

"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

**EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA
POLÍTICA**

LINETH PATRICIA HERNÁNDEZ PEÑA

LUZ FABIOLA GARCÍA PAREJA

ANA MARÍA VÉLEZ GARCÉS

ANA SOFÍA ESTRADA LÓPEZ

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO
CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS EN NIÑEZ Y JUVENTUD
UNIVERSIDAD DE MANIZALES
FUNDACIÓN CENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO
HUMANO - CINDE**

SABANETA

2009

"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

**EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA
POLÍTICA**

LINETH PATRICIA HERNÁNDEZ PEÑA

LUZ FABIOLA GARCÍA PAREJA

ANA MARÍA VÉLEZ GARCÉS

ANA SOFÍA ESTRADA LÓPEZ

Tutor/a:

MARIA TERESA LUNA CARMONA

**Tesis presentada como requisito para optar el título de
Magister en Educación y Desarrollo Humano**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO
CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS EN NIÑEZ Y JUVENTUD
UNIVERSIDAD DE MANIZALES
FUNDACIÓN CENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO
HUMANO - CINDE**

SABANETA

2009

"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

AGRADECIMIENTOS

Queremos, en primera instancia, agradecerle a Dios por habernos permitido realizar nuestra Maestría y por los aprendizajes que en ella adquirimos, esenciales para construirnos como mejores seres humanos, excelentes maestras y grandes mujeres.

A nuestras familias que con su apoyo, acompañamiento y renuncia fueron capaces de comprender y aceptar esos momentos de ausencia física pero presencia de corazón.

A nuestra gran amiga y tutora, la Doctora María Teresa Luna Carmona, sabia en sus palabras y oportuna en sus consejos; ella guió nuestro trabajo investigativo y aportó a nuestro crecimiento personal y académico.

A nuestros/as compañeros/as de maestría, quienes con su alegría y reconocimiento hicieron más transitable el camino por el mundo de la vida.

A las instituciones educativas en las cuales laboramos, donde pudimos encontrar valiosas experiencias de los niños y las niñas en relación con el mundo del juego.

Al municipio de Envigado por darnos la oportunidad de cualificarnos a nivel profesional y, muy especialmente, en desarrollo humano.

"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

DÉJENLOS

*Déjenlos crear tormentas marinas
con solo agitar sus blancos mantos
o soñar con pájaros no vistos,
o convocar la noche en pleno día
con solo esconderse
en lo profundo de un armario.
Déjenlos atrapar una estrella,
cuando en la noche clara y plateada
desde alguna ventana de la casa, con un espejo roto
la atraen hacia algún jardín de sombras.
No los llamen en mitad de sus juegos:
no podrán escucharlos.
A esa hora, magnífica y secreta,
ellos están en otra parte.*

Juan Manuel Roca

Tomado de "El juego y el arte de ser...humano"

(1998: pp.153)

"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

TABLA DE CONTENIDO

1. Consideraciones preliminares.	6
2. La construcción del problema.	8
2.1 El contexto institucional de la investigación	22
3. El modelo de la investigación y la perspectiva epistemológica.	24
3.1 Etnografía y Hermenéutica.	24
3.2 La generación de la información.	28
3.3 La ética como acción en la investigación.	32
4. Jugar...;Qué divertido es!...	34
4.1 Una Aproximación a la concepción de juego.	36
4.2 ¿A qué juegan los niños y las niñas?	40
4.3 Tejiéndonos con Confianza.	53
4.4 Construyéndonos con otros/as.	67
4.5 Ser parte de ...	82
5. Discusión Final	94
5.1 El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política.	94
5.2 Enlace significativo.	101
5.3 Lecciones aprendidas.	107
6. Anexos	113
6.1 Cuadro de sistematización.	113
6.2 Descripción de los juegos que practican los niños y las niñas.	139
7. Bibliografía.	148

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

1. Consideraciones preliminares.

*“¿Te acuerdas de aquel tiempo
cuando las decisiones importantes se
tomaban mediante un práctico
‘tin marín de do pingué, cucara mácara, títere fue...?’”*

(Anónimo)

La presente investigación que tiene por nombre *“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”* surge por un deseo común que, en primera instancia, tuvo el interés de darle una mirada diferente al juego, reconociéndolo como un posibilitador e incentivador de prácticas conducentes a la interiorización de valores ciudadanos, por otra parte, comprender el significado de la política no exclusivamente desde la relación con el Estado (Política partidista) sino como aquella capacidad de actuar con otros/as para regir la propia vida, **porque la política se construye en una relación dialógica, en la cual se participa colectivamente haciendo uso de la palabra y se tejen relaciones de confianza con otras subjetividades.**

Con el fin de encaminar el trabajo investigativo nos planteamos la siguiente pregunta: *¿Cómo juegan los niños y las niñas en escenarios escolares no dirigidos, en términos de construcción de ciudadanía política?* Ésta se perfiló, así, en la formulación del problema, tomando como punto de partida el juego espontáneo que tiene lugar en los descansos, a la entrada y salida de la jornada y en otros momentos impensados dentro del aula de clase.

Por consiguiente, nos trazamos como propósito *describir el papel que tiene el juego como mediación para la construcción de ciudadanía política en niños y niñas de básica primaria.* Para llevarlo a cabo, se diseñaron cuatro objetivos específicos como productos parciales para llegar al objetivo general como producto final.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

El primer objetivo alude a *caracterizar los juegos que practican con frecuencia los niños y niñas de la básica primaria en espacios no dirigidos*; el segundo, a *especificar las relaciones de confianza que se tejen entre los niños y las niñas durante el juego espontáneo*; el tercero, a *analizar la construcción que sobre la participación hacen los niños y las niñas en el juego espontáneo* y el cuarto, a *describir la naturaleza de la acción colectiva en situaciones de juego espontáneo*.

El juego como elemento que ayuda a la construcción de ciudadanía política, nos remite a un modelo de sociedad y al papel de la educación en ésta, así mismo, se refiere a la singularidad histórica y cultural de los sujetos de la educación y al imperativo de atenderlos pedagógicamente de acuerdo a sus diferentes necesidades e intereses.

Hoy, tenemos la necesidad de llegar a nuevos acuerdos, nuevas negociaciones, nuevas convergencias que contribuyan a la incorporación de multiplicidad de voces, culturas, razas y géneros. Y qué mejor que el juego espontáneo para dar la batalla, puesto que es una actividad libre de condicionamientos, en la que se puede actuar y representar lo que somos, lo que queremos ser, responsabilizándonos de nuestras acciones y comprometidos con la transformación de escenarios escolares orientados hacia su adecuada valoración.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

2. La construcción del problema.

*“¿Te acuerdas de aquel tiempo
en el que se podían detener las cosas
cuando se complicaban con un simple
‘no se vale’ o ‘tápo’?”*

(Anónimo)

***“La ciudadanía debería ser asumida por los individuos
como la capacidad de afectar y participar en la construcción social”***

(Alvarado y Nieto)

*(Textos sobre ciudadanía (s) y participación ciudadana
trabajados en la línea de socialización y construcción de subjetividades. Sin fecha)*

Para dar inicio a la búsqueda de los antecedentes en relación con la concepción de ciudadanía, nos dimos a la tarea de revisar diferentes investigaciones que pudieran mostrarnos los trabajos realizados frente al tema y que nos condujera hacia la definición del objeto de estudio.

Con base en esta indagación, Vélez Gutiérrez (2005) en su investigación “Concepciones, ideas y expresiones sobre la ciudad y ciudadanía: una aproximación desde los estudiantes universitarios de Manizales”, presenta algunas características frente a las relaciones existentes entre ciudad y ciudadanía, definidas de acuerdo al status que ocupaban los actores, enmarcándose así, unas definiciones y apreciaciones relacionadas con dichas concepciones.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

En la investigación es posible percibir, cómo los/as jóvenes ven la ciudad como el escenario político por excelencia en el que convergen toda una serie de relaciones simbólicas y, la ciudadanía como una construcción permanente de participación. Arroja contenidos referidos a las formas de organización social, los procesos de participación en la toma de decisiones colectivas y las relaciones que establecen los/as estudiantes con los/as otros/as.

Otra investigación hecha por Álvarez y Otálora (2007), buscó conocer los criterios ético morales y políticos respecto a la ciudadanía, tomando como unidad de trabajo dos grupos de jóvenes: uno de estudiantes universitarios del programa de ciencias políticas (Universidad Autónoma de Manizales) de estratos 4, 5 y 6 y otro, de jóvenes miembros de la cultura juvenil urbana del hip-hop de estratos 1, 2 y 3 conformados cada uno por 14 personas.

Dicho objetivo permitió también describir semejanzas y diferencias existentes en ambos grupos con base en los aspectos mencionados, para ello, se exploraron las diversas relaciones que se establecían entre la ciudad, la ciudadanía y los sentidos éticos y morales de su ciudadanía. Este análisis condujo a los siguientes hallazgos:

Existen parámetros compartidos en los dos grupos en relación con principios referentes a la libertad, la igual dignidad, la responsabilidad, el respeto, la solidaridad y la tolerancia. Sin embargo, hay diferencias significativas en cuanto a su concepción de ciudadanía, debido a que los/as estudiantes universitarios/as se acercan más a la concepción de ciudadanía como status que sustentada por los autores “se constituye como una serie de derechos del individuo con relación al Estado y con la sociedad misma, los cuales son adquiridos una vez se reúnen los requisitos legales que les otorgan los derechos acordados en el contrato social” (2007: p.21).

Entre tanto, la concepción de ciudadanía de los jóvenes hip hopperos está más próxima a la ciudadanía multicultural que fundamentada desde Kymlicka se entiende como:

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

El reconocimiento de diversas expresiones culturales, a partir de las cuales cierto grupo poblacional recrea y reconstruye su espacio vital. Se trata de grupos identitarios que resignifican sus historias y sus formas particulares de habitar el entramado social desde referentes alternativos a los que le provee la cultura dominante. (2007: p.36).

Betancur et al (2007) en su investigación “Jóvenes sujetos en el ejercicio ciudadano: una mirada desde el pensamiento y la vivencia juvenil” permitió, desde la cercanía al mundo juvenil, develar o comprender el significado que tiene para los/as jóvenes el ejercicio de la ciudadanía. De igual manera, orienta a la construcción de sentidos e intenta acercar las concepciones y prácticas reales en el compromiso con su comunidad y las interacciones que en tal proceso se van vivenciando.

La investigación muestra cómo para los/as jóvenes es importante descubrir que no están solos y que sentirse acompañados por pares y/o adultos en su proceso socializador, les da mayor seguridad y los compromete en el ejercicio de su propia formación.

En esta investigación se encontraron algunas tendencias dentro de la mediación: la primera, está relacionada con las actitudes por parte de los adultos al ser reconocidos como agentes potenciadores, en la que los/as jóvenes experimentan confianza, valoración y exaltación de sus logros y reconocen en el mediador una figura de autoridad, se sienten motivados por la palabra y se propician espacios de socialización. La segunda, trata la relación joven-adulto dando a este último un papel obstaculizador que más que acercar al joven, logra alejarlo. Los/as jóvenes rechazan a los adultos debido a que ellos no los escuchan, no valoran su experiencia e imponen límites que no les permiten desarrollar sus capacidades a plenitud.

Finalmente, la investigación pudo determinar desde los análisis, que la participación es un proceso que propicia el desarrollo individual y social de los/las jóvenes, en el que ellos/as se involucran en la acción social, de esta forma son tomados en cuenta; algo que valoran demasiado.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

La tesis doctoral titulada “Configuración de ciudadanías juveniles en la vida cotidiana de estudiantes universitarios de Manizales” Castillo (2006), proporciona interesantes reflexiones sobre ciudadanía juvenil, especialmente, la universitaria. La investigación parte de la necesidad de estudiar las culturas juveniles, sus expresiones y ambientes escolares en su rol de asumirse como ciudadanos (reconfiguración de las fronteras entre lo público y lo privado, culturas juveniles emergentes, nuevas formas de participación), vivenciando diversos caminos relacionados con el mundo de los jóvenes en el área de la ciudadanía.

Para el autor fue necesario comprender los significados y sentidos que se des-prendían de los imaginarios colectivos y las representaciones sociales que dichos jóvenes producían y reproducían en su praxis cotidiana acerca de la ciudadanía, para ello, hizo uso del enfoque etnográfico con perspectiva hermenéutica. De igual manera, realizó una interpretación de las prácticas ciudadanas referidas a la institución, constitución y construcción de ciudadanía.

El trabajo de campo y la fundamentación conceptual llevaron al investigador a encontrar los siguientes hallazgos: 1) Se observa que los/as jóvenes consultados/as refieren al/la ciudadano/a a un territorio físico, más que a los grupos sociales. Por su interés de hacer parte de la construcción social, lo/a perciben vinculado/a a colectivos sociales más que individuales, concibiendo así la ciudadanía en términos de participación; 2) Las expresiones de la ciudadanía se configuran como resultado de la construcción de discursos; entre tanto, los imaginarios colectivos y las representaciones sociales hacen pensar a los/as universitarios/as en la necesidad de reconstruir la sociedad, por ello, se requiere de su participación apoyados en cualidades y calidades especiales tales como la autonomía, el equilibrio, la capacidad de adaptación, la mediación de conflictos y el estudio; 3) La configuración de la ciudadanía se hace a partir de imaginarios colectivos y representaciones sociales. “Los imaginarios se producen por las significaciones y, a partir de éstas, se generan los discursos que permiten orientar y ordenar las acciones” Castillo (2007: p. 789).

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Esta investigación permite pensar a los/as jóvenes universitarios como aquellos/as que poseen capacidades especiales, que tienen la posibilidad de ejercer buenas relaciones sociales, con aptitud para intervenir en asuntos colectivos teniendo en cuenta su formación académica y con deseos de participar en la construcción de la sociedad.

Adentrándonos en los escenarios escolares, evidenciamos aciertos desde el aspecto legal por medio de la creación de las leyes que apuntan a la unificación de criterios en la construcción de currículos pertinentes para las instituciones educativas en las que el objetivo fundamental es brindar un servicio educativo de calidad (Constitución Política. Artículo 67). Este artículo se complementa con otros en los que se define que todos los niños, niñas y jóvenes del país deben recibir una formación integral que los habilite para la convivencia ciudadana en los marcos de la equidad, la diversidad y el respeto.

Con base en lo anterior, el trabajo práctico que se realiza en las instituciones educativas para la construcción de ciudadanía, es liderado desde el área de sociales y con un fuerte apoyo del área de ética y valores. Se suman a esta tarea los proyectos transversales que se proponen en el P.E.I (Proyecto Educativo Institucional): Democracia, Sexualidad, Medio Ambiente, Tiempo libre y/o Desarrollo Comunitario, con los cuales se nutre significativamente este proceso.

De la misma manera, en las instituciones educativas se ha tenido dificultad para comprender la concepción de política, pues esta se reduce, exclusivamente, a la elección del gobierno escolar (personero/a estudiantil) mediante el voto como un mecanismo de participación democrática. En este proceso ejercido por los diferentes miembros de la comunidad educativa, se vive lo común a las campañas políticas que se llevan a cabo en nuestro país, debido a que se percibe poca credibilidad en los electores; muestra de ello es la falta de compromiso y no cumplimiento con lo pactado por parte de quienes son elegidos.

Encontramos vacíos en la concepción de ciudadanía política cuando vemos que, en pocas ocasiones, se enseña a los niños y niñas a vivir juntos y a compartir la pluralidad del otro/a

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

o cuando se reducen los espacios de interacción en los cuales ellos/as puedan recrearse y construir colectivamente.

Continuando con la misma línea, en algunas instituciones educativas es posible encontrar docentes apáticos frente al fortalecimiento de valores y actitudes, necesarias para la convivencia pacífica como elemento transversal en las áreas de conocimiento, dado que, se centran en la enseñanza específica de contenidos que se evalúan en las Pruebas Saber.

En ocasiones, el trabajo por proyectos obligatorios está orientado hacia la comprensión de conceptos relacionados con la convivencia ciudadana, más no en su efectiva aplicación y vivencia axiológica en el entorno escolar. **En los escenarios educativos debería reconocerse que lo verdaderamente importante es el testimonio que los actores construyen en la cotidianidad de su realidad social.**

El rastreo que se realizó frente al tema de la ciudadanía, nos reveló la existencia de investigaciones y estudios sobre dicha concepción enfatizando en los/as jóvenes de básica secundaria y universitarios, que han proporcionado una comprensión de las concepciones que tienen sobre ciudadanía en lo referente a la participación, la cultura, lo privado, lo público, la subjetividad política, la justicia y la moral. Sin embargo, existen pocas investigaciones que nos ayuden a evidenciar la construcción de ciudadanía política en los niños y niñas a través del juego. Esto nos dio la posibilidad de considerar el tema planteado como objeto de estudio.

Entre los autores abordados, algunos fundamentan sus concepciones sobre la ciudadanía y, en general, sobre nuestro sistema categorial, próximas a nuestros intereses y a la manera de acercarnos a nuestro objeto de estudio. Cabe mencionar, entre otros, a **Jacques Derrida, Rogert Hart, Hannah Arendt y Niklas Luhmann** quienes en sus escritos dan gran relevancia a las concepciones de igualdad, pluralidad, acción, confianza, participación, juego, acogida, equidad y otras que fueron tomando fuerza con nuevas lecturas y discusiones en nuestro grupo de investigación.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Cabe notar que algunos/as de los/as autores/as citados/as para soportar el trabajo de maestría fueron referenciados, básicamente, desde ideas y concepciones que frente al tema del juego y la ciudadanía pudieron acercarnos y/o aclararnos muchos de los cuestionamientos que aún siguen siendo motivo de investigación.

Si bien, un lector riguroso podría encontrar ambigüedades a lo largo de la lectura, es importante clarificar que ésta no es una tesis de autor, por tanto, no intentó desarrollar el pensamiento de ninguno de ellos. En la investigación se retomaron las posturas de Arendt y Luhmann, por citar algunos, que pusieron en juego nociones que permitieron tejer teoría para leer una realidad que aún no había sido leída.

Un autor mencionado en la investigación fue Niklas Luhmann del cual no se discutieron los sistemas teóricos o la concepción sistémica del mundo a la que hace referencia; de él se tomó el concepto de confianza al cual alude como un dispositivo para la construcción de lo social. Luhmann penetra por todos los rincones de la confianza social para encontrar en ella un mecanismo que reduce la complejidad social, permitiendo establecer relaciones a través de la comunicación acertada y confiable. Se trata, entonces, de cruzar relaciones entre el concepto de confianza, la realidad y lo que sucede efectivamente en el juego infantil, actividad en la que se llevan a cabo todos los procesos sociales.

Por su parte, Hannah Arendt aportó a nuestra tesis en tanto su concepción de acción nos permitió identificar en los juegos un desencadenante de acciones que conducen a reconocer las características de infinitud, irreversibilidad e imprevisibilidad planteadas por ella; además, nos dio la posibilidad de ampliar la mirada y trascender la teoría al poder interpretar o iluminar cómo los niños y niñas a través de dicha concepción, acceden a la ciudadanía.

Es así como, a través de un recorrido bibliográfico, se hizo un primer acercamiento a la categoría ciudadanía con el fin de darle un horizonte a la construcción del problema planteado en la parte inicial de nuestra tesis de maestría. La ciudadanía se basa, por un lado, en un atributo que reconoce o concede el Estado y por otro, parte del supuesto de que los ciudadanos comparten unos valores y unas pautas de comportamiento que permiten la

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

convivencia entre ellos y les dota de una identidad colectiva específica. Esta concepción se ha forjado entre los siglos XVIII y XX, de esta manera, los ciudadanos son aquellos a los que se les reconoce un conjunto de derechos y libertades individuales. La construcción de la ciudadanía, por tanto, ha sido un proceso vinculado a la consolidación del denominado Estado-nación y al progresivo establecimiento en este marco de la democracia representativa.

Comprender el concepto de *ciudadanía* en la actualidad, exige de nuestra parte identificar algunos de los antecedentes históricos que la sustentan y conocer los aportes que se han dado. Es preciso iniciar con la Grecia Clásica en la cual la ciudadanía tenía dos características importantes: la primera hacía referencia al hecho de pertenecer solo a una élite y, la segunda, representaba un vínculo de carácter religioso.

Hacer parte de la sociedad política griega requería asumir la democracia como un medio que permitía la participación de los ciudadanos, entendida como la posibilidad de elegir a sus gobernantes y ser iguales ante la ley, igualdad que iba de la mano de la libertad. Este era un sistema en el que la democracia se hizo costumbre y en la cual el ciudadano actuaba como participante activo.

La *Polis*, como comunidad ciudadana tenía para los griegos un gran valor, más que ser un centro político, económico, religioso y cultural era un ideal de vida, en otras palabras, una de las formas más perfectas de sociedad civil en la que sus intereses se integraban armónicamente con el Estado; el ciudadano tenía la oportunidad de ser partícipe de los asuntos públicos, de esta manera, la ciudad distinguía al hombre civilizado.

Pero, podríamos decir entonces que, ¿la democracia de la Grecia Clásica era realmente eso? o ¿era simplemente una forma de gobierno democrático?... ¿hasta qué punto considerarla así, teniendo en cuenta que ni las mujeres ni los niños ni los esclavos y extranjeros eran catalogados como ciudadanos?

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

En la cotidianidad, la igualdad promulgada se ejercía mediante el voto, había claridad en algo y era que, la desigualdad estaba inmersa en la sociedad griega, lo que ocurría era que se percibía como algo natural. Es bien sabido, que la democracia no solo se proclama sino que se ejerce y ésta no fue evidenciada ni siquiera en la relación entre los mismos ciudadanos.

La democracia se hizo costumbre pero impedía el libre desarrollo de los seres humanos, sabemos que la equidad no sólo de género sino también de derechos se testimonia en el diario vivir. Sin embargo, este tipo de democracia incluía a unos pocos y excluía a otros, podría decirse a la mayoría, en tanto era concebida como aquella que daba la posibilidad de elegir, pero solo a quienes los gobernaban, posiblemente a eso le llamaban participación activa de los ciudadanos.

El status de ciudadano no debe limitarse al sentido del voto, los ciudadanos deben ser sujetos de derecho que se involucren activamente en la esfera de lo público y para quienes el actuar político signifique. La construcción de valores como la igualdad, la participación, la democracia se ejercen en la medida en que se abren espacios que así la propicien y, por supuesto, aquellos que permitan la relación con el otro. En concordancia con esta idea de ciudadanía, las sociedades modernas se muestran como aquellas “formalmente democráticas que no toleran legalmente la desigualdad pero que la soportan y la promueven en la realidad” Giraldo Jiménez (1998: p. 16)

La Teoría Política clásica de la mano de T. H. Marshall muestra la ciudadanía moderna como una categoría que se encuentra en expansión, es decir, que está en un proceso de evolución progresiva; hacen parte de esta tanto los individuos que adquieren este status como los derechos que la comprenden. Él sume la ciudadanía como la pertenencia plena a una comunidad que representa el sentido de igualdad básica, igualdad que va más allá de las clases sociales y se centra, específicamente, en la igualdad de la ciudadanía.

"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

Su idea de ciudadanía está sustentada bajo tres elementos:

- **Civil:** se refiere a aquellos derechos que son necesarios para la libertad individual, entre ellos se encuentran la libertad de la persona, de expresión, de pensamiento y religión, derecho a la propiedad y a establecer contratos válidos y derecho a la justicia.

La justicia desde este primer elemento, sugiere la facultad que tiene toda persona a defender y a hacer valer sus derechos asumiendo la igualdad, en primera instancia, y la aplicación de los procedimientos legales.

- **Político:** el derecho a participar en el ejercicio del poder político como miembro de un cuerpo investido de autoridad política o como elector de sus miembros.
- **Social:** hace mención al derecho a la seguridad y a un mínimo de bienestar económico, al de compartir plenamente la herencia social y vivir la vida de un ser civilizado conforme a estándares predominantes en la sociedad.

Marshall (1949: pp.302-303)

La propuesta de Marshall se centra, especialmente, en la inclusión de la ciudadanía de los derechos sociales en la que prima la equidad, siendo contraparte del capitalismo que promueve y produce desigualdad entre los sujetos. Esta concepción de ciudadanía aduce a que el hecho de pertenecer a una sociedad, implica tener derechos que emanan de ella y estos deben ser reconocibles con el fin de que se asegure la calidad de vida del ciudadano como parte importante de la misma.

Es preciso hablar, de igual manera, sobre la ciudadanía infantil, tema que nos compete por enfocar nuestra tesis de maestría en niños y niñas de básica primaria. En torno a esta concepción, autores como Silvia Biltzer Golomberg, Antonio Bolívar, José Gimeno Sacristán, Juan Bautista Martínez Rodríguez, entre otros teóricos, hacen aportes

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

significativos al respecto.

La etapa infantil se puede entender como una preparación de los seres humanos para aprender a ser ciudadanos, es el resultado de un proceso que, viviéndolo y ejerciéndolo, se va construyendo. La ciudadanía consiste en una manera de ser y de pensar, es practicando y participando como se aprende a serlo; para ella, se educa desde el reconocimiento al sujeto ciudadano.

La infancia implica no poder disponer formalmente del reconocimiento de todos los derechos políticos, civiles o sociales pero, por tal motivo, no se puede negar a los niños y niñas el respeto de sus derechos de ciudadano/a y el desarrollo de prácticas que lo/a conduzcan a constituirse como tal.

El “derecho a tener derechos” se ve vulnerado en repetidas ocasiones, pues muchos/as de ellos/as viven una triste y cruda realidad: la carencia y el disfrute de sus derechos básicos; situaciones como la infelicidad, la violencia, el abuso y el abandono son experimentadas por los/as menores en sus hogares y otros sitios de permanencia.

Se ha recorrido un buen camino y se han conseguido avances importantes para conceder el respeto y valor a los derechos de los niños y niñas, pero falta mucho por hacer. Por tanto, desde la educación (derecho fundamental), se pueden disponer y ejercer otros, de ahí, la necesidad de trabajar por lograr una total cobertura y una buena calidad educativa para que ellos/as puedan construirse y mostrarse como sujetos ciudadanos.

La participación activa de los niños y las niñas conduce a la consolidación de la ciudadanía infantil; así mismo, sus cambios, las expectativas que tienen del mundo, los roles que asumen y la pertenencia a grupos sociales permiten la transformación y mejora de una comunidad en la que contribuyen a la creación de la sociedad civil y comunitaria asumiendo una dimensión particular de la ciudadanía.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

La ciudadanía infantil da inicio en el momento en que los/as infantes establecen relaciones afectivas; cuando interactúan entre sí; cuando comparten sus anhelos, fantasías, experiencias, hábitos sociales; cuando aprenden a escuchar, a guardar el turno, a compartir, a cuidar los materiales, a relacionarse con sus pares. Cuando aprenden técnicas para desarrollar un pensamiento crítico, al expresarse solos y ante los/as demás, al respetar las opiniones ajenas; cuando adquieren criterio propio al participar con el diálogo y concertación en el caso de un conflicto en la comunidad, al querer trabajar en equipo y tener conciencia de que unidos y entre todos/as se logran los objetivos propuestos.

Una dificultad de la puesta en práctica de los derechos de los/as niños/as es el proceso de sensibilización social, es decir, el proceso educativo que debe tener en cuenta la concepción de ciudadanía; ciudadanía activa, participativa e implicada en los asuntos públicos que mire el interés colectivo.

El protagonismo infantil es un proceso social en el cual se pretende que los niños y niñas desempeñen un papel principal en su propio desarrollo y el de su comunidad para alcanzar el cumplimiento de sus derechos; es un proceso para hacer una reestructuración del medio en función del interés superior de la niñez a través de la organización infantil y la libre expresión.

La necesaria existencia de líderes que defiendan la población infantil y su relación armónica con el medio social, es un requisito insustituible en el proceso de crecimiento y fortalecimiento de la ciudadanía infantil.

Continuando con el rastreo bibliográfico, podemos decir que, la cultura de la ciudadanía como forma de entender la política, exige distinguir el doble plano en el que nos movemos en una sociedad plural: de un lado las opciones personales sobre cuestiones de sentido de pertenencia y de otro lado, el diálogo civil y el discurso legislativo. Esto es, lo ético, lo permitido, lo legítimo y lo que se debe hacer para estar dentro.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

La ciudadanía, supone algo más que la reivindicación de unas garantías frente a los poderes públicos, la ciudadanía es ella misma nuestra identidad política más preciada, la que nos justifica como seres autónomos, la que nos rescata de la condición de súbditos y la que nos permite buscar el bienestar. La formación del ciudadano es un objetivo fundamental del sistema educativo y, por tal razón, el currículo, los textos y los marcos normativos institucionales están orientados hacia la transmisión de valores, concepciones y estereotipos que conforman la noción individual y colectiva de ciudadanía.

En este orden de ideas, los seres humanos como sujetos políticos inmersos en la esfera de lo público, están en una dinámica constante de conocimiento y autorreconocimiento de sí mismos, en tanto, interactúan de manera libre y espontánea con otras subjetividades. Ésta dinámica visibilizada en espacios políticos e instituciones, devela el proceso de constitución de los sujetos y su transformación.

Dejar de ser individuo y convertirse en sujeto, implica reconocer un *nosotros* que incluye a otras subjetividades en la experiencia vital que atraviesa a cada ser humano. De esta manera, lo político nos vincula a una instancia pública, nos permite experimentar la vida colectiva, un *“entre nos”*, aquel *“entre nos”* que le apuesta a la recuperación del sujeto en su enteridad (Mafessoli: 2001), al sujeto integral, al sujeto en sus múltiples dimensiones y en sus múltiples condiciones identitarias.

La subjetividad política como proceso definitorio en la construcción de cada ser humano, se fortalece en escenarios como la familia, la escuela y la sociedad que actúan en pro de la consolidación del ser ciudadano. Allí, en un marco histórico-cultural determinado, los **individuos desde su infancia van tejiendo en su encuentro con los otros/as, modos de ser que los llevan a construir su propia identidad.** La subjetividad política nos invita a configurar una manera nueva de ver el mundo, de ahí el reto de recuperar espacios para la participación ciudadana, formando al sujeto para lo individual y colectivo, con el conocimiento de lo que es verdaderamente nuestra sociedad.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

La ciudadanía nos garantiza la libertad frente a las pulsiones posesivas de nuestra comunidad (familia, escuela), nos da el derecho de ser originales, únicos, de representarnos en los diferentes roles, lo que se evidencia en nuestra práctica social cotidiana. De esto somos conscientes quienes realizamos nuestra labor con niños y niñas de la básica primaria, porque son ellos/as quienes nos enseñan y motivan a emplear estrategias que lleven a su desarrollo integral en torno a la construcción de ciudadanía.

La formación de la ciudadanía plena y el ejercicio ciudadano de los niños y niñas conduce a que puedan “reconocerse como protagonistas de su propia historia, capaces de pensar, de interactuar con otros en la construcción de proyectos colectivos, al bien consensuado con espíritu crítico y capacidad de autorreflexión” (Alvarado y Ospina. 2007: p. 85).

La participación activa de ellos/as en ambientes favorables, les permite hacer parte de momentos en los que tienen la posibilidad de ser líderes, en los que se reconozca el punto de vista, se fortalezca la confianza, se construya colectivamente, se incluya o probablemente se excluya, se tomen decisiones o quizás se impongan, se establezcan juegos de poder y se negocie o, simplemente se arbitre; se respete la diferencia, haya justicia y equidad, se ayude y se emplee la camaradería.

Es así como, los sujetos se insertan en la vida política involucrándose, innovando, transformando... Sabemos que esta construcción se crea y afianza en las relaciones del día a día, en los encuentros que se llevan a cabo en los ratos libres, en el diálogo con los amigos, incluso en los momentos de soledad.

Este proyecto investigativo intenta replantear la mirada que se tiene frente al juego como una posibilidad de aprendizaje en relación con la ciudadanía política, aprovechando el goce y el disfrute que sienten los niños y niñas al participar en esta actividad para involucrarlos/as en el mundo de lo público, lo privado, lo ético y lo legítimo.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Ahondar en este aspecto, sugiere dejar entrever en juegos espontáneos, una oportunidad valiosa para que los niños y las niñas sean, para que se muestren como son, para que actúen y decidan, para que intervengan y configuren su subjetividad, en definitiva, para que construyan ciudadanía política.

2.1 El contexto institucional de la investigación

“¿Te acuerdas cuando todos se admiraban si lograbas cruzar la cuerda mientras saltabas...?”

(Anónimo)

Nuestro trabajo investigativo se llevó a cabo en las Institución Educativa José Miguel de la Calle ubicada en la zona urbana y la Institución Educativa Las Palmas situada en la zona rural del Municipio de Envigado.

La Institución Educativa José Miguel de la Calle se encuentra en el barrio José Félix de Restrepo, ofrece los niveles de transición, primaria, secundaria y media vocacional y atiende a educandos de los barrios aledaños quienes son de estratos 1, 2 y 3. La Institución Educativa cuenta, aproximadamente, con 650 niños y niñas en Transición y Primaria y 540 jóvenes en Secundaria y Media Vocacional. Su planta física es pequeña, lo que impide especialmente a los niños y niñas tener espacios de recreación que les permita su desarrollo físico, psicológico, social y cultural.

La Institución Educativa las Palmas está ubicada en el kilómetro 16 vía las Palmas, cuenta con los niveles de Transición, Primaria, Secundaria y Media Técnica en Sistemas y Agropecuaria. Forma a los niños, niñas y jóvenes de la vereda las Palmas y municipios vecinos como el Retiro y la Ceja quienes son, en su mayoría, de estratos 1 y 2. La

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Institución Educativa acoge a 370 niños y niñas en Transición y Primaria y 400 jóvenes en secundaria aproximadamente. Su planta física es agradable, con zonas verdes y espacios amplios al aire libre aledaños al patio de recreo, sin embargo, los niños y niñas no tienen acceso a ellos por el peligro que ofrecen, por tanto, el descanso se realiza en el patio escolar, el cual es muy pequeño.

La caracterización hecha anteriormente sobre la población estudiada nos lleva a pensar que, a pesar de los espacios reducidos y restringidos que ofrecen las instituciones educativas, éstos no son determinantes para que los niños y niñas eviten practicar diferentes juegos. Descubrimos que, incluso, un lugar pequeño está cargado de grandes significados, gracias a la capacidad imaginativa que tienen ellos/as para crear nuevos juegos.

Sin embargo, sabemos que al juego no se le ha dado la importancia y el valor que requiere, éste además de dinamizar los procesos de aprendizaje, que no solo se centran en la adquisición de conocimientos en las áreas obligatorias del currículo, debería ser reconocido como un elemento potenciador para la formación en valores ciudadanos.

Nuestro desafío dentro de las instituciones educativas debe ir encaminado hacia el planteamiento de estrategias que propendan por la consolidación de ciudadanos capaces de pensar críticamente, de participar en forma individual y colectiva, de construir un mundo común en el que sea posible convivir en armonía y de formarse políticamente.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

3. El modelo de la investigación y la perspectiva epistemológica.

3.1 Etnografía y Hermenéutica.

*“¿Te acuerdas de aquella época
en la que para salvar a todos los amigos
bastaba con un grito de
‘un, dos, tres por mi y por la gallada’?”.*

(Anónimo)

El desarrollo de nuestro proyecto de investigación, quiso dar respuesta a la pertinencia del juego como un dispositivo para la construcción de ciudadanía política en los niños y niñas de básica primaria de las Instituciones Educativas José Miguel de la Calle y Las Palmas. Para ello, se tuvo una orientación epistemológica soportada desde el método de investigación Etnográfica de corte Hermenéutico.

Como investigadoras interactuamos con la población participante, reconociéndola e intentando hacer una descripción e interpretación que condujera al entendimiento de las formas de vida de los niños y niñas en relación con el juego. Además, tuvimos la posibilidad de reconocer el valor de sus lenguajes representativos, puesto que con sus diálogos y maneras de actuar, develaban su ser y lo que significaba para ellos/as las relaciones intersubjetivas. De igual manera, buscamos aproximarnos a aquellas características que determinaban su consolidación como sujetos políticos insertos en un mundo común.

Presentaremos algunos aspectos teóricos bajo los cuales se fundamentan la Etnografía y la Hermenéutica, los cuales fueron tenidos en cuenta para la construcción de los datos de

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

nuestra investigación.

Lipson (2002) se refiere a la Etnografía como:

‘Un retrato de un pueblo’. Es el mejor método cualitativo para describir una cultura específica o una subcultura en un grupo, comunidad u organización” (...) “nos ayuda a comprender cómo personas de diferentes culturas dan sentido a sus mundos y a sus mundos culturales que nos hacen ser lo que somos como seres humanos. (p. 61)

Dentro de las características generales que presenta esta autora sobre la Etnografía, aplicamos en nuestra investigación las siguientes:

- La observación participante en el contexto natural, cotidiano a ser estudiado.
- El “instrumento” son los propios ojos, oídos y experiencia del investigador en la interacción con los participantes.
- El etnógrafo construye una imagen de una cultura o de un grupo, a partir de observaciones de las diferentes partes de un escenario y de un contexto.

Para realizar una investigación etnográfica se hace necesario tener una mirada crítica y sensible, así mismo, la capacidad para adaptarse al contexto en el que se desarrolla y la utilización de técnicas e instrumentos que enriquecen la descripción del objeto de estudio.

La Etnografía se constituye en una alternativa epistemológica, que a diferencia de los métodos tradicionales y convencionales, se centra en lo cualitativo y posibilita la descripción de acciones en escenarios específicos y contextualizados. Además, incluye la comprensión e interpretación de fenómenos hasta llegar a teorizaciones sobre los mismos. Requiere, de igual manera, una reflexión constante y profunda que se basa en el análisis de esas interpretaciones, lo que conduce a la reconstrucción teórica en forma permanente del proceso investigativo.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Una característica importante del estudio etnográfico es la incorporación de experiencias, creencias, actitudes, pensamientos y reflexiones de los niños y las niñas. Todo ello, nos llevó a tener presente en el momento de obtener y analizar la información, aspectos explícitos e implícitos, manifiestos y ocultos, objetivos y subjetivos porque es este tipo de investigación, el que hace posible encontrar diversas significaciones a las vivencias que se observan en cualquier escenario.

Nos centramos en esta postura metodológica, pues, a partir de ella, podemos develar el comportamiento de los niños y niñas y comprender, de una manera más clara y segura, lo que les brinda el entorno, así mismo, lo que ellos/as ofrecen para que las relaciones intersubjetivas cobren sentido.

La vida misma de los niños y niñas surge en los espacios de sociabilidad donde ocurren una serie de acontecimientos que enriquecen la comprensión de las relaciones interpersonales y socioculturales. Esto se presenta como resultado de sus experiencias y vivencias, derivadas de la trayectoria histórica, familiar, social y formativa de cada subjetividad; juntas, generan un proceso de identificación con los otros y frente a los otros.

Podemos afirmar según Gil, Henao y Peñuela (2004) que:

El oficio del etnógrafo comienza muchas veces en la mirada dirigida hacia el otro, este ejercicio se realiza en silencio, permitiendo que la percepción registre la escena (configuración de un momento específico) y el escenario (contexto) del sujeto - objeto de la investigación. El etnógrafo debe reconocer la situación de observación, pero necesita ir más allá para captar desde la escucha y la mirada el *discurso* del otro. El investigador debe agudizar la concentración en su mundo interior para escuchar y observar, entonces, realizar un viaje al mundo del otro y de este modo comprenderlo.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

De esta manera, el discurso (*entendido por las investigadoras como el lenguaje representativo de los niños y las niñas*) es un elemento de interacción que ofreció riquezas en el trabajo investigativo y que fue determinante para penetrar el pensamiento de los niños y las niñas y saber, a partir de sus diálogos, cómo son y cómo los ven los/as otros/as.

El modelo etnográfico, soporte de nuestra tesis de maestría, nos motivó a ir más allá de lo observado, atribuyendo sentido a las acciones y discursos de los niños y niñas con el fin de interpretarlos y analizarlos adecuadamente. Es así como, el corte hermenéutico dado a la investigación, contribuyó notablemente a la claridad de la comprensión de los comportamientos de ellos/as, los cuales aportaron a la rigurosidad y objetividad de los hallazgos.

La hermenéutica insta sus raíces en autores tan representativos como Dilthey, Weber, Husserl y Shütz y proporciona a la investigación social grandes contribuciones para entender la sociedad como un espacio que ofrece posibilidades de discernir el comportamiento de los seres humanos e interpretarlos. Es así como, su finalidad radica en comprender la vida social tal como se percibe, se experimenta y ocurre y, de ésta manera, permitir la incorporación del sujeto en ella.

En la interacción con el otro, sin duda, empleamos la hermenéutica como una manera de comunicarnos, de comprender lo que el otro dice. Para que haya una correcta comunicación, es necesario emplear el lenguaje como un medio que permita interpretar la información suministrada por cada uno de los interlocutores y así, entender que existe una forma clara de realizar acuerdos y consensos con base al tema común del cual se habla.

Para Schleiermacher citado por Cárcamo (2005) la hermenéutica debe ser comprendida como el *“arte del entendimiento, a partir del diálogo”*. Toda relación dialogal requiere de un hablante que a través de sus palabras transmite lo que piensa y lo que siente; al mismo tiempo, quien escucha hace uso de un misterioso proceso que le permite adivinar el sentido de éstas palabras.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Cuando el investigador imagina adquiere la capacidad de interpretar comprensivamente, es así como, comprender se convierte en una posibilidad de percibir la intención ajena. Así, la experiencia llega a ser un elemento primordial del proceso hermenéutico, convirtiéndose en una práctica de la interpretación y comprensión del contexto.

El corte hermenéutico que quisimos dar a nuestra investigación abrió la posibilidad de traspasar las barreras exteriores de los niños y las niñas que, con el pasar del tiempo, permitieron acceder a su interioridad encontrándole sentido y significado a sus lenguajes representativos y a sus acciones. Lo anterior, nos llevó a comprender la hermenéutica como aquella metodología capaz de desentrañar y desvelar las más grandes expresiones de la condición humana.

3.2 La generación de la información.

“¿Te acuerdas de ese queridísimo golpe que le dábamos a nuestro amigo más cercano con la frase....'pásela y no la devuelva?’”

(Anónimo)

Para operar el modelo metodológico de la presente tesis de maestría y los presupuestos epistemológicos expuestos en el capítulo anterior, se seleccionaron aquellas técnicas e instrumentos más propicios para la construcción de los datos.

Las técnicas empleadas fueron: **la entrevista conversacional** que pretendía descubrir a partir de un diálogo informal con los niños y las niñas, su sentir y pensar frente al significado del juego, sus aprendizajes, sus gustos y preferencias. **La observación participante** realizada durante los descansos, la entrada y la salida de la jornada escolar, lugares favorables para contemplar las experiencias vividas por ellos/as en los juegos

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

practicados. Y **la auto-observación** llevada a cabo por los/as niños/as quienes hacían registros fílmicos y fotográficos de los juegos de sus compañeros/as en dichos escenarios.

Los instrumentos que sirvieron de ayuda en el camino metodológico fueron: los videos, las fotografías y la libreta de notas los cuales facilitaron el proceso de la construcción de los datos encontrados, previo a la sistematización de los mismos.

Entendiendo la construcción de datos como el “proceso de conectar las informaciones con la perspectiva teórica y metodológica, recoger, generar, seleccionar, simplificar y transformar las informaciones en datos” (Galeano 2008: p. 7-8), conviene recordar que debe existir concordancia, es decir, relación estrecha con los objetivos, la estrategia de investigación, las técnicas de recolección, registro y sistematización de información.

Es así como nuestra labor de investigadoras permitió comprender que los objetivos debían estar estrechamente ligados a las técnicas y a los instrumentos empleados para la construcción, deconstrucción y reconstrucción de los datos encontrados a lo largo del estudio y que de esta dinámica integradora, dependía tanto el éxito del trabajo investigativo como los resultados hallados a través de la sistematización de los datos.

El proceso de construcción de los datos exigió no pensarlo como algo acabado con etapas ejecutadas en un orden estricto, sino, como un proceso en espiral en el que fue posible realizar una reflexión transversal frente al objeto de estudio que implicara, según Galeano (2008), “devolverse para avanzar cuantas veces lo ameriten los vacíos e inconsistencias detectadas” (p. 12) y comprender que, por tanto, cada momento de la investigación debe saberse valioso. Además, fue necesario formular inferencias que nos motivaron a ir más allá de lo que arrojaban los datos, es decir, ampliar las observaciones e información obtenida lo que sugirió un análisis continuo y la generación de nuevos datos.

Para lograr confiabilidad en nuestra investigación, utilizamos variadas estrategias como: la triangulación, la contrastación, la comparación de fuentes y datos propuestas por Miles y

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Huberman (citados por Galeano 2008: p. 20), las cuales nos ayudaron a que adquiriera mayor validez y se convirtiera en un aporte enriquecedor en el escenario educativo.

Iniciamos, entonces, el proceso de sistematización de la información apoyada en las actuaciones y conversaciones que los niños y las niñas tenían en sus juegos, pues estos desplegaban una serie de elementos valiosos para el análisis de nuestro trabajo de campo, convirtiéndose en el fundamento que orientó la ruta metodológica que llevamos.

A partir de los videos filmados por los/as niños/as, las fotografías tomadas, los diálogos generados y las preguntas formuladas en torno al tema de estudio, emprendimos una ruta analítica en la que se presentaron las categorías teóricas trabajadas.

Fue así como ubicamos una categoría central: *Ciudadanía Política* y encontramos tres campos categoriales que apoyaban y argumentaban dicha concepción, éstos fueron: *Confianza, Acción y Participación*. El *Juego* como categoría transversal dio aportes significativos para el análisis e interpretación de la información.

De este modo, la confianza, la acción y la participación se hicieron indispensables para llegar a una lectura textual del juego y la ciudadanía política como objetos de estudio. Los objetivos específicos planteados para propiciar el logro del objetivo general fueron claves a la hora de construir los datos encontrados en el trabajo de campo, lo cuales se organizaron en una matriz de sistematización que guió la interpretación de los mismos y nos permitió tener más claridad a la hora de realizar el análisis. Estaba estructurada con cuatro aspectos importantes que tenían, a decir de Coffey y Atkinson (2003), el propósito de organizar, manipular y recuperar los segmentos más significativos de los datos. Éstos fueron:

Texto social y/o video: El primero hacía referencia a las respuestas de los niños y niñas halladas a través de las observaciones y entrevistas conversacionales y, el segundo, correspondía a la descripción de los juegos que practicaban ellos/as los cuales se encontraban en los registros fílmicos. ***Categoría teórica:*** Cada texto social y juego narrado se clasificó en una de las tres categorías: Confianza, Acción o Participación con el fin de

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

facilitar la lectura e interpretación de los mismos. **Tópicos:** Hacían alusión a temas vinculados con la categoría teórica determinada para cada texto social o juego narrado y que fueran representativas para el trabajo. **La pregunta:** Surge a partir de los supuestos planteados frente a los textos sociales y los juegos descritos, los cuestionamientos estaban basados tanto en el recorrido teórico que llevábamos, como en lo que queríamos descubrir o develar a través de éstas con la finalidad de orientar nuestro análisis en las categorías teóricas. **(Ver anexo 6.1)**

La matriz anterior permitió que la ruta analítica cobrara sentido ya que fue necesario relacionar los textos sociales con la teoría y los objetivos planteados. Interpretar fue una tarea ardua, pues, reclamó de nuestra parte una postura que nos exigió trascender los datos, interrogarlos, explorarlos, relacionarlos, construirlos, deconstruirlos y reconstruirlos, de tal manera que se pudieran integrar adecuadamente y diera cuenta de la rigurosidad con la que fue elaborado el proyecto investigativo.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

3.3 La ética como acción en la investigación.

*“¿Te acuerdas cuando cualquier trozo de tiza o adobe
era como un tesoro para poder formar
un círculo en el piso y jugar ‘stop’?”*

(Anónimo)

Un proyecto investigativo trabajado desde el rigor académico y experiencial, requiere de ciertas consideraciones éticas que, a decir de Galeano (2008), “invitan a la investigación social a trascender la producción de conocimiento permitiendo el establecimiento de una relación ética con el problema que investiga y con los sujetos sociales con los que interactúa” (p. 30). De esta manera, empezamos por reconocer el valor de los niños y niñas como sujetos activos dentro de la investigación, con quienes tuvimos la oportunidad de compartir situaciones de juego, diálogos constructivos y aprendizajes continuos.

Es así como, las consideraciones éticas tienen un valor fundamental, por ello, se entiende la ética como una práctica, una intencionalidad que permite experiencias cotidianas y que exige del investigador una seria responsabilidad con los participantes, siendo confidencial, prudente, informando los apuntes, progresos de la investigación y pidiendo consentimiento cada vez que sea necesario.

Por lo anterior, tuvimos presente los principios éticos que fundamentan todo trabajo investigativo con sus posibles consecuencias para las Instituciones Educativas José Miguel de La Calle y Las Palmas, bajo los parámetros del respeto, la valoración de los/as otros/as, el reconocimiento, la tolerancia a las diferencias, la equidad, “salvaguardando los derechos de los implicados y asegurando que su bienestar físico y psicológico no se vieran afectados” (Galeano: 2008. p. 37)

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Se partió, pues, del ***consentimiento informado*** para garantizar que las instituciones beneficiadas de la investigación, recibieran una información clara y oportuna sobre las técnicas e instrumentos empleados para la obtención de los datos y la construcción de los mismos. Para ello, comunicamos a los/as docentes, directivos, niños y niñas sobre el propósito del trabajo realizado y la utilización de recursos tecnológicos como la video grabadora y la cámara fotográfica, los cuales fueron empleados en escenarios no dirigidos evitando así obstaculizar los procesos cotidianos en el entorno escolar.

La investigación garantiza la ***confidencialidad y el anonimato*** omitiendo los nombres de los niños y niñas que hicieron parte de las observaciones y entrevistas conversacionales, quienes aportaron elementos significativos para el análisis e interpretación de los textos sociales, entendidos como lenguajes representativos.

De igual modo, consideramos de gran importancia proteger los ***derechos de autor***, fue así como referenciamos los planteamientos teóricos de los autores trabajados en las categorías y dimos los créditos correspondientes a sus aportes.

Tenemos pleno conocimiento de que un principio ético en investigación es ***difundir los hallazgos*** a las instituciones que hicieron posible nuestro trabajo de maestría, por esta razón, fue socializado en un espacio donde tanto docentes como directivos, conocieron la pertinencia de dicho proyecto para la construcción de ciudadanía política a través del juego en escenarios escolares no dirigidos.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

4. Jugar...;Qué divertido es!...

“Te acuerdas cuando los errores se arreglaban diciendo simplemente ¿empezamos otra vez?”

(Anónimo)

El presente capítulo expone los hallazgos encontrados tras un estudio detallado de la población estudiada y da cuenta del análisis realizado a partir de los objetivos propuestos, los autores referenciados y los datos recogidos. En primera instancia, el lector podrá conocer algunas concepciones teóricas que sobre el juego se han expuesto a lo largo de la historia, básicas para situarse en los planteamientos subsiguientes.

A continuación encontrará un apartado que tiene por nombre ¿A qué juegan los niños y las niñas?; en este se presenta una clasificación de los juegos observados y servirá como preludio para comprender lo que a lo largo de nuestra tesis aprendimos acerca de este mundo maravilloso.

Luego, tendrán la oportunidad de ver tres apartados correspondientes a las categorías teóricas mencionadas en capítulos anteriores, éstas se organizaron de la siguiente manera:

La categoría confianza a la cual haremos alusión como “Tejiéndonos con Confianza“. Se encuentra en primer lugar porque consideramos que no solo en el juego como escenario emergente de ciudadanía sino también en otros espacios de interacción, la confianza es considerada una virtud política por excelencia y una actividad relacional intersubjetiva que implica tejerse con otros/as para construir lazos más sólidos propicios en los encuentros cotidianos...

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

La categoría acción se presenta en segundo lugar y se denomina “Construyéndonos con otros/as”. Cuando hemos creado vínculos que nos permiten ser con los otros/as, estamos hablando de vida política en la que actuar siempre exige la presencia de los/as demás. En este sentido la acción de la mano con el discurso, abren la posibilidad de conocer a los/as otros/as y ser conocido por ellos/as, contribuyen a nuevos nacimientos de sujetos que configuran su mismidad mediante el lenguaje y que producen cambios aportando a la transformación de la historia y del mundo simbólico. **La acción política esencial para forjar la vida en común, permite que cada individuo sea originalidad porque se es lo que es en la medida en que interpretamos individualmente la historia.**

Finalmente, encontramos la participación en tercer lugar, que a nuestro modo la referimos como “Ser parte de”. Esta, siendo la manifestación de la acción porque la esencia misma de la política es la participación colectiva, coadyuva a que haya apalabramiento y que algo cambie. La participación se fundamenta en la presencia de las personas en el tejido relacional e intersubjetivo que se da en la familia, en la escuela y en la sociedad.

Siendo la confianza, entonces, el soporte para la construcción de las relaciones que se tejen en la comunicación, el entendimiento, la interpretación y la comprensión del discurso de los otros, es desde allí, que se puede pensar en la necesidad de todo aquello que permita a los individuos el reconocimiento de sí mismos y de los/as demás, lo que mejora su autoconfianza y lo prepara para el ejercicio de la participación.

Esperamos que el lector pueda desplazarse por los textos de manera fácil luego de haber descrito la ruta ante la cual va a enfrentarse...

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

4.1 Una Aproximación a la concepción de juego.

*“¿Te acuerdas cuando un balón,
una cuerda y dos amigos
eran suficientes para pasarla bien todo el día...?”*

(Anónimo)

Iniciamos este análisis dando una mirada rápida a ciertas definiciones que presentan algunos autores acerca del juego y, así mismo, trataremos de dar explicación a la esencia y el significado del juego como ese fenómeno que se constituye en un elemento primordial en el desarrollo social y cultural de los niños y niñas.

Para Platón citado por Rodríguez (2009: p. 2), el juego es el acto del alma, es también el acto de la infancia por excelencia. Es un acto en el que confluyen todos los sentimientos propios de la niñez y, por ello, se deja de lado lo tonto, lo ridículo y sale a la luz lo espontáneo, lo natural, lo que sucede en el corazón del infante, todo es permitido, todo vale.

Schiller citado por Rodríguez (2009: p. 2) afirma que lo más auténtico de la conducta humana debe buscarse en la plasticidad y ductilidad del juego, pues es en el acto de jugar en el que los hombres se muestran bellos. Belleza que no es más que el reflejo del goce, el disfrute y el placer que representa el ser humano cuando hace algo que lo devela en forma tan natural ante sí mismo y ante los/as demás.

En esta misma línea, Chateau citado por Rodríguez (2009: p. 2) aduce que el juego es un instrumental de afirmación de sí mismo y que, por tanto, es a través de él que se puede testimoniar el deseo de superación de la especie humana, dado que permite actuar espontáneamente lográndose altos grados de desinhibición.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Igualmente, Villaverde citado por Rodríguez (2009: p. 2) dice en sus apreciaciones que el juego es la actividad específica de la infancia y que se distingue por carecer de finalidad extrínseca, por responder a un impulso, por estar acompañado de placer y, además, como lo han referido otros autores, por ser una expresión libre y espontánea. Esta, al parecer, es una característica primordial, propia del juego, lo que lo hace más interesante y más cercano a los niños y niñas, pues ellos/as consideran el juego como algo que les pertenece, que conocen, que dominan y, así mismo, comprenden su importancia.

En Piaget citado por Rodríguez (2009: p. 2) encontramos que el juego revela el predominio de la asimilación sobre la acomodación o viceversa, pues cuando el niño comprende algo, lo asimila a su fantasía o acomoda sus nuevas experiencias a modelos haciendo uso de su imaginación. Es importante destacar la necesidad de los niños y las niñas de sumergirse en situaciones inherentes a su mundo, que pudiera decirse mágico, en el que son capaces de crear e imaginar lo que quieren para representar sus formas de pensar y de actuar.

Al respecto Huizinga (2002) nos permite comprender en la definición presentada sobre el juego que este es:

Una acción libre ejecutada” como sí “y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, ni se obtenga en ella, provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (p.27).

El juego es una actividad natural de todo ser humano. Desde siempre ha existido, no solo como una manifestación en la que cada sujeto desvela su esencia sino también como elemento fundamental de la cultura.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Aunque hay quienes piensan que solo los niños y las niñas pueden jugar o que sólo a ellos/as se les es permitido, es bien sabido que ésta posibilidad la tienen todos/as cuantos habitan el mundo.

Jugar, por ser un acto, es sinónimo de libertad, quien es libre crea. Esta facultad de crear la adquirimos desde la infancia; allí, es posible darle cabida a la fantasía y como dice Tirado (1998) en su libro *“El juego y el arte de ser...humano”* (p. 14), podemos volar con la imaginación, hacer castillos en el aire, soñar, reír o transformar el mundo. Todo esto que nos permite el juego sigue haciendo parte de nuestra vida, pues la permea de tal manera, que logra influir en lo que hacemos y lo que somos.

Scheines citada por Öfele (2001) dice en su obra titulada *“Juegos inocentes, juegos terribles”* (2000) que:

El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro, el sentido común, el buen sentido, la vida "real", no funcionan. La identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo. La subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida y subyugada) se expande y se multiplica como conejos saliendo uno tras otro de una galera infinita. (p. 14)

A partir de lo que los niños y las niñas juegan se construye y afianza su identidad. En los juegos es tan importante valorar la individualidad de cada sujeto (lo que trae cuando nace), como lo que adquiere cuando está vinculado con la vida colectiva. Esa doble tarea de conjugar lo individual con lo social le pertenece al juego.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Los niños y las niñas han descubierto que el acto de jugar tiene una finalidad especial: *el disfrute*, es por ello que juego se equipara a satisfacción, goce, alegría, plenitud. Cuando ellos/as juegan logran crear tanto, que cada momento se convierte en único; cualquier lugar es propicio para jugar.

Jugar es una dinámica que va desde lo privado hasta lo público, la podemos evidenciar cuando nos referimos a los momentos en los que un juego transcurre. Para jugar se necesita, en primera instancia, de iniciativa. Esta no solo se da por el deseo de empezar algo nuevo, por la alegría o el asombro, sino también según Carlos Alberto Jiménez Vélez en su ensayo *“Las cuatro fases del juego”*, por la producción de moléculas de emoción. Como es una actividad por naturaleza libre, hay siempre una elección voluntaria de hacer parte de ella o no.

“La alegría inicial que proporciona el pensamiento lingüístico, incita a jugar espontáneamente, debido a que se encuentra unida al deseo y a la pasión, las cuales controlan todos los pensamientos lúdicos del jugador”. Jiménez Vélez (Sin fecha)

A la iniciativa va ligada *la experiencia de placer y felicidad* que surge desde el momento en que se toma la decisión de jugar; *la experiencia de goce emocional multisensorial* donde los sentimientos y emociones viajan a través de la mente y el cuerpo y; finalmente, *la experiencia de descarga y de locura* que disipa las tensiones y le proporciona al cuerpo un sistema de control y de equilibrio.

En el juego espontáneo los iniciadores y protagonistas son los/as mismo/as niños/as porque, a decir de Huizinga, “el juego, por mandato no es juego, todo lo más, una réplica por encargo de un juego” (2002). Conocer de esta manera las formas espontáneas en los juegos de ellos/as permite identificar los intereses propios de su edad.

Los niños y niñas viven la mayor parte de su cotidianidad en forma de juego, por eso, cuando lo hacen le introducen una alta dosis de seriedad avanzando en él de forma tan pausada y comprometida, que son capaces de tener control de la situación de juego. La seriedad se

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

asocia a la exploración que el niño y la niña hacen del mundo que los rodea, además, del respeto que se requiere por las reglas establecidas. No obstante, darle un toque de seriedad al acto de jugar no implica negarle el disfrute, de hecho cuando se juega, la risa bien puede ser parte importante en tanto se le da cabida a la alegría en pleno.

Pareciera ser que las reglas le restaran libertad al juego o lo limitaran en esencia, sin embargo, esa libertad de la que se privilegia el juego por ser una acción, está condicionada más no lo inhabilita para avanzar en él pese a su natural existencia.

De acuerdo a las concepciones encontradas, se podría afirmar que el juego es y seguirá siendo una herramienta mágica capaz de generar espacios y momentos para la acción libre y la creación desde donde se pueden desencadenar valores, atributos y saberes, porque este es un modo de vida de los niños y las niñas, un mundo que por su carácter ambivalente, espontáneo, autotélico, flexible, gratuito y tolerante permite ser construido, destruido y reconstruido.

4.2 ¿A qué juegan los niños y las niñas?

*“¿Te acuerdas de aquel tiempo
cuando lo único que nos hacía correr como locos era...
el último que llegue es un.....?”*

(Anónimo)

Los niños y las niñas practican multiplicidad de juegos, algunos de ellos suelen tener objetivos similares, su intención, por tanto, es parecida aunque en su nombre y quizás en su desarrollo varíen.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Dentro de los juegos observados encontramos la siguiente clasificación:

- *Perseguidos y perseguidores.*
- *Siendo capaces de...*
- *Deportivos.*
- *Haciendo como sí...*
- *Rítmicos.*
- *Narrándonos.*
- *Midiendo Fuerzas.*

Correr es una actividad que se torna muy emocionante para los niños y las niñas, comúnmente ellos/as prefieren los juegos en los que haya oportunidad de desplazamiento, agitación, liberación de adrenalina, cansancio, descarga y recuperación de energía.

Los juegos en los que hay que ser *Perseguidos y perseguidores* permiten esto, son seleccionados habitualmente porque la condición es evitar ser cogidos o coger a la mayor cantidad de adversarios. Como ejemplo de estos juegos tenemos: “*Policías y Ladrones*”, “*Chucha Puente*”, “*Zapatico Cochinito*”, “*Botetarro*”, “*Yeimy*”, “*Pañuelito*” y actividades como “*Escondarse*” y “*Correr*”. (Ver descripción de juegos. Anexo 6.2)

*“En el aula, habiendo pocos niños y niñas, surge una fantástica propuesta ...
¿Jugamos?.. Como la profe está allí, tienen el temor a que no se los permita,
pero al dar la aprobación, todos se alegran y comienza el juego.
Claro, ¿cómo decir que no a algo tan divertido?”*

*-Bueno... juguemos **Chucha puente**- dice uno de ellos,
a lo que todos asienten con gusto. Escogen el que la llevará contando:
‘tin marín de do pingüé, cucara mácara títere fue, ese marrano cochino fue us-ted...’
¡La lleva Juan!... todos empiezan a correr por el aula.*

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

El juego consiste en que quien queda paralizado permanece de pie con las piernas abiertas, solo se puede continuar corriendo sin dejarse atrapar si alguien pasa por debajo y lo/a libera”

(Observación en el aula)

En este juego y en todos los que se enmarcan en esta categoría, hay una dinámica de esparcimiento muy divertida, los perseguidos contra el que persigue o a la inversa. El propósito principal es no dejarse paralizar o atrapar, pero si eres quien la lleva, paralizar o atrapar a todos/as cuantos/as puedas.

Jugar se llega a convertir en una actividad muy placentera, el tiempo no se siente, es efímero, pues pasa tan rápidamente que logra atrapar en su totalidad al jugador, por eso, para los niños y las niñas no existe ningún problema en dedicarse la mayor parte del tiempo al juego.

El recreo es un espacio propicio para tener este tipo de juegos pues hay un deleite extremo en pasar por el lado del otro corriendo y esquivándolo a una buena velocidad evitando ser cogido, de igual manera, hay complacencia por esconderse detrás de las columnas, las canecas, en los baños o detrás de sus mismos/as compañeros/as, incluso, lo hacen no solo por jugar sino para no ser vistos por algún adulto que probablemente les dirá: *“está prohibido correr”*.

Esta expresión cargada de mucho sentido es la que se suele repetir en las instituciones educativas a la hora del descanso, igualmente que otras como: *“No corras porque vas a tumbarle el algo a otros niños”*, *“Dame esa lata, aquí no se puede jugar”*, *“No traigan balones porque el espacio es muy pequeño para tantos niños y golpean a algún compañero”*...

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Todo esto hace que por un momento los niños y las niñas bajen su ritmo y suspendan lo que están haciendo, pero tal situación no dura mucho tiempo pues pronto alguno/a tiene una gran idea... ¡comenzar un nuevo juego!

Es posible que cuando los niños y niñas estén jugando a ser perseguidos o perseguidores se presenten dificultades tales como el incumplimiento de lo pactado, la agresión física o verbal y la exclusión, entre otras situaciones que pueden originarse gracias a la sensación de impotencia al ser cogido o al no poder coger a algún/a compañero/a. Pareciera ser que los niños y niñas prefieren ser perseguidos que perseguidores:

*“En Policías y Ladrones es mejor ser ladrón
porque es muy divertido que lo persigan a uno,
cuando a uno lo cogen uno puede volverse a escapar,
pero ser policía es más maluco porque uno tiene que coger a las otras
personas y a la vez vigilar a los que hayan cogido
y como hay niños que son muy rápidos
uno no los puede coger y eso es muy aburridor”.*

(niño, 8 años)

(Entrevista conversacional)

Cada juego en desarrollo por lo que persigue cuando se ejecuta, despliega una serie de sentimientos que se evidencian a la hora de hacer parte de él. Amor, ternura, paciencia y comprensión podrían pensarse como positivos, sin embargo, cuando hablamos de agresividad se nos viene a la mente una sensación poco satisfactoria. Sería preciso afirmar que cuando hay agresión es porque se generó un conflicto, pero no quiere decir que cuando surgen conflictos en los juegos estos desencadenan agresión.

Al respecto, Agudo Cardazo (1990) en su artículo sobre *“El juego en el área de la expresión corporal”* afirma que:

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

La violencia en los juegos de los niños, principalmente al inicio de la vida en grupo, puede tomar matices más diversos: conflictos o peleas, juegos para destruir, utilización de objetivos simbólicos destinados al combate, identificación con personajes rebeldes, actividades de oposición y agresión más o menos directa con el adulto, etc., todo esto con una aparente espontaneidad que no es más que una evidente reacción frente al entorno oprimente. Este comportamiento suele manifestar frustraciones demasiado pesadas para el niño y una insuficiente satisfacción de sus necesidades fundamentales.

Solucionar los conflictos en el juego de manera consensuada requiere escuchar de los otros/as sus puntos de vista. Muchos niños y niñas son arbitrarios porque quieren que se haga solo lo que ellos/as digan y si no es así, terminan de cualquier forma el juego, mientras que hay otros que son capaces de mediar los conflictos y logran acuerdos que satisfagan a todos los participantes.

Otro tipo de juegos que practican los niños y las niñas enmarcados especialmente en demostrar las habilidades que ellos/as tienen los llamamos *Siendo capaces de...* Están muy relacionados con sus capacidades y aptitudes, por eso, juegos como: “*Canicas*”, “*Trompos*”, “*Pisa Pisa*”, “*Vuelta Estrella*”, “*Balanceo*” y actividades que impliquen “*Saltar*” privilegian las destrezas de cada uno/a de ellos/as. **(Ver descripción de juegos. Anexo 6.2)**

Algunos de estos juegos son mediados por un objeto, el de los “*trompos*”, por ejemplo, es efectuado especialmente por los niños. Cuando lo realizan, ellos demuestran mucha habilidad pues son ágiles para tomar el trompo y enrollar su pita, además, comienzan a ensayar una serie de “*paradas*” que les da la posibilidad de demostrar a sus espectadores la destreza que les caracteriza.

Entre más se logre tener el trompo girando sobre su eje, mayor cantidad de *paradas* se pueden hacer: el puente, el boomerang (hacerlo bailar en la mano), el bomberito, el túnel,

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

el serrucho, el lorito, la mortal, la enlazada y el deslizamiento son algunas de ellas.

Pareciera ser que jugar con el trompo es una actividad exclusiva de los niños pues son quienes generalmente tienden a practicarlo y lo llevan al colegio de forma reiterada si está de moda para competir con sus compañeros, sin embargo, frente al cuestionamiento que se les hace, ellos presentan sus argumentos:

“-¿Y por qué no juegan con las niñas?- pregunta la profe.

-Porque a ellas no les gusta este juego-

-¿Y si les piden que les enseñen?-

Nosotros les enseñamos”

(niño, 11 años)

(Entrevista conversacional)

La agilidad es una condición importante para este tipo de juegos. En las *canicas* es más hábil el que logre “pipiar” la del otro, en los *saltos* quien sobrepase los obstáculos sin tropezarse con algo o alguien, haciendo la *vuelta estrella* el que la realice con las piernas bien derechas, en el juego *bola loca* es importante no dejarse golpear del balón, lo mismo que en *ponchao* y en el *balanceo* no dejar caer al compañero/a.

Dar a conocer lo que cada uno/a sabe, cómo lo hace y qué técnicas emplea para ello, fortalece en los niños y niñas su capacidad de ser líderes, pues son vistos como ejemplo para los otros/as y muy probablemente serán quienes más adelante enseñen a aquellos/as que aún no lo saben.

Hacen también parte de esta clasificación los juegos **Deportivos**. Aunque en el patio de recreo no se presentan con mucha frecuencia estos juegos, logramos percibir en los niños y en forma muy significativa, una tendencia innata a “chutar” todo lo que encuentran a su alrededor y convertirlo en un balón, lo que de inmediato despierta en todos los demás niños

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

el deseo de jugar fútbol. **(Ver descripción de juegos. Anexo 6.2)**

Cuando inician el juego en equipo quienes participan de él son aquellos niños que demuestran habilidad *para pegarle más duro al balón, para correr, para tapar, para atacar o defender y para “melearse” a sus compañeros.*

Al respecto Grugeon citada por Woods y Hammersly (1990) afirma: “los chicos ejercen en el patio de recreo el fútbol como actividad principal (...) las chicas se ven obligadas a entretenerse en pasatiempos que requieren de una menor territorialidad”. (p. 15)

Para los niños es de gran interés y entusiasmo jugar fútbol, aunque los/as maestros/as no permitan este juego por el espacio tan reducido, ellos lo hacen. Parece ser que esta prohibición está por encima de su voluntad, entonces el momento del descanso se convierte, en ocasiones, en una dicotomía de pensamientos entre maestros/as y estudiantes.

La representación de roles es otra variedad de juegos que a los que llamamos ***Haciendo como sí...*** Algunos de ellos son “*la mamacita*” y “*las barbies*” que nos muestran cómo, especialmente las niñas, al simular experiencias tienen la oportunidad de evidenciar y transformar la realidad según sus intereses pudiendo encontrar respuestas a sus interrogantes, cumplir sueños y desahogar situaciones reprimidas que tienen mucho que ver con la dinámica familiar y social. **(Ver descripción de juegos. Anexo 6.2)**

Cabe notar que estos juegos se realizan en el descanso si a las niñas se les permite llevar juguetes de sus casas, cuando esto sucede, el espacio se convierte en un escenario donde todo es posible, no hay límites en él, por el contrario, este se transforma.

Los niños y las niñas tienen un alto poder imaginativo para hacer “*como si estuvieran en...*”, es así como, el cuarto, el patio de recreo, el aula, la calle o cualquier lugar en el que se encuentren, pueden ser bien llamados castillos, pistas de competición, canchas de fútbol, la cocinita, una oficina, la peluquería, la tienda de Don José, en fin, todo lo que ellos/as

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

deseen es permitido, de esta manera, sólo puede existir cuando se juega *“el espacio y tiempo de jugar”* (Scheines: 1999).

Los *“juegos de palmas”* y las *“rondas”* son los populares o tradicionales **Juegos Rítmicos** que tienen una característica de género muy particular pues lo juegan exclusivamente las niñas; los niños intervienen esporádicamente. En el juego de palmas las niñas más grandes enseñan a las más pequeñas las canciones, el meticuloso intercambio de movimientos y la rapidez para hacerlo, pues mantener el ritmo, la coordinación y la agilidad es el objetivo primordial. **(Ver descripción de juegos. Anexo 6.2).**

Así mismo, se puede evidenciar que memorizan un extenso repertorio de canciones en un espacio de tiempo muy corto. En estas canciones son comunes los temas de nacimiento, muerte, noviazgo, matrimonio, maternidad y relaciones familiares. Las palabras que utilizan en estos juegos musicales tienden a ser muy dinámicas y con tintes dramáticos, y todo ello cantado, en muchos casos, en un estribillo sin sentido. (Woods y Hammersley 1995).

“Varias niñas se agrupan especialmente en parejas mirándose la una a la otra.

Inician un juego de palmas con gracia, habilidad, afecto y rapidez.

Las niñas en espacios de tiempo muy cortos, al son de estribillos de canciones

intercambian y se tocan sus palmas para luego volver al toque

de sus propias palmas, estas acciones son realizadas en forma repetitiva.

En algunas ocasiones acompañan los movimientos con saltos.

En su mayoría saben las canciones y las más pequeñas

en un abrir y cerrar de ojos aprenden los gestos y los movimientos

que deben desarrollar, cambian fácilmente de ritmos, canciones

y movimientos con confianza y familiaridad.

Un rasgo muy especial que se observa en las niñas es su continua alegría,

el juego siempre va acompañado de sonrisas. Termina cuando la canción llega a su final”.

(Observación en el patio de recreo)

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Un ejemplo de las canciones que emplean es:

*“Una vieja ja, mató a su gato to
Con la punta ta, de su zapato to
Pobre vieja, pobre gato, pobre punta del zapato
Si te ríes o te mueves te daré un pelliscazo”.*

Pareciera ser que las niñas al decir éstas canciones no tuvieran conciencia de su contenido temático, sólo importa repetirlo y el sentido sonoro que tienen. Además, no hay problema en jugar varias veces lo mismo con la pareja o con otras niñas.

Este juego evidencia que la tarea de enseñar está presente en el imaginario de las niñas haciendo parte de su identidad social porque históricamente el juego de palmas ha sido mantenido por las niñas pequeñas. Las canciones son casi las mismas, han sufrido pocas alteraciones con el paso de una generación a otra, lo que les da ese tinte íntimo que las hace cómplices de sus pares, amigas mayores, hermanas, madres, abuelas y demás mujeres que compartieron estos momentos y que llenaron de fantasías, goce, alegría y felicidad sus canciones que tienen mucho de ritual.

Estos lenguajes, sin duda, permiten integrarse con sus compañeras en una dinámica de grupo con tranquilidad y confianza, convirtiéndose el recreo en un lugar de transmisión cultural y socialización donde pueden establecer reglas, negociarlas o acordarlas. Además, el juego de palmas tiene una última característica, no es de competencia, ni se gana ni se pierde, solo se realiza por el placer de compartir, gozar y hacer algo que tiene un significado especial por la dinámica que lleva.

De gran importancia para los niños y las niñas resulta ser la participación de juegos en los cuales puedan *Medir sus Fuerzas*, de igual manera, saber qué tanta resistencia puedan tener o simplemente quién aguanta más. Saber quién es más fuerte parece tener un significado importante para ellos.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

En juegos como el “Arranca yuca”, “La batidora”, “Halar la sogá”, “Pulsando”, “Que pase el Rey” o incluso “golpearse” son evidentes las demostraciones de la fuerza física que puedan tener los niños y las niñas y la necesidad de ser reconocidos por los/as demás, precisamente por esa habilidad: “*ser el más fuerte*” y aunque son los niños los más interesados en demostrar su resistencia física, también las niñas lo hacen desde la práctica de estos juegos entre ellas. **(Ver descripción de juegos. Anexo 6.2)**

Los niños por su parte suelen tener juegos bruscos, que a la manera de ver de los adultos son sinónimo de pelea. Cuando por este motivo se les llama la atención diciéndoles que eviten la violencia física, ellos responden: “*Profe, solo estamos jugando*”.

La competencia en los juegos se convierte en un buen estimulante que motiva e impulsa a los niños y las niñas, es como si fuera el motor que mantiene la fuerza para llegar hasta el final del objetivo trazado en el juego. Esta situación, en cierta forma, afecta un poco la finalidad del juego que es divertirse ya que al competir necesariamente en algún momento hay que eliminar a uno o varios jugadores, lo que en ocasiones produce molestias y mal ambiente generándose un conflicto. También en algunos juegos sólo participan los que tengan las capacidades para hacerlo, entonces el juego se vuelve un poco excluyente.

Por tal motivo, se puede afirmar que desde la infancia se construye en cada individuo el valor de la tolerancia. A través del juego los niños y las niñas aprenden poco a poco que para poder participar en los juegos es importante respetar las reglas y la opinión ajena, especialmente, cuando es diferente a la de ellos/as, comprenden que no siempre es correcto su punto de vista, que sólo es una forma de ver una situación y empiezan a afrontar el conflicto y hacerlo más enriquecedor cuando consiguen la solución a través de la vía democrática.

Algunos de los juegos más comunes que se puede notar en el momento del descanso y que parece más propio de los niños que de las niñas es *luchar los unos contra los otros utilizando la patada, empujarse, tirarse al suelo y perseguirse realizando movimientos*

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

bruscos que aparentemente parece que estuvieran en una fuerte pelea y en un acto de agresión.

Esta forma de jugar es para ellos simplemente una manera de disfrute donde se muestran la fuerza, el deseo de vencer al otro, es un intercambio de poder, el producto de todo lo que los niños viven en sus hogares, en su entorno, lo que ven en los medios de comunicación, en las películas y/o caricaturas infantiles que tienen una gran dosis de violencia y escenas que luego los niños develan en la escuela al interactuar con sus compañeros/as.

Otro aspecto importante en esta situación es que los niños se muestran fuertes ante los ataques de sus compañeros y parece ser que aguantarse el dolor o simular que están bien los hace mostrarse más fuertes ante los otros, esto sucede especialmente en los niños mayores, los pequeños son más susceptibles y salen con más frecuencia llorando y enojados con sus compañeros de juego.

Pudiera pensarse que mientras van creciendo aumentan el nivel de tolerancia con el otro y no convierten el juego en un conflicto, claro que esto lleva tiempo. También se puede observar que en ocasiones algunos niños utilizan este tipo de juego o forma de relacionarse para incomodar al otro, así como no falta el que solo quiera jugar y el otro niño no lo tolere e interprete como que le está buscando problema o pelea y de inmediato procede a ponerle la queja a su maestra.

Igualmente, pudimos apreciar juegos que incluyen la competencia los cuales con mucha frecuencia prefieren los niños y niñas y que se convierten en fuente de muchos aprendizajes para ellos/as, pues aprenden a saber ganar y perder, cómo continuamente la vida está llena de momentos y situaciones en las que hay que afrontar un triunfo y una derrota, aprenden a evaluar qué tanto esfuerzo han invertido en el proceso para llegar a la meta, qué errores han cometido y cómo solucionarlos para obtener mayores resultados. Un ejemplo claro se puede evidenciar en el tradicional juego *“Que pase el Rey”*.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

*“Que pase el rey, que ha de pasar
El hijo del conde, se ha de quedar”.*

“Esta canción la entona una pareja de niños o niñas cogidos de las manos frente a frente, los demás van pasando por debajo de las manos de ellos/as simulando un puente, luego cogen a uno de los jugadores que haya quedado dentro del puente y le preguntan: ¿Para dónde quieres irte? ¿Para dónde la manzana o la pera? Según sea la fruta que cada uno se haya asignado, el niño o la niña deciden y se hace detrás de él/ella, esto se realiza de manera sucesiva con cada uno. Posteriormente, cuando todos estén ubicados en algún lado, empieza la competencia halando todos con fuerza hasta reventar el puente que se habían construido con las manos.

Gana el equipo que logre mantenerse en pie hasta el final”.

(Observación en el patio de recreo)

De igual manera observamos la naturalidad en el juego en los niños y las niñas que es precisamente allí, en lo cotidiano donde se dan esos momentos de gran intimidad que se transforman en fantasía por la posibilidad de alejarse de la realidad para intimar con sus iguales y juegan a contarse sus historias, a escucharse, a *Narrarse*, a ser bondadosos con ese diálogo que abre toda posibilidad de encuentro y que al final los hace sentir comprendidos y felices de poder contar con sus amigos y amigas. **(Ver descripción de juegos. Anexo 6.2)**

Las niñas se inclinan por los espacios de recreo donde puedan sentarse, compartir su lonchera, hablar; a veces se paran, caminan por el patio tomadas de gancho, se ríen y buscan qué más hacer.

Sin duda alguna todos los juegos proporcionan un sentido de bien-estar no solo individual sino colectivo. No obstante, en el espacio de descanso escolar, donde hay muy poco tiempo, también se observan a niños y niñas que están solos; quién lo creyera, un ser

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

“indefenso” caminando sin compañía en un lugar tan pequeño pero tan grande a la vez.

“¿Qué te sucede?”

Luego de un tiempo de espera, mucho llanto y tristeza el niño responde:

Yo no tengo amigos... ¿Qué pasa con tus amigos?... Nunca he tenido amigos”.

(niño, 7 años)

(Entrevista conversacional)

El juego facilita el encuentro con los otros/as, permite que esas relaciones intersubjetivas se nutran de sentido y aporten en la constitución de cada ser humano a través de la construcción colectiva de subjetividades. Por ello, no se concibe a un/a niño/a jugando solo/a, pues el juego se convierte en el espacio privilegiado para fortalecer la socialización.

Jugando, los niños y las niñas encuentran nuevas posibilidades de vincularse con quienes son iguales a ellos/as porque así se abren terrenos propicios para que conozcan y comprendan, de una u otra forma, la compleja trama de la sociedad en la que habitan.

Pudiéramos decir, entonces, que el patio de recreo se convierte en un pequeño universo, en una comunidad donde hay interés de los niños y las niñas por hacer algo pero de forma diferente porque los juegos no son los mismos para todos/as. Es claro que ellos/as tienen el propósito de divertirse y qué mejor manera que hacerlo jugando.

Quedan muchos juegos por descubrir de ese mágico mundo de los niños y las niñas donde se hace posible ser adulto y niño/a a la vez, ser grande, fuerte, creativo, tolerante, responsable con el otro/a, libre; en fin, donde ellos/as pueden encontrar sentido a lo que hacen y darle significado a su vida.

Y tú... ¿A qué juegas..?

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

4.3 Tejiéndonos con Confianza.

“Policías y ladrones era solo un juego para el recreo y, por supuesto, era mucho mejor ser ladrón que policía”

(Anónimo)

La confianza constituye uno de los principales soportes de una construcción social fundamentada en relaciones que potencien la evolución personal. Todos somos, inevitablemente, parte del mismo universo y en él evolucionamos, pero los verdaderos logros y avances tienen lugar cuando empezamos a reconocer esas conexiones en nuestra vida cotidiana.

Las relaciones interpersonales son una de las maneras más efectivas para alcanzar esa construcción social, esa evolución a nivel personal que indiscutiblemente está mediada por las experiencias que se dan con la familia, con los amigos/as, con los compañeros/as y con los vecinos/as que forman, en esencia, la cotidianidad del individuo.

Niklas Luhmann es uno de los autores que mayor trascendencia ha dado al tema de la confianza y lo hace desde un enfoque sociológico-psicológico. Para él, la confianza radica en tener una expectativa positiva del otro, por lo que se le confiere una cierta libertad de acción. Si esto se corresponde, entonces hablamos de la existencia, de una confianza mutua que a decir de Luhmann: “reduce la complejidad social” de modo que “se generalizan las expectativas de comportamiento” Wajner (2007).

Sabemos que siempre han existido aquellos fenómenos sociales que se van tornando bien complejos dentro de la vida en comunidad y algunos de ellos, tal vez, pudieran ser los que desencadenan grandes conflictos en las relaciones con los/as demás; son el engaño, la mentira y la intolerancia. La confianza, según lo citado por Luhmann, se presenta como

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

una apuesta y una posibilidad en el tratamiento a estos fenómenos sociales, para que a partir de la construcción de situaciones que puedan resultar muy familiares, se logre una muy buena comprensión, una apertura al diálogo que de alguna forma permita crear un ambiente de seguridad y tranquilidad en el que, igualmente, se perciba sinceridad para creer que es posible ayudarnos mutuamente.

La confianza es entonces, una hipótesis sobre la conducta futura del otro, hipótesis que ofrece seguridad suficiente para creer en ese otro, para depositar las soluciones a sus problemas asumiendo riesgos porque la confianza presupone una situación de riesgo.

Un elemento fundamental en la construcción de la confianza es la reciprocidad que se da en las relaciones de mutualidad entre los individuos. Ricoeur (2006) sostiene que “la mutualidad contiene el reconocimiento de sí mismo como autoafirmación de las propias capacidades que siempre se realiza con referencia a otro sin solipsismo”, (p.354) reconocimiento que se hace de sí mismo/a y de los otros/as, sobre la base de un intercambio.

La experiencia que tienen los niños y las niñas en el juego abre la posibilidad de esa reciprocidad y de ese reconocimiento. El siguiente texto así lo expresa:

*“Cuando yo estoy jugando con mis amigos siento
que soy importante para mí y para los demás”*

(niño, 11 años)

(Entrevista conversacional).

El descubrimiento de las propias capacidades, dice Ricoeur, es también el reconocimiento de la propia responsabilidad en la acción, es la proyección de un sujeto reflexivo que discierne la buena acción en la incertidumbre, en el riesgo, como sostiene Luhmann “una confianza mutua” (2005) que crea conciencia sobre lo que se tiene en su poder.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Para un/a niño/a, sentirse importante en medio del juego es el motor que le da seguridad para gozarse y sentirse bien, para fortalecer sus emociones, para recrear el miedo, la alegría, la ansiedad, la esperanza y hasta para resolver sus frustraciones. Las apreciaciones que se anotan así lo confirman:

*“Para mi jugar significa divertirme porque muchas veces se me olvidan
las cosas que me están pasando”*

(niña, 10 años.)

“Significa divertirse haciendo lo que más me gusta y poder ser quien quiera”

(niño, 10 años)

(Entrevista conversacional)

Se podría pensar que a través del juego los niños y niñas encuentran un medio para la representación de roles y que, además, se les estimula la autoexpresión, pues suelen estar libres de la interferencia de los adultos y pueden imaginarse e interpretar cualquier personaje adulto o animal, cualquier cosa o situación real o imaginada. El fantasear es una necesidad que aprovechan los niños y las niñas para sumergirse en el mundo de los adultos, en la vida social para la que se están preparando.

Y es precisamente por esa sensación de libertad, de poder ser, en la que ellos/as se sienten inmersos en su mundo y ausentes de los adultos, se sienten seguros de los otros y con los otros, son incluso capaces de tomar riesgos porque el riesgo se convierte en una necesidad, en algo de lo cual pareciera que disfrutaran en los juegos, cuando asumen las reglas establecidas o simplemente las que van emergiendo en la ejecución de los mismos.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

El riesgo implica aventura y libertad y cuando los niños y las niñas se sienten libres, son capaces de dejar de pensar en sí mismos/as para pensar en los otros; ese es el verdadero significado de libertad para ellos/as: dejar de ser para existir con otros y para tomar riesgos, frente a lo cual son necesarios los vínculos de la confianza, pues es ella la que nos empuja a la aventura y al riesgo.

Los niños y niñas en su mundo del juego, viven situaciones que permiten la formación de cualidades como el respeto, la ayuda mutua y la solidaridad que, en síntesis, no es más que la formación de un colectivismo en el que priman intereses comunes al igual que los intereses individuales. Del mismo modo, tienen que plantear sus opiniones y tener en cuenta las de los otros/as, se deben escuchar, dirigirse, subordinarse unos a otros y pedir ayuda cuando sea necesario.

Pudiera tratarse de una confianza social que se configura desde la formación de valores y normas, basada en una visión de la sociedad como una comunidad cultural solidaria (Lane citado por Gordon 2005) en la que los individuos desiguales por naturaleza, se van constituyendo de acuerdo a las necesidades y los intereses que los reúnen. Allí, hay una predisposición para confiar en el otro.

Los niños y las niñas deben establecer relaciones entre sí, por ello, el juego es esencialmente una actividad conjunta en la que predominan las relaciones positivas, emociones y sentimientos diversos. Al respecto, Mead y Piaget citados por Barroso (2003), consideran los juegos infantiles como el crisol del desarrollo social durante los años escolares.

Cuando los niños y las niñas juegan existe la seguridad de que será una actividad en la que solo se buscará estar bien, gozar, disfrutar, compartir y poder ser ellos/as. Aún así, en ese espacio lúdico que se convierte en su espacio de socialización, se vive toda clase de experiencias que los hacen reír, soñar y a veces hasta llorar; se comienza, incluso, a fortalecer lazos afectivos entre ellos/as, a creer o no en la palabra del otro, a excluir a quien

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

incumple lo pactado, en fin, a desempeñarse, a representarse y a experienciarse como ser social.

Cobra gran importancia en los juegos entre niños y niñas cumplir lo prometido, lo que se ha acordado; suelen acudir a la promesa para poder ingresar a los juegos, para ser admitidos o para que crean en ellos/as. Cuando los/as niños/as prometen algo, están considerando el interés de otros/as niños/as, allí, hay un ofrecimiento de una acción que será realizada con la ayuda de otros/as, por ello, la promesa se percibe como un fenómeno social en tanto implica tener presente a los/as demás, pensar en ese otro, en no fallarle y, más aún, esperar esa mutualidad que se da en una relación tan respetable.

Cuando se hace una promesa a alguien se confía en que sea cumplida, por ello, cada promesa implica establecer un compromiso consigo mismo y con el mundo. La falta al cumplimiento de la promesa ocasiona en las relaciones entre niños y niñas malestar, al que rápidamente dan solución, excluyendo a quien incumple, cambiando fácilmente los acuerdos o permitiendo que alguien más haga sus promesas pues siempre son bienvenidas, pero eso sí, quien incumple queda en la lista de aquellos/as en quienes ya no se confía, ya no le creen, convirtiéndose esto en un dispositivo para el rechazo.

Para continuar con el análisis, miraremos cómo el juego permite establecer relaciones de confianza o de desconfianza entre los niños y las niñas. En los siguientes textos se podrá leer:

*“Me gusta jugar con niñas y más o menos con los hombres
porque a veces no son formales”*

(niña 8 años)

*“Me gusta jugar con las niñas porque son muy gentiles
y no pelean y los niños discuten”*

(niño, 8 años)

(Entrevista conversacional)

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Se evidencia en las anteriores expresiones de niños y niñas el deseo constante de encontrar bienestar a través del juego, de sentirse reconocidos, respetados y acogidos. De igual forma, se percibe un poco de desconfianza al manifestar con quiénes gustan más el juego y con quiénes menos. Aún así, le siguen dando gran relevancia a esa relación tan positiva que se devela a través del juego. Parece ser que la desconfianza al igual que la confianza fortalece los lazos afectivos entre niños y niñas.

Luhmann afirma que la confianza y la desconfianza son estrategias adecuadas para manejar la complejidad y la incertidumbre, es así como, se requiere de un cierto nivel de cada uno de ellos. Él plantea: “puesto que los seres humanos tienen una limitada capacidad de procesamiento de información y que la realidad se muestra abierta a complejas posibilidades, es necesario limitar las opciones y las personas deben optar por confiar o desconfiar” (Tomado del artículo confianza y desconfianza: dos factores para el desarrollo de la confianza social). Ambas posibilidades pueden ser ventajosas o perjudiciales de acuerdo a las circunstancias, por ello, es un error entender la confianza como un aspecto positivo y la desconfianza como uno negativo, estas presentan una dicotomía especial, si bien parecen opuestas, ambas deben ir de la mano.

La desconfianza no sería simplemente la ausencia de confianza (Kramer 1999), en los seres humanos coexisten expectativas positivas y negativas con respecto a las conductas de los otros/as. Al ser la confianza y la desconfianza conceptos independientes, existirán elementos que aumentan y disminuyen la confianza y otros elementos que aumentan y disminuyen la desconfianza (Wicks et al citados por Yáñez, Ahumada y Cova 2006).

Parece ser que los niños y niñas en sus juegos cotidianos, viven situaciones en las que se tejen permanentemente esas relaciones de confianza o de desconfianza y, precisamente, ellos/as dan muestra de esa naturalidad frente a esto porque son los/as que mejor comprenden que confiar en sus amigos es bueno, es conveniente y es necesario pues de ellos aprenden, reciben grandes aportes igual que su ayuda y, además, se sienten tranquilos. Pero también comprenden que desconfiar de sus compañeros es bueno, es conveniente y es

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

necesario debido a que los pone en función de involucrarse, de aportar, de cuestionarse y de buscar otras alternativas en cualquier situación que se les presenta.

Podríamos asegurar que los niños y las niñas son unos expertos en esto de entender esa dicotomía especial que se presenta entre confianza y desconfianza, ¿cuestión de racionalidad?, tal vez, y es que para comprenderlos/as quiénes mejor que ellos/as mismos/as.

Para entender ese equilibrio entre confianza y desconfianza, se requiere de un pensamiento amplio en el que sea posible pensar en la desconfianza, no como lo contrario a la confianza, sino como su referente de confrontación, contradicción y desequilibrio. El equilibrio entre ambas equivaldría a una adecuada tensión en las que ambas se ubiquen en planos simétricos de la balanza. Es necesario que surja la desconfianza, no se debe evitar, porque desde allí se puede aprender la confianza y es que la desconfianza también podría reducir la complejidad social, toda vez que permita el diálogo, la conciliación y los acuerdos entre los sujetos.

Según Erickson citado por Boeree (1998), “se debe desarrollar la confianza sin eliminar completamente la capacidad para desconfiar”. La cuestión no es sencilla. Es bueno tomar riesgos, estar seguros, tener la firme certeza de algo, sentir vacilación o familiaridad en una situación dada. Todo se hace fácil o difícil dependiendo de qué tan alta o tan baja sea la resistencia de cada uno/a para vivir experiencias que requieran un mínimo de temor, de incertidumbre o de seguridad. De acuerdo a esto, se podría afirmar que tanto la confianza como la desconfianza permiten mantener una vida social transparente, por consiguiente, muy sana.

Derrida (1996) en el texto, “Políticas de la Amistad”, presenta la figura del amigo como la figura del hermano, allí, la amistad se convierte en un lazo de confiabilidad, es decir, la amistad la conceptualiza como una forma de fraternidad a partir de lo familiar en una relación de conveniencia y de parentesco. La confianza en el amigo radica en creer que será bueno no solo con sigo mismo/a sino también con los/as demás.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Los niños y niñas representan a esos personajes llenos de fraternidad, de comprensión y de acogida logrados en espacios y momentos felices, de gran armonía, de diversión, de goce y disfrute, es el momento del juego y del bienestar. Ante la pregunta ¿con quiénes prefieres jugar? una niña responde:

“Me gusta jugar con niños y niñas porque es divertido, lo hacen sentir bien a uno y lo hacen sentir como si uno fuera su hermana”.

(niña, 8 años)

(Entrevista conversacional)

Es tan evidente en su respuesta la percepción de un afecto especial del cual pareciera hablar su sola expresión; con qué facilidad, con qué familiaridad nombra a sus amigos como sus hermanos, se percibe una muestra de credibilidad, de comodidad entre ellos y de confianza.

Parece perfectamente claro que la relación fraterna que se traduce tanto en la familia como en la sociedad, engendra confianza y actitudes de cooperación en los sujetos y en esto tendrán mucho que enseñarnos los niños y las niñas pues sus relaciones diarias y de la vida común, están impregnadas de colaboración sincera y un poco interesadas, lo que las hace ver como situaciones que surgen de actitudes innatas llenas de hospitalidad, camaradería y proximidad, de ahí, que en su mayoría ellos/as sean tan afectuosos y tan cercanos en sus relaciones diarias.

Esta afectividad, se traduce en comprensión, diálogo y entendimiento, lo que va creando la condición de posibilidad del advenimiento del otro y condición de posibilidad para que el otro acontezca, es allí donde se comienza a formar un fuerte lazo entre amistad y fraternidad, entendida como hermandad.

Apostar por otro es simplemente poder esperar reciprocidad, es desarrollar un lazo de confianza y de estabilidad, de esta manera, la reciprocidad incluye una esperanza de poder

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

contar con ese otro. Allí hay un interés. Pareciera que en el fondo para conseguir a sus amigos/as, los niños y niñas también son muy selectivos porque siempre están buscando en sus relaciones, conveniencia, reciprocidad, confiabilidad y estabilidad. Claro que esto tiene sus aspectos positivos.

Debemos agregar que los lazos amistosos suponen un acto de selección, lo que puede generar entre los niños y niñas un cierto grado aparente de rechazo por el género contrario en el desarrollo de actividades grupales. Aunque no es muy claro si es un rechazo o es un temor que los niños y las niñas sienten frente al otro género, es evidente que se presentan agresiones en la relación entre ellos/as por el solo hecho de pertenecer al género contrario.

Y es, precisamente, esta característica: *“ser niño o ser niña”* lo que puede conducir en los juegos que ellos/as practican a respuestas de tipo agresivo, debido a que las pueden emplear como defensa ante situaciones que perciben como fuente de peligro, de amenaza incluso de poca credibilidad, aunque en realidad no lo sean.

En este punto, juega un papel bien importante la confianza que se tienen entre los niños del mismo género. Es claro que existen diferencias entre géneros, siendo los hombres más agresivos que las mujeres. Pareciera que es más fácil y menos arriesgado para los hombres ser agresivos entre ellos mismos, lo suelen ver como algo nada peligroso, de allí que prefieran en muchos momentos jugar con un igual, es así como lo expresan en el siguiente comentario:

*“Solo juego con niños porque son varones
para jugar y para darles batacazos”*

(niño, 9 años)

(Entrevista conversacional)

La mayor parte de la agresión de los niños y las niñas tiene lugar en los recreos y momentos de juego. Lo que deseamos destacar en esta parte es cómo el comportamiento agresivo que

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

se puede presentar en las relaciones de confianza, entre los/as niños/as, puede llegar a convertirse en situaciones de diálogo que posibiliten llegar a acuerdos, aún cuando no pensemos igual porque el ser humano, por naturaleza, es agresivo y presenta siempre la disposición para entrar en discusión para anteponer sus puntos de vista y eso es bueno, pues solo así sabe que es tenido en cuenta, claro está que es muy importante saber canalizar esa agresión para poder lograr resultados positivos que también conduzcan al aprendizaje de experiencias formativas.

“El niño que golpea más fuerte es el que consigue el mejor juguete, el mal humorado y el que más grita es el que manda, el que hace comentarios hirientes es el líder, y lo peor, el que calla y se vuelve cómplice”. Situaciones como éstas las observamos con frecuencia en los juegos practicados por niños y niñas y, es preciso, que a partir de estas vivencias se busquen alternativas como espacios de mayor confianza y tranquilidad, de forma que se sientan seguros de poder expresarse y al mismo tiempo reconocer sus fallas.

No quisiéramos dar esa connotación de agresividad al género masculino, pero podría pensarse que la mentalidad que se tiene en cuanto al papel del hombre y de la mujer en la sociedad, también ha producido una especie de estigmatización frente a ello. Parece que desde que se nace se enseñara a ser niño o a ser niña; “al niño se le imprime la idea de hombre fuerte y varón que tiene el poder y a la niña de mujer subordinada y débil” (Adrienne Rich 1976), lo que implicaría que los niños se deben comportar un poco más duros, agresivos, fuertes, bruscos, mientras que las niñas deberían orientarse a ser más delicadas y menos fuertes.

Esta ha de ser una tarea: cambiar de mentalidad para ir en contra de la agresión, de la fuerza y las palabras que dañan, desde la formación en los hogares, la familia, pero sobre todo, desde la escuela como ese espacio de socialización en el que los niños y las niñas pasan la mayor parte del tiempo y se educan. En el juego espontáneo ellos/as aprenden cantidad de cosas con sus compañeros y amigos; en medio de éste; con su aparente *desorden* y falta de límites, niños y niñas construyen reglas provisionales y permanentes, las destruyen y

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

reconstruyen a medida que la dinámica del juego, en tanto acción impredecible, lo va requiriendo. La regla, explícita o tácita, es punto de partida para el juego pero es también emergencia producto del juego mismo.

Ahí debería estar la escuela, ayudando a canalizar esas manifestaciones de agresividad promoviendo la cooperación, la sensibilización, la buena comunicación y la solidaridad. Todo esto para facilitar el encuentro con los/as otros/as y el acercamiento a un ambiente de confianza porque nuestros niños y niñas también van a la escuela a aprender a vivir, a comprender a los/as demás y a sentirse diferente pero complementario del otro.

También se presenta entre las niñas su preferencia por jugar en espacios pequeños, de poco ruido y que al parecer no impliquen riesgos. En la observación realizada durante el descanso se puede percibir que algunas niñas se abrazan y conversan con gran espontaneidad, dando muestra de mucha familiaridad y disfrutan bastante de la situación creada, pues sus expresiones así lo reflejan. Hay risas, miradas de aceptación, toques de camaradería, todo lo que indica que el asunto les interesa a todas.

Lo que creemos que es importante rescatar acá, es la diversidad de ocupación del espacio y la agrupación que hacen según el género. Las niñas tienden a situarse en esquinas o lugares más pequeños para evitar ser invadidas tal vez por los niños. Los niños ocupan la mayoría del espacio, principalmente, para jugar fútbol o juegos de mayor esfuerzo físico.

Esta desigual ocupación del espacio, se observa en otros contextos para el desarrollo de la mayoría de las actividades, pues al parecer las niñas buscan espacios reducidos para sentirse más cercanas, más próximas, para demostrar el afecto; y es que, aunque ésta pudiera ser una de las características más fuertes en los niños y las niñas, se hace mucho más evidente en las mujeres pues son afectivas por naturaleza. Ésta pareciera ser una razón para la selección que hacen en sus juegos:

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

“Me gusta jugar con las niñas porque me entienden más”

(niña, 7 años)

(Entrevista conversacional)

Se podría pensar que la selección de los amigos, con quién se quiere jugar o, simplemente, con quién se sienten bien, encuentra un significado muy profundo desde la historia que encierra el papel desempeñado por hombres y mujeres en cada uno de los espacios públicos encontrados dentro de la sociedad.

Desde su desarrollo histórico-cultural, el ser humano ha ido construyendo múltiples formas de interacción social cuya característica esencial, en este sentido, ha sido la consolidación de roles sociales plenamente diferenciados entre los géneros masculino y femenino. Desde allí, se han redefinido procesos de colonización del espacio público (social y geográfico) por el género masculino.

Desde el comienzo mismo de la historia, en las sociedades nómadas, se ha destacado la existencia del hombre vigoroso, fuerte, capaz de dominar a los demás seres de la naturaleza mediante la utilización creativa de su capacidad mental para inventar herramientas y demás estrategias para cazar a sus presas y así obtener el alimento para su supervivencia.

Simultáneamente se construyen los primeros grupos sociales, unidos por alianzas, en las que predomina el liderazgo del más fuerte físicamente (un mecanismo de agrupamiento similar al utilizado por las manadas y grandes sociedades animales) y es en ese contexto donde el territorio comienza a ser símbolo de poder y de dominio.

Con la invención de la agricultura, se abre paso hacia las sociedades sedentarias, demostrándose claramente el potencial intelectual de una mujer observadora, detallista, crítica del mundo natural y social que la rodea. Capaz de evidenciar los procesos de germinación, crecimiento y reproducción de las plantas y, más aún, capaz de anticipar los beneficios que puede traer para el ser humano. Con este hallazgo, se delimita aún más la

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

actividad de la mujer y la utilización del espacio físico y sociocultural más hacia lo local, hacia lo comunitario y familiar.

Otro momento histórico significativo lo constituye la Revolución Industrial. En esta época de importantes y acelerados cambios en los modos de producción, donde se introduce agresivamente a la mujer a la fuerza productiva de la sociedad, se ve claramente cómo esta ocupación de nuevos espacios laborales que le deberían significar mayor autonomía e independencia de lo masculino y mayor capacidad de participación, se convierte tan solo en una demostración de su gran capacidad creativa, resistencia física y laboral, de una mujer que debe cumplir la doble función de madre y empleada de una empresa. También se evidencia una significativa reducción de su utilización de los espacios físicos, geográficos y socioculturales que se reducen a la fábrica y el hogar.

En la actualidad, aunque desde lo normativo, existe la universalización de los derechos humanos desde los principios de igualdad, equidad de género y respeto por la diversidad étnica y cultural; en la práctica, lo que se observa es una utilización de los espacios públicos desde lo local, lo regional y lo global por el género masculino.

En una sociedad anclada a los modos de producción capitalistas donde la relación dominante-dominado continúa abriendo nuevas responsabilidades socioculturales a la mujer, que en muchos casos ha pasado a cumplir las funciones de padre y de madre en el hogar, aparece lejana una participación más real de ella en la vida política de la sociedad. En este sentido, las estadísticas son contundentes al demostrar la invisibilización o escasa participación de la mujer en la vida política de los diferentes estados.

Como se puede observar a lo largo de la historia del ser humano, el acceso al espacio físico ha estado estrechamente imbricado a las posibilidades de actuación y participación democrática que el hombre y la mujer pueden tener en ellos. Mientras más libertad, seguridad y mayores posibilidades de actuación se tengan en un espacio dado, mejores y más productivos serán los procesos que allí se construyen.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Como aparato ideológico del Estado, la escuela de hoy refleja la reproducción que los niños y las niñas hacen de los modos y estilos de vida que por siglos enteros ha reproducido la humanidad. Y qué mejor espacio que el descanso para observar cómo desde la espontaneidad del juego, los niños y las niñas reproducen la relación dominante-dominado, donde la fuerza física, la vitalidad y la personalidad de hombres dinámicos, activos, ávidos de aprovechar al máximo los espacios escolares y de ser protagónicos en las decisiones fundamentales que conciernen a su convivencia, se anteponen a la limitada e incluso muchas veces resignada utilización que las niñas hacen de dichos espacios, en lo que por lo demás, sus palabras no tienen la importancia que se le da a la de sus compañeros.

La escuela puede verse como la institución que refleja y legitima la actuación de la sociedad en un momento determinado, la existencia de procesos de inequidad social, desigualdad y falta de reconocimiento a las niñas que, como en el juego, han aprendido al máximo el potencial de los pocos espacio físicos y políticos que encuentran en un mundo globalizado que ha sido colonizado por el género masculino donde, sin duda, como las mujeres de la nueva sociedad, aún tienen y tendrán mucho por hacer.

Desde una mirada crítica en el marco del principio de la confianza, podría afirmarse que si bien, desde su misma historia, el hombre ha podido establecer relaciones fraternales basadas en los valores de la amistad, la verdad, la lealtad, la participación y el liderazgo asumiendo un papel protagónico que le ha permitido alcanzar un significativo número de logros, lo que se ha revertido positivamente tanto en la autoconfianza, como en la confiabilidad que las demás personas tienen en su actuación; la mujer, por el contrario, desde tiempos memorables, ha estado sometida a la voluntad de los hombres que han guiado su actuación. La pasividad, resignación e indiferencia que han adoptado un significativo número de mujeres ante la dominación ejercida por los hombres, le ha impedido adoptar una posición determinante en el uso y la participación en los diversos espacios de la esfera pública.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Al respecto, en el entorno escolar, cabe mencionar cómo las niñas al evitar la hostilidad de los contactos con los niños, se resignan a utilizar los pocos espacios que estos dejan libres para su disposición y esto, sin duda, tiene efectos negativos en la estructuración de modos de vida y de actuación donde la confianza y la confiabilidad serán limitados para aquellas niñas que se conforman frente a las limitaciones que le impone el medio y la sociedad para actuar y participar libremente en los espacios físicos, políticos y culturales.

Todo ello conduce a que, de acuerdo al género, se puedan establecer lazos más fuertes entre los niños o las niñas y no se puede desconocer que la sociedad ha propiciado esa separación o por qué no decirlo, esa desconfianza que suele presentarse entre un género y otro.

Por todo lo anterior, es necesario pensar la escuela y en ella los juegos como una posibilidad en la que los niños y las niñas aprendan a ver en el otro no un contrario sino un otro como apertura, como diferente, como alteridad porque es en el reconocimiento del otro como distinto, cuando se logra establecer relaciones auténticas de confianza y hacer de ello encuentros más enriquecedores y dignificantes.

4.4 Construyéndonos con otros/as.

*“¿Qué dices de ‘titín corre corre’?
Nos hacía salir el corazón del pecho”*

(Anónimo)

La Acción, según Hannah Arendt (1998: pp. 21-22), es una actividad fundamental de la *vita activa*, tiene como condición la pluralidad humana y se da exclusivamente entre personas. Desde que nacemos nos insertamos en el mundo, adquirimos la capacidad de actuar, de comenzar algo nuevo y nos revelamos ante los otros/as a través de la palabra. La Acción tiene que ver con nuestra subjetividad y aparición en público.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Pudiéramos afirmar que cuando los niños y las niñas juegan, actúan y hacen uso del discurso para desvelar lo que son. El juego puesto en la escena de lo público, requiere de la pluralidad, de la presencia de otros/as para permitir las relaciones intersubjetivas.

La pluralidad es la condición básica para la vida política, desde allí, un agente es y se construye como sujeto. Esta cualidad de la condición humana de la acción tiene un doble carácter de igualdad y distinción. Igualdad porque somos seres humanos y vivimos en la Tierra y distinción porque a través de la acción y del discurso nos revelamos ante los/as demás en esencia.

De esta manera, podría decirse que independientemente de quienes se vinculen al juego o de cuáles sean las preferencias de género cuando de jugar se trata, los niños y las niñas como sujetos plurales emprenden el camino que los/as hace, de una u otra forma, capaces de identificarse como iguales, en tanto, son aptos para entenderse y planear un juego. Del mismo modo, se empiezan a reconocer como distintos unos de otros en su interrelación lúdica, pues, como dice Arendt (1998: p. 200), en el mundo no ha existido, existe ni existirá un ser humano parecido a cualquier otro.

La igualdad entre las personas ocurre en el mundo como espacio de aparición, teniendo en cuenta su distinción, ellos/as se hacen iguales políticamente. Igualdad y distinción van de la mano pues, aunque en significado no se parezcan, hacen parte de la “paradójica pluralidad de los seres humanos”.

Es probable que para ciertos niños/as, distinción y discriminación sean términos que se presten a confusiones debido a que la diferencia entre ambos no es lo suficientemente comprensible para ellos/as. Otros/as, sin embargo, entienden el significado de la palabra discriminación y han aprendido desde sus hogares que la aceptación por los/as demás debe ser incondicional y que, independientemente de cuán diferentes seamos, nuestra relación con los otros/as en cualquier escenario en el que nos encontremos, será equitativa y justa.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Cuando los niños y las niñas eligen con quién jugar, en ocasiones tienen ciertas preferencias y gustos por aquellos/as que saben harán el juego más divertido o que están dentro de los parámetros que ellos/as establecen para el juego y, en otras, vemos que prima el afecto o el deseo de que quienes son apartados en algún momento, sean tenidos en cuenta por los/as demás.

Al preguntársele a los niños y niñas con quiénes prefieren jugar, responden:

“Mixto porque para mí entre nosotros no hay diferencias”.

(niña, 10 años)

Y otros afirman;

“Me gusta jugar con hombres y mujeres porque los juegos no son para discriminar”

(niña, 10 años)

“A mí me gusta jugar con niños y niñas porque todos son personas y podemos jugar con todos”

(niño, 10 años)

(Entrevista conversacional)

Ya habíamos mencionado que la distinción se da por la acción y la palabra. La acción del hombre en tanto es inevitable, refleja lo que cada sujeto es y ésta con ayuda del discurso, logra que los seres humanos se vinculen y aparezcan ante los otros/as como únicos. Ser sujeto plural implica aceptar al otro en su unicidad, comprender que siendo diferentes, podemos diferenciarnos y que ese ser diferenciables de otros/as abre la posibilidad de reconocimiento mutuo.

Por su parte, la discriminación es un problema social que encuentra relación con el color de la piel, el estatus social, la raza, la religión, el nivel de estudios, la orientación sexual y el

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

género, entre otros factores, estos son aspectos que sirven a los sujetos de excusa para poderlo llevar a cabo.

La discriminación suele darse entre las personas, por eso, el juego como actividad innata a los hombres y mujeres no es la excepción, pareciera ser que los niños y las niñas tienden a hacer uso de ella en la mayoría de los casos. Vemos cómo, cuando van a escoger qué jugar, la opinión de quien dirige el juego suele ser más válida que las otras; el líder emplea la persuasión (engendada, de igual manera, en la *Polis* griega para la toma de decisiones que tenía por base la pluralidad) como herramienta para convencer a sus compañeros/as logrando así que se haga lo que dice.

Otro ejemplo de ello tiene que ver con el rechazo a niños y niñas de color o con pocas posibilidades económicas. A la hora del descanso suele suceder que cuando alguno/a pide ingresar al juego, se le niega el acceso respondiendo: *“ya estamos completos”* o al hacer la selección de los/as que participarán, emplean expresiones como *“...Usted si, usted no...”* (Observación en el patio de recreo).

Aunque en algunos juegos apreciamos el respeto por ser distinto y diferenciable, también observamos en ellos/as ciertas manifestaciones de exclusión que parecieran estar ligadas a la historia, al ambiente sociocultural en el que viven niños y niñas, así como a la concepción de género con la que han sido formados. Frente a la misma pregunta, se encontraron respuestas como:

“Separados porque las mujeres son muy chillonas y muy delicadas”

(niño, 11 años)

“Separados porque los hombres son muy bruscos y nos aporrean”

(niña, 10 años)

(Entrevista conversacional)

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Pareciera ser que las inclinaciones hacia cierto tipo de género tienen que ver con el imaginario colectivo que se ha forjado en la sociedad. Es probable que los juegos también hayan sido clasificados teniendo en cuenta esta particularidad, pero a la hora de jugar, surge el dilema de quiénes deberían vincularse o no. En el caso del fútbol es poco viable que las niñas participen, sin embargo, hay mujeres que lo hacen, lo mismo sucede cuando se juega a las barbies pues hay niños que se sienten bien haciendo parte de él.

Lo realmente importante de todo esto es discernir qué es lo que ellos/as quieren: diversión, aceptación, nuevos aprendizajes, confianza, amistad, reconocimiento... Podemos ejemplificar lo dicho con la siguiente afirmación:

“Mujeres y hombres porque uno aprende de los hombres”

(niña, 10 años)

*“Me gusta jugar con niños y niñas porque es un trabajo en grupo
y se realizan trabajos muy divertidos”*

(niña, 11 años)

(Entrevista conversacional)

Hacer parte de un juego pudiera ser la oportunidad perfecta para compartir con el otro género. Conocer la manera diferente de pensar en torno a una situación en particular tanto de los niños como de las niñas, gesta oportunidades para dar nuevos rumbos al juego. Valorar la presencia de otros/as refuerza las relaciones intersubjetivas y promueve el trabajo en equipo esencial para la vida política, el cual se puede considerar como un rudimento de la acción.

Esta asignación categorial que se hace sin temor al trabajo en equipo, pretende descubrir la riqueza que trae consigo estar rodeados de otras personas, por tanto, contar con ellas, con lo que piensan, sienten y quieren, humaniza y configura la vida en sociedad, en este caso, los

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

juegos que practican los/as niños/as.

Éstos por ser una actividad colectiva conceden a los seres humanos ratificar su propio yo que se revela a través de la palabra y la acción, esto implica descubrir ante los/as demás lo que somos, en definitiva, nuestra identidad. Por tal motivo, cuando un niño o niña en el proceso del juego dice o hace algo, está dando a conocer lo que es a los ojos de quienes lo observan aunque para sí mismo/a no logre ser lo suficientemente claro.

Políticamente la acción se hace con palabras, cuando nos comunicamos con los/as otros/as nos presentamos tal y como somos, nos descubrimos. Arendt (1998) dice que “encontrar las palabras oportunas, en el momento oportuno es acción” (p. 40-41) aunque hayamos dejado de lado la información o comunicación llevada hasta el momento. Por ello, acción y discurso son consideradas coexistentes e iguales.

El discurso coadyuva a la identificación de cualidades, defectos y/o características personales y abre espacios para descubrir quién es el otro en su esencia. Ésta se muestra de forma involuntaria pues ningún sujeto es capaz de reservar su identidad en el acto y la palabra, sólo puede ser oculta en completa pasividad o en ausencia de los/as demás, allí es donde no se logra ser apariencia para aquellos/as con quienes se establece alguna relación.

La palabra de la mano con la acción por ser actividades propias de la vida política y por ser posibles con otros/as, evidencian lo que somos. Esto lo podemos constatar cuando en relación a lo que los niños y las niñas aprenden jugando expresan:

“Me doy cuenta qué clase de personas son peleadoras, creídas, malas personas, deshonestas, irresponsables etc.”

(niña 11 años)

(Entrevista Conversacional)

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Aparecer ante los otros/as es sencillo en la medida en que hacemos parte de la esfera pública. Por eso, cuando surge el deseo de jugar, los niños y niñas aparecen ante sus amigos/as, pues pueden ser vistos y oídos y a la vez, verlos y oírlos a ellos/as (Arendt 2002: p 43), de igual manera, son sujetos que perciben y son percibidos en medio de una *“pluralidad de espectadores”*.

Pero, hablar de aparición a la luz de Hannah Arendt nos lleva a reflexionar en torno a la concepción de ciudadano que ella propone teniendo en cuenta que su postura teórica se orienta al legado político griego (la *Polis* griega) en el que sólo es llamado tal al hombre que posee una propiedad, un hogar en el cual ejerce dominio y violencia sobre la mujer, los hijos y los esclavos domesticando la vida y liberándose de ella para pertenecer a la esfera pública en la que interviene activamente en los asuntos humanos. Esa liberación de la esfera privada lo hacía apto para una segunda vida, la vida política dada fuera del *oikos* (hogar); allí, la pluralidad humana, la acción concertada que generaba redes relacionales, la palabra y el ejercicio del poder, lo visibilizaban y le daban la oportunidad de actuar con otros de manera conjunta.

Por eso, aunque en el contexto arendtiano no existía la concepción de ciudadanía infantil, es decir, que los niños y las niñas no eran considerados/as ciudadanos/as dado que estaban vinculados/as exclusivamente a la esfera privada, podría decirse que el concepto de acción induce a pensar en la posibilidad de ciudadanía en tanto ilumina la manera como un/a niño/a accede a ella a través de los juegos que practica.

El espacio público es considerado espacio de aparición, lugar donde somos visibles para los/as demás, lugar donde hay multiplicidad de actores y espectadores; en este mundo, mundo común a todos y todas, cada subjetividad es en relación con otras subjetividades, aquí, los seres humanos comparten su enteridad sin límites, su pluralidad y hacen parte de la vida política.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

La acción como actividad propia de los humanos que acontece en el espacio político, trae consigo la doble tarea de conjugar la individualidad con la mutualidad en plena libertad. Ser libre en un mundo plural significa ser capaz de comenzar algo nuevo, de actuar, porque cuando un hombre y una mujer actúan son libres. La acción, dice Arendt, se revela como libertad y permite que los sujetos configuren la vida en sociedad.

La libertad de agencia adquiere sentido en la vida política, es en este escenario en el que es posible ejercerla y habitar con los/as otros/as procurando el bien común donde se le da importancia a la inclusión, la equidad y la igualdad de derechos.

Libertad y acción son la misma cosa e implican renovación y autorreconocimiento. Cuando tomamos iniciativa y emprendemos algo nuevo propio al mundo, hablamos de natalidad; nacer a partir de la acción y la palabra tiene que ver con el comienzo de “alguien”, un sujeto que pertenece a un lugar en el que revela quién es, es decir, que aparece y se visibiliza.

El juego como acción tiene el fin en sí mismo, por tanto, goza de tres características básicas propuestas por Arendt: es ilimitada, impredecible e irreversible.

Los sujetos en su actuar cotidiano con otros/as son a la vez agentes y pacientes, hacen parte de las acciones que inician otros sujetos y comienzan sus propias acciones. En los asuntos humanos cada acción tiene sus causas y sus consecuencias, igualmente, acarrea una reacción. La acción humana es ilimitada, por tanto, carece de fin, pero tiene el poder de afectar a otras subjetividades y permitir que las personas establezcan relaciones. Este carácter procesual de la acción, va ligado a la naturaleza impredecible de ella.

Cada nuevo proceso tiene un resultado incierto, por ello, no es posible pronosticar lo que va a suceder y las consecuencias que va a traer cada acto. La seguridad no hace parte de esta característica de la acción, los resultados de ella pueden ser favorables o no dependiendo de la posición que tenga el agente pero solo puede ser posible conocer las consecuencias

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

cuando culmine ese proceso y comience otro.

La irreversibilidad es otra característica de la acción a partir de la cual es imposible deshacer lo que se ha hecho. Como reza una frase popular “lo hecho, hecho está” sea bueno o no, haya arrepentimiento o firmeza en lo que se hizo o dijo no cabe la posibilidad de volver atrás y actuar diferente.

Cada vez que los niños y niñas deciden reunirse para jugar, comienzan algo nuevo. Un juego nunca es el mismo, no solo porque cambian los sujetos, sino porque por su carácter impredecible, culminará diferente a como ha sucedido anteriormente y por su naturaleza irreversible puede que algunas normas en el transcurso de este se modifiquen según los intereses.

Después de actuar, los seres humanos aprendemos de las situaciones a las que nos enfrentamos, máxime si existe la posibilidad de que algo parecido surja nuevamente. En el juego es probable emprender cosas novedosas, es así como los niños y las niñas con las propuestas que hacen pretenden que éste sea más divertido, competitivo y que despliegue una alta dosis de satisfacción y alegría por haber jugado.

Si por el contrario algunos niños y niñas continúan con comportamientos que indisponen a sus compañeros/as porque no se les respeta como sujetos plurales, es posible que en otros/as momentos ellos/as eviten participar del juego o les limiten su participación. Sin embargo, hay quienes saben lo que significa incorporar a alguien en un juego y pensando en lo que representa para una persona no ser bienvenida en él, aceptan su permanencia porque como bien lo dicen:

*“Me gusta jugar con niños y niñas porque todos son personas
y podemos jugar con todos”*

(niña, 10 años)

(Entrevista conversacional)

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Dar inicio a un juego, tomar la decisión de qué quiero o queremos jugar, pareciera fácil pero a veces se torna un poco complicado, esto se debe a que ser distinto implica tener un punto de vista o perspectiva que no siempre resulta parecida a la de los/as demás y es ahí cuando surgen las dificultades.

Hay grupos de niños y niñas que logran un mutuo acuerdo a través de su acción comunicativa y comienzan a jugar lo que escogieron. Cuando eligen *“policías y ladrones”*, por ejemplo, lo resuelven rápidamente, *“cada uno actúa como si fuera uno de los dos y comienza la persecución, los ladrones se defienden y procuran resguardarse de los policías, entre tanto, los últimos hacen todo lo posible por atrapar a los que más puedan.”* Sin embargo, el juego termina pronto, no les causa mucha diversión, entonces deciden cambiarlo por otro.

En este juego podemos darnos cuenta que los niños y las niñas perciben de algún modo que la acción es impredecible, en tanto no se puede pronosticar lo que va a suceder en la misma ni mucho menos las consecuencias que traerá. Cuando ellos/as toman la decisión de practicarlo lo hacen porque creen que será realmente entretenido, pero cuando empiezan a jugarlo ocurre algo especial, el espacio del aula es muy pequeño para correr y es necesario hacerlo, los policías cogen muy fácilmente a los ladrones y esto no les llama mucho la atención porque lo bueno de este juego es escaparse, por tanto, no lo ven tan emocionante, lo que creyeron que sería no fue como lo pensaron por eso resuelven terminarlo.

De un juego pasan a otro, el cambio es continuo pues no supera las expectativas que tenían en un principio. En palabras de Arendt (1998), *“el hecho de que el hombre sea capaz de acción significa que cabe esperarse de él lo inesperado, que es capaz de realizar lo que es infinitamente improbable”* (p. 202).

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Al llevarse a cabo dicho cambio, vemos cómo uno de ellos propone que jueguen “*pisa pisa*”¹ a lo que los otros responden de forma afirmativa y dan comienzo pisándose entre sí. Alguien pide *tapo*², pues se siente agotado y los demás cooperan suspendiendo el juego pero no tardan en retomarlo. La condición para jugar es no dejarse pisar, pero hay quienes no la aceptan y salen del juego, se cansan fácilmente y no quieren seguir, entre tanto los otros si lo hacen.

Esta pudiera tratarse de una situación en la que los niños y niñas captan la irreversibilidad de la acción, dado que no es posible deshacer lo que se ha hecho, en este caso, el juego que se propuso y las reglas que emanaron de él, pues no se sabe ni se sabrá en qué acaba lo que se está haciendo. (Arendt: 1998: p. 256)

En un corto espacio de tiempo, los niños y niñas pueden vincularse a muchos juegos y proponer otros tantos para que el momento se torne divertido, de esta manera, podemos comprender que la acción está llena de múltiples consecuencias, que carece de fin y es procesual, por tal motivo, en los asuntos humanos los procesos son de permanencia ilimitada.

“¿Por qué cambian tanto de juego?...”

porque hay muchos juegos para jugar y unos se vuelven muy aburridores”

(Observación en el aula de clase)

¹ Los niños y las niñas se organizan en un círculo con las piernas un poco abiertas, se asignan un número que será el que les dará la pauta para iniciar. Comienza el primer número pisando a otro de los participantes, sigue el segundo y así sucesivamente. Nadie puede dejarse pisar porque va saliendo del juego. Aquí es muy importante “esquivar” a quien lleva el turno y llegar hasta el final. Gana quien sea más ágil.

² “Tapo” es una expresión empleada por los/as niños/as como símbolo para suspender un momento en el juego. Hacen uso de ella cuando necesitan descansar, cuando quieren claridad de una norma o, incluso, cuando ven que los van a coger en un juego que implique ser perseguido.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Aunque es claro que para Arendt la actividad valiosa es el trabajo y que para ella la educación debería estar determinada por el *aprender trabajando* sobre el *hacer jugando*, pudiéramos decir que en esta tesis de maestría el aporte teórico de dicha autora nos permite leer la acción infantil en el momento del juego entendiendo que, pese a que éste no es equiparable a la concepción de acción planteada por ella, sí es desencadenante de acciones, por tanto, es preciso observar en ellas la fragilidad, la imprevisibilidad y la infinitud, características anteriormente mencionadas.

Ya se habló de los acuerdos a los que llegan los niños y las niñas en común, pero hay momentos en los que las determinaciones son tomadas por uno solo quien es el líder y, ese liderazgo, puede provenir tanto de líderes positivos como negativos que logran llegar a consensos o que imponen las reglas del juego, así mismo, sucede que quien dirige el juego es el que ha prestado el material requerido para tal. Los niños y niñas ante dicha situación responden:

“Llegamos al acuerdo gracias a José Manuel porque estábamos en un dilema de escondidijo³ y microfútbol, pero José Manuel dijo: Juguemos guerra de países⁴ y todos dijimos que sí”

(niña, 11 años)

³ “Escondidijo se juega que cuentan por ejemplo ‘la casita se quemó y el que no salió quedó’ el que quede le toca contar por ejemplo: 1, 2, 3, 4... hasta veinte o más, mientras tanto los otros se esconden y cuando termine el otro de contar sale y dice quemó barra. Luego sale a buscar a los otros, cuando está lejos de donde estaba contando, otro se puede liberar diciendo: 1, 2, 3 por mí, o cuando el que cuenta encuentra a otro salen los dos corriendo hacia donde estaba el otro contando y si el que estaba contando lo liberó, por ejemplo: el otro se llama Juan Sebastian libera el que estaba contando 1, 2, 3 por Juan Sebastian y el que libere primero queda o sino libera a nadie vuelve a quedar.
(Niño, 9 años)

⁴ Un grupo de niños/as se reúnen y se asignan nombres de países, escogen uno que será quien inicie el juego. Mientras los/as participantes están en un círculo no muy amplio, el/la niño/a elegido/a se ubica en el centro con un balón y dice: “Yo (país) declaro la guerra por la invasión de (país)”, lanza el balón y todos salen corriendo para diferentes partes, pero al que le declararon la guerra deberá dirigirse hacia el lugar desde donde lo tiraron (base) para coger el balón evitando que se caiga, cuando llegue grita “stop” y todos quedan quietos. Luego dice que dará cierta cantidad de pasos para acercarse a un país específico con el fin de lanzarle el balón y poncharlo. Si logra hacerlo sale el que ha sido ponchado, pero si no, sale el que tiene el balón. Esta dinámica se repite hasta que gane quien no logre ser ponchado.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

“Cuando jugamos por ejemplo botetarro⁵, el que manda el juego es el que pone el tarro y si jugamos fútbol manda el que pone el balón”

(niño, 10 años)

(Entrevista conversacional)

Los imaginarios que los niños y las niñas tienen frente al juego “Guerra de países” adquieren especial relevancia en un tema como la política. Al preguntarles el significado que tiene para ellos/as responden:

“Guerra de países quiere decir atacar a un país y destruirlo, se hacen batallas para tener poder y dominar el mundo. El poder depende de lo que se haga con él, es malo si es para hacer lo que quiera y no lo que el pueblo pida y es bueno si es para animar a la gente y para ayudar al planeta”

(niño, 10 años)

(Entrevista conversacional)

En los juegos también se hallan diversos dispositivos de poder, no solo la palabra es uno de ellos sino, incluso, objetos como el tarro o el balón. El poder según Foucault pasa a través de dominados y dominantes, es una estrategia, no es represivo sino productivo (Díaz, 2008), por tener estas características, circula a través de los sujetos, por tanto, no pertenece a alguien en especial. Cuando nos relacionamos intersubjetivamente, el poder hace su aparición en el mundo común, en el lugar donde los humanos como seres plurales actúan juntos, pero, en el momento en el que se dispersan, ese poder desaparece.

⁵ “Este juego se trata de un determinado número de personas que escogen a uno de los integrantes para que este lance el tarro lejos y los demás corren a esconderse y el que lo había lanzado debe salir a buscarlo y si uno de los escondidos llega a coger el tarro, este le puede salvar la vida a uno de los integrantes de juego, por eso, al que le toca lanzar el tarro debe de estar pendiente de no dejar llegar a ninguno de los integrantes del juego a coger el tarro.”
(Niña, 9 años)

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Los juegos coadyuvan a que el poder sea concebido como aquel que pertenece a uno solo o como el que se distribuye entre varios. Hay circunstancias vividas al interior de un juego en las que se observa dominio de un integrante, este es el que toma la vocería por los/as demás y decide qué jugar o a quién admitir o no.

Sin embargo, en otros juegos vemos que algunos/as integrantes logran tener empatía con otros/as. Podemos afirmar que en la acción colectiva ésta se potencia cuando hay similitud en lo que los/as niños/as piensan frente a un juego, cuando hay grupos de ellos/as que poseen habilidades para manejar un objeto, cuando hay un vínculo afectivo de por medio o cuando tienen preferencias por ciertos juegos. La empatía confiere, entonces, la capacidad de comprender que en un juego el poder puede ser asumido siempre por un niño o niña diferente, permitiéndoles de esta manera sentirse valorados y tenidos en cuenta.

Habitar en un mundo común no es fácil aunque todos hagamos parte de él, por ello, se necesita un alto grado de tolerancia y respeto por la diferencia del otro/a. Hay quienes en sus relaciones intersubjetivas aprenden de los/as demás pues se saben distintos, pero también hay quienes quieren que los/as otros/as hagan lo que desean, incluso, pasando por encima de ellos/as y de sus intereses. A la hora de jugar vemos cómo esta situación puede afectar de una u otra forma la permanencia de alguien:

*“Me siento con rabia porque los hombres se cierran en fútbol
y yo me siento aburrida y triste porque dicen que no a los saltos
y también como no juegan lo que yo digo, más bien no juego”*

(niña, 11 años)

*“Mi equipo es muy grosero porque yo iba a proponer algo y ahí mismo me echaban
y me decían: si usted sabe todo sea la capitana y díganos qué hacer.
Nunca me dejaron dar opiniones, hasta que me cansé de que me echaran y me salí”*

(niña, 11 años)

(Entrevista conversacional)

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Lo dicho anteriormente nos remite a la amistad en términos arendtianos, no entendida como intimidad sino como sentimiento político. En lo político, se piensa la relación con el otro como una relación entre iguales que nos prepara, nos habilita y nos da la capacidad para comprender puntos de vista que son diferentes al propio.

Hablar de la comprensión en el sentido arendtiano es reconocer que en los asuntos humanos ésta inicia cuando nacemos y culmina con la muerte. Continuamente en el mundo de la vida estamos en procesos comprensivos dado que al ser la comprensión la otra cara de la acción, en tanto va orientada a una forma de cognición, esto es, de conocimiento, posibilita a cada sujeto reconciliarse con lo que ha sucedido y con lo que existe, es decir, le permite aceptar los hechos pasados que no puede cambiar y dar una significación armónica a su relación con el mundo en el que habita.

Esta concepción está íntimamente unida a la alegría debido a que es ella la que motiva a los sujetos a hablar para comprender el mundo, además, está ligada a los juegos que practican los niños y las niñas en la medida en que se considera importante que ellos/as entiendan los actos y palabras de quienes acompañan tal actividad lúdica. Por ello, el lenguaje adquiere significación pues nos remite a la capacidad de hablar y escuchar, de emprender el camino hacia la posibilidad de una narración continua de los otros/as, de nosotros/as mismos/as y de nuestro lugar en el mundo de la vida.

Identificar en los niños y las niñas la amistad en el sentido propuesto por Arendt nos conduce a pensar que en el juego dicho sentimiento político lo evidenciamos cuando se le permite al otro opinar y decir lo que piensa, cuando habla sin temor a ser señalado, cuando se expresa sin represión o cuando, finalmente, sugiere qué rumbo darle a la acción que se está desencadenando en el juego. Si este sentimiento no prima es posible que el discurso y la acción se tornen coercitivos.

El juego como actividad esencial en los niños y niñas concede un amplio horizonte para comprender la Teoría de la Acción propuesta por Hannah Arendt. En primera instancia,

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

nos permite reconocer que la política no está determinada exclusivamente por nuestro vínculo al Estado sino esencialmente por la vida que construimos en la relación con los otros y otras descubriendo su manera de ser y actuar, los juegos son momentos propicios para que esto suceda.

Otro aspecto sustancial es la necesidad de darle el valor que se requiere a los juegos que practican los niños y las niñas, máxime si éstos los/as prepara para consolidar la vida política, para formar su subjetividad y aportar a la construcción de otras subjetividades propendiendo no solo por el respeto a la pluralidad como alternativa para cimentar una sociedad más justa y mejor, sino también por el respeto al bien común como aquel que corresponde a todos/as por habitar en el mundo.

Finalmente, dicha teoría propende por el fortalecimiento de escenarios políticos como los que se erigen en los juegos de los niños y las niñas, donde acción y discurso, como categorías fundamentales, procuran la inserción de los sujetos en la vida política como espacio de aparición, espacio cargado de múltiples significaciones cuantos seres humanos hay en el mundo de la vida, espacio donde surjan oportunidades de ser diferentes y donde se reconozca y humanice el actuar y el sentir de cada cual.

4.5 Ser parte de ...

*“Siempre descubrirías tus más ocultas habilidades
a causa de un... ¡A qué no haces esto!”*

(Anónimo)

Al tener en cuenta la participación de los niños y niñas en la sociedad estamos contribuyendo al desarrollo y fomento de aquellas capacidades relacionadas con los aspectos cognitivos, emocionales, culturales y sociales, todos ellos elementos necesarios

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

para interactuar de forma activa en una comunidad.

Actualmente en escenarios cotidianos, se hace necesario promover en los niños y niñas una cultura democrática que se traduzca en acciones a su favor, dando importancia a sus propios intereses y necesidades, con la idea de estimular el desarrollo de capacidades para alcanzar una participación crítica, propositiva, dialógica y activa en todos los espacios de interacción social.

Para Roger Hart citado por Osorio (1993: p.5) quien ha desarrollado investigaciones y programas que promueven la participación de los niños y las niñas y la articulación de sus preocupaciones e intereses como un camino para la realización de sus derechos, la participación “es la capacidad para expresar decisiones que sean reconocidas por el entorno social y que afectan a la vida propia y a la vida de la comunidad en la que uno vive”.

La participación infantil dentro de los procesos sociales desempeña un papel importante pues permite que todos los niños y niñas se sientan “parte de”, no como sujetos pasivos sino como miembros activos de la sociedad, asumiendo el compromiso de ayudar en la transformación del entorno apuntando a lograr una mejor calidad de vida para todos/as.

La democracia como concepción íntimamente ligada a la participación, permite que los niños y las niñas adquieran un papel primordial orientado a su constitución como sujetos democráticos, a la consolidación y ampliación de las formas de convivencia social y política que propendan por el mantenimiento, la transformación y la renovación del sistema democrático.

La escuela ha sido considerada como un escenario primordial para el desarrollo de la participación y, de la mano de las familias, es la que permite que los niños y niñas vayan escalando peldaños hasta llegar a un alto nivel de participación. Al respecto Roger Hart, citado por Osorio (1993: p. 16), establece una escala de participación a saber: La participación simple, la participación proyectiva, la participación consultiva y la

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

metaparticipación. En la participación simple los niños y niñas hacen parte del proceso como espectadores, hacen acto de presencia. En la participación proyectiva sienten propio el proyecto, pero con apoyo de un adulto. En la participación consultiva una persona mayor escucha a los/as niños/as sobre los asuntos que les conciernen teniendo en cuenta sus opiniones para la toma de decisiones. Y en la metaparticipación, los sujetos son capaces de generar mecanismos de participación los cuales ejecutan a partir de la adolescencia.

La escuela en su función de educar se ha convertido en un espacio propicio que crea las condiciones necesarias para que los niños y niñas a través del juego y las actividades lúdicas formen grupos de discusión, manifiesten sus intereses y principales preocupaciones logrando, de esta forma, derivar acciones tendientes a mejorar la calidad en la educación y el ambiente comunitario. Por tanto, es el patio de recreo un sitio que favorece la observación y el análisis de diferentes aspectos que cobran sentido al hablar de la participación infantil.

El liderazgo como concepción sujeta al tema que nos compete, se ve reflejado en forma muy notoria en la mayoría de los juegos que se practican espontáneamente. La condición de líder no es algo exclusivo de los adultos sino también de los niños y niñas que desde temprana edad van teniendo iniciativa, proponen y toman decisiones. Se puede decir que esto lo hacen muchas veces sin saberlo, van participando en la sociedad de una forma inconsciente generando, por supuesto, ventajas ya que empiezan a hacer parte activa de su entorno y desventajas cuando se crean conflictos al querer imponer su voluntad o punto de vista frente a los/as demás.

Es conveniente anotar que el liderazgo se distingue de la dominación porque, en esta última, una persona controla el comportamiento de otra o de un grupo por medio de la fuerza. Un ejemplo que muestra esta situación es el siguiente:

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

“Durante el descanso, diez niños aproximadamente entre los 9 y 11 años, se reúnen para jugar fútbol alrededor de una lata que hace las veces de un balón, uno de ellos la pateo y los demás tratan de involucrarse, aunque no es fácil, por las habilidades de quién lidera”.

(Observación en el patio de recreo).

Sauri y Márquez (2002) afirman que:

Resulta fundamental que el juego además de concebirse como un derecho sea considerado como el vehículo por excelencia para la promoción de experiencias de participación infantil. El juego no solo se utiliza para proporcionar a niños y niñas recreación, sino una herramienta educativa que permite desarrollar en ellos/as habilidades de pensamiento y de lenguaje, a la vez que informen sobre necesidades físicas, intelectuales y afectivas, al permitirnos conocer su entorno y relaciones con el grupo familiar, la escuela, los vecinos y los amigos. Así es importante que las formas de participación estén basadas en actividades lúdicas que, además de promover su creatividad, estimulen las capacidades propias de cada rango de edad. (p. 120).

Crear ambientes de juego y goce deberá ser una labor de los/as maestros/as en su quehacer diario, permitiendo a los niños y niñas su libre esparcimiento y expresión a través de actividades como los juegos de roles en los que tienen la posibilidad de simular y desarrollar valores característicos de la convivencia familiar como son: la confianza, la iniciativa personal, la fidelidad, la eficacia, la conciencia de los oficios y el reconocimiento de que estos tienen un significado personal y que favorece a todos los miembros de la familia. Un juego que nos ilustra tal argumento es:

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

“Para el tradicional juego de las mamacitas se les facilita a las niñas el muñequero, cada una asume un rol, en ocasiones de forma espontánea y otras veces asignado por una líder, el desarrollo del juego se basa en sus experiencias cotidianas, imitando las labores u oficios que sus madres o familiares cercanos realizan, las niñas dejan percibir rasgos de feminidad, maternidad, autoridad, afectividad y costumbres propias de la cultura.”

(Observación en el patio de recreo).

Al representar el papel de otra persona, los niños y niñas pueden considerar nuevos puntos de vista, tomar decisiones que en otras circunstancias no podrían por su condición de infantes, darle otras dimensiones a la persona o realidad que se está representando, esto les permite experimentar la resolución de problemas, crear posibles salidas a los diferentes obstáculos que se les pueda presentar en la vida, los prepara para asumir cambios en su proceso de formación y les ayuda a tomar conciencia del trabajo en equipo. Otro juego en el que se hacen evidente los roles es:

“Las niñas juegan con las barbies. En el juego hacen una simulación de la vida adulta develando sus sueños de mujer los cuales representan a través de la elaboración de diferentes peinados, cambiando la ropa en los más variados estilos de moda dejándose ver una representación de un mundo fantástico de princesas”.

(Observación en el patio de recreo y aula)

Este juego varía con relación al anterior debido a que las niñas revelan otra percepción del entorno y es más el resultado de lo que actualmente ofrece la sociedad de consumo a través de los diferentes medios de comunicación, incluyéndolas en un espacio irreal de fantasía que las conduce a tener una concepción del cuerpo con medidas perfectas, originándoles la necesidad de estar en el auge de la moda y la farándula.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

La observación anterior da muestra de un juego simbólico, el juego de la imaginación, de la imitación en el que la fantasía es el eje central, dicha característica va cambiando aproximadamente desde los cinco años ya que los niños y niñas empiezan a jugar más cercanos a lo real, hay mayor interacción con los/as demás y poco a poco el juego se hace más social y menos libre, aparecen las reglas y las obligaciones.

*“En el descanso se reúnen los niños para jugar a las canicas (bolas),
juegan de forma organizada colocando las reglas que son:
encholar, el retiris, la cuarta, el pipo, el palmo (golpeando contra la pared)
y el tai vuelvis. Se puede jugar a la mentirita (sin apuesta) o apostando bolas”.*

(Observación patio de recreo).

*“En el juego del “pañuelito” entre niños y niñas se forman dos grupos
uno frente al otro, se enumeran dentro de cada equipo y se pone
el pañuelo en la mitad de los dos. Un encargado anuncia un número y salen los niños y
niñas a quienes les corresponde tratando de recoger el pañuelo
sin ser tocados por su contrincante antes de llegar a su puesto. Gana el equipo que más
puntos alcance en determinado tiempo”.*

(Observación en el patio de recreo).

Las reglas permiten que los juegos y, en general, la participación en la sociedad sea más ordenada. Compartir con los otros/as, interactuar y jugar lleva consigo unas reglas básicas para facilitar la convivencia. Algunas de estas reglas son propias del juego las cuales son transmitidas de generación en generación (como los juegos de rondas, juegos populares), otras veces son los mismos niños y niñas quienes varían las reglas, las cuales se van asumiendo paulatinamente por el colectivo. Cuando ellos/as juegan, se observa una actitud muy particular: el estricto cumplimiento de las mismas hasta el punto de exasperarse los unos con los otros, defendiendo hasta el límite el acatamiento de la regla; quien no la asuma

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

corre el riesgo de ser expulsado del juego.

Respetar las reglas y utilizar los acuerdos entre las partes contribuye a la no creación de conflictos y esto se logra cuando los niños y niñas empiezan a ser conscientes de la diferencia, lo que lleva tiempo y requiere acompañamiento continuo de un adulto. Quisimos conocer qué pensaban los niños y niñas al respecto; por eso, al formularles la pregunta: ¿Cómo llegaron a acuerdos para elegir el juego? Obtuvimos la siguiente respuesta:

“Ganaron los hombres por mayoría y jugamos fútbol, una de las participantes no quiso jugar, ella quería que nosotros jugáramos lo que ella decía, pero al final, resolvimos por mayoría, así que jugamos fútbol. Ella no jugó nada”.

(niño, 10 años)

(Entrevista conversacional)

Podría decirse que para crear y cumplir las reglas en el juego se hace necesario tener la capacidad de negociar, dialogar y tolerar al otro reconociendo su diferencia, saberse desenvolver con personas cuyas habilidades y formas de pensar son distintas a las nuestras, aquí, se hace necesario comprender el significado del trabajo en equipo. Cuando hablamos de esta concepción, nos estamos refiriendo a la inclusión de más de una persona, lo que significa que el objetivo planteado no puede ser logrado sin la ayuda de todos los miembros.

En nuestra experiencia investigativa pudimos ver cómo el juego promueve el trabajo en equipo y cómo éste se convierte en una forma de adquirir responsabilidad, creatividad, cooperación y compromiso. Cuando se trabaja juntos, las actividades fluyen de manera más rápida y eficiente, la cohesión del grupo y la fuerza se ve reflejada en la solidaridad de todos los integrantes y esto se percibe cuando comparten valores, actitudes y gustos comunes.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Sin embargo, podría pensarse que los juegos que se practican espontáneamente en el patio de recreo evidencian diferencias de género. Según Grugeon citada por Woods y Hammersley (1995):

El ingreso en la cultura puede ser diferente para las niñas y los niños (...) el juego de las niñas se caracteriza por una cierta proximidad física e intimidad, juegan formando círculos o corrillos grandes o pequeños y siempre de cara al interior de los mismos. A veces sentadas en pequeños grupos y otras en amplios círculos, se les observa realizando juegos complicados y movidos (...) destacándose la universalidad de su sociabilidad y amistad. (p. 24)

Es claro que los juegos de las niñas están orientados a tejer ciertos lazos de confianza que les dan la posibilidad de emprender relaciones donde los diálogos cobran sentido, por tanto, la cercanía entre ellas aporta a que estos encuentros le den valor a sus pensamientos, intereses, necesidades e incluso preocupaciones.

Por el contrario, Stutz citado por Woods y Hammersly (1995) afirma que “el rasgo predominante en el juego de los niños es la rivalidad y una tendencia a la pugna y al enfrentamiento que puede fácilmente degenerar en pelea. Al juego de los chicos parece faltarle esa sociabilidad que es característica del juego de las chicas” (p. 25)

Los acercamientos que tienen los niños se basan, especialmente, en la lucha por demostrar su fuerza cuando los juegos lo exigen y en dar a conocer sus habilidades, es por ello, que sus actividades lúdicas no necesitan de la proximidad afectiva que requieren los juegos de las niñas.

Podemos evidenciar en el patio de recreo cierta prevalencia por la conformación de grupos exclusivos de niños o de niñas ya que comparten sus mismos intereses, se vuelven cómplices creándose un ambiente de confianza y camaradería. Las niñas se protegