.
<b>OBJETIVO DE OBSERVACIÓN</b>	
¿Logran los niños recordar y cuáles son las reglas del juego? ¿Logran ubicarse especialmente en el tablero? ¿Cuáles son sus estrategias para solucionar los problemas que les presenta el juego? ¿Se sigue compartiendo y/o aconsejando al momento de hacer las jugadas?	Tener presente todas sus reacciones en cuanto lo que dicen acerca del juego y a los comentarios y/o preguntas que se hagan en cada una de las jugadas y como es su relación en el Juego, si existe más competencia o no después de la primera partida.
<b>ANEXOS IMPORTANTES</b>	En esta intervención, los niños ya están más familiarizados con el juego y colocan en orden las fichas, no hay necesidad de recordarles cómo es la acomodación en el tablero, para iniciar el juego. Con el trascurso de la jornada de juego se observa que a medida que van saliendo las jugadas y los niños no obtienen las fichas que esperaban ganar para su color escogido se ve en ellos la frustración de haber jugado mal el turno y aunque

	<p>ya es la tercera vez que lo jugamos la sensación de pérdida no cambia, se llevan las manos a la cara o a la cabeza y se quedan mirando fijamente el tablero.</p> <p>Esta vez están jugando las dos parejas y les da mucha curiosidad que pareja va a terminar primero la partida entrando en una especie de competencia externa a la competencia natural del juego para definir quién termina primero y quien gana de las parejas.</p> <p>A si mismo se puede observar que los niños a través de cada jugada, van realizando operaciones complejas con respecto a su pensamiento matemático, como es el caso de Paula que siempre estaba contando los cuadros del tablero para saber cuántos espacios quedaban por llenar y luego contando las fichas para repartir por igual, en esta partida se nota un poco de rivalidad entre los jugadores, al observar fijamente en cada turno cuantas fichas se puede robar o comer, y se empieza a notar que no hay la misma colaboración que en las jugadas anteriores, pues ahora su concentración va en poder ganar buscando estrategias y no decirle a su compañero donde puede colocar fichas para encerrar como se veía en las jugadas anteriores..</p> <p>Algo importante que ocurrió casi al finalizar la partida fue que Samuel comenzó a contar las fichas que tenía, y Valeria al ser su último turno y no tener más que una sola opción en donde colocar la fichas y ver que Samuel ya gano dice que para que colocarla si igual no gano, pero Samuel le dice que para terminar el juego, el tablero debe quedar con todas las fichas, recordando así una de la reglas del juego.</p>
	<p>Tener en cuenta todo lo que se leyó acerca del juego desde los autores planteados en el marco teórico, para tener presente el tema de la competencia entre ellos, el respeto a la regla y todas las reacciones en cuanto a sus jugadas y las de sus compañeros.</p>

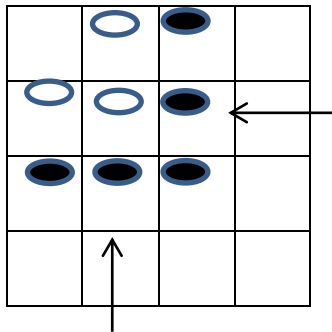
<b>REGISTRO HECHO POR</b>	<b>FECHA</b>
María Catama Lina Silva.	13 de noviembre del 2018
<b>SITUACIÓN</b>	<b>DIA            HORA</b>
Cuarta implementación del juego reglado de mesa, Reversi.	Martes        9:30 A.m.
<b>A QUIENES</b>	<b>AMBIENTE (CLIMA U OTRO)</b>
Cuatro ESTUDIANTES Del curso segundo B.	La última intervención se desarrolla En el parque Carmelo, que queda cerca al colegio de los niños.

<p>Laura Camilo Valeria Samuel</p>	<p>En el parque Carmelo se tiene un ambiente libre en el que los niños y las niñas pueden correr y jugar libremente y es familiar para ellos, ya que queda cerca del colegio y para algunos niños cerca de sus casas, es frecuentado por ellos en donde juegan usualmente y sin tener la presión de rellenar planas o talleres en el colegio o los gritos de alguna maestra diciéndoles que se queden quietos y en silencio.</p>
<p><b>DONDE (ESPACIO ESPECÍFICO)</b></p>	<p><b>LUGAR</b></p>
<p>Se realiza en el parque Carmelo cerca al colegio de los niños, en uno de los espacios que tiene zonas verdes con árboles en las que se puede estar y por se aprovecha una de estas zonas para realizar el juego ya que se cuenta con árboles para resguardarnos del sol.</p>	<p>El parque el Carmelo es un lugar grande ya que cuenta con canchas de básquet, fútbol Y áreas comunes de recreación como zonas verdes y una estructura con columpios, Rodadero y pasamanos.</p>
<p><b>OBJETIVO DE OBSERVACIÓN</b></p>	
<p>¿Logran los niños identificar cuáles son las reglas del juego? ¿Logran ubicarse especialmente en el tablero? ¿Cuáles son sus estrategias para solucionar los problemas que les presenta el juego?</p>	<p>Tener presente todas sus reacciones en cuanto lo que dicen acerca del juego y a los comentarios y/o preguntas que se hagan en cada una de las jugadas y como es su relación en él Juego, si existe más competencia o no después de la primera partida.</p>
<p><b>ANEXOS IMPORTANTES</b></p>	<p>En esta Intervención se tienen en cuenta todas las reacciones que tienen los jugadores en cuanto a lo que dicen acerca del juego y a los comentarios y/o preguntas que se hagan en cada una de las jugadas, ya que con el transcurso de las jugadas anteriores se han efectuado cambios y han mejorado las estrategias para encerrar más fichas y su objetivo de ganar es notorio.</p> <p>También podemos observar como los niños ya tienen más clara la relación de las fichas en el tablero, tanto en su ubicación para comenzar el juego como en el desarrollo del mismo y pueden hacer los caminos de las fichas para identificar la cantidad de fichas que pueden comer.</p> <p>Al principio de la partida uno de los niños espectadores le dice una jugada a Camilo, a lo que los demás niños rechazan la acción, recordándole al niño el acuerdo que se había llegado de no volver a decir jugadas, ya que solo podían motivarlos o hacer sus apuestas de quien ganaría, haciendo cumplir las reglas del juego establecidas desde un inicio.</p> <p>En esta última intervención también se puede observar que los niños y niñas desde que inicia la partida se centran en su</p>

	<p>objetivo, el de encerrar más fichas y poder ganar el juego, que ya no se comunican constantemente de una forma verbal entre ellos, como lo hacían en las intervenciones anteriores si no de una manera más desde la expresión con el cuerpo, las miradas y gestos que se transmiten mutuamente, en identificar cual será la jugada se su contrincante para poner obstáculos y no dejar que encierre fichas.</p> <p>Se puede evidenciar como los niños y niñas buscan rápidamente estrategias que le faciliten poder encerrar y comer más fichas de su contrincante, una de esas es guardar silencio y observar cuidadosamente a su compañero de juego, tratando de entender y analizar que jugada va a utilizar para ganarle.</p> <p>Todas estas jugadas que se presenciaron durante las intervenciones en las cuatro sesiones, les permitieron a los niños y niñas, ir adquiriendo la noción de la regla, mediante la resolución de problemas, la búsqueda de estrategias en cada partida, en cada turno para poder encerrar más fichas y cambiarlas al color escogido al inicio del juego.</p>
	<p>Tener en cuenta todo lo que se leyó acerca del juego desde los autores planteados en el marco teórico, para tener presente el tema de la competencia entre ellos, el respeto a la regla y todas las reacciones en cuanto a sus jugadas y las de sus compañeros.</p>

## Anexo 2. Transcripción de algunos momentos de las videograbaciones

Con una sola jugada, por ejemplo de estas comió una ficha en horizontal y en vertical.



Esto es necesario que pase en el juego, porque sabemos cuántas fichas podemos ir ganando, ahora tienen que estar pendientes, de que cuando coloquen la ficha, mirar cuántas fichas puede ir comiendo.

“Paula encierra fichas y ya tiene una cantidad de 6 fichas negras mientras Camilo tiene solo cuatro”

Una de nosotras le dice a Camilo que tiene que ir pensando en una estrategia para ganar y encerrar fichas. Tienes que encerrar las fichas negras, esa es tu meta.

Ahora Camilo coloca otra ficha y es el turno de Paula, a la cual se le pregunta ¿Cuál encerraste?  
Solo una, mira bien.

Luego se le dice si la hubieras puesto aquí, habrías comido tres fichas, hay que pensar bien en donde colocar las fichas para poder encerrar.

Le toca el turno de Camilo, el cual pone la ficha y solo como dos, a lo que le decimos” estas seguro que solo comiste dos fichas”, inmediatamente se da cuenta que en diagonal también comía dos fichas más, en total encerró cuatro fichas.

## Referencias

- Blanco, J., Murcia, L., Posso, A. y Vargas, D. (2014). *Maestras, Juego, Vivencias: Una aproximación a las creencias sobre el juego de seis maestras del Colegio Aquileo Parra IED* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Bernal, J. (2015). *El juego; una herramienta que posibilita la formación del ser humano* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el tiempo*. México: Fondo de cultura económica.
- Carabalí, S. (2013). *El juego como herramienta pedagógica* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Ceballos, E. y Delgado, A. (2018). *Representaciones de juego y su incidencia en las construcciones de infancia* (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Espinosa, P. (4 abril del 2017). 13 beneficios que aportan los juegos de reglas a los niños. *Red Cenit*. Recuperado de <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas-para-los-ninos/>
- Garner, L. (2001). *Guía para la elaboración de proyectos y de informes finales de investigación*. Colombia: Universidad de Caldas.
- Glanzer, M. (2000). *El juego en la niñez*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Aique.
- Linares, A. (1994). *Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y Vygotsky*. España: Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de [https://drive.google.com/file/d/1rE15JKKSirXQsg8VUsTaHU-7\\_HvoFHb8/view](https://drive.google.com/file/d/1rE15JKKSirXQsg8VUsTaHU-7_HvoFHb8/view)
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial en el distrito*. Bogotá, Colombia.
- Moreira, M. (2017). *Aprendizaje Significativo: Un concepto subyacente*. Recuperado de <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Navarro, V. (2010). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE publicaciones.
- Piaget, J. (1956). *Teoría del desarrollo cognitivo*. Recuperado de <http://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Piaget, J. (1984). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica

- Pineda, J., Suarez, N. y Vanegas, I. (2013). *Comprensiones de juego en niños y niñas de la primera infancia y sus familias en contextos rurales* (Tesis de pregrado). CINDE. Bogotá, Colombia.
- Porlán, J. (1993). *El diario del profesor: Un recurso para la investigación en el aula*. Sevilla: Tiada Editorial S.L.
- Quintero, Y. (2016). *El juego reglado: Potencializador de la tolerancia y respeto* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Ediciones Morata.
- Villegas, C. (1998). Influencia de Piaget en el estudio del desarrollo moral. *Revista Latinoamericana de Psicología*. 30(2), 223-232. Recuperado de [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/influencia%20de%20piaget%20en%20el%20dlo%20moral%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/influencia%20de%20piaget%20en%20el%20dlo%20moral%20(1).pdf)
- Yuni, J. y Burbano, C. *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Argentina: Editorial Brujas.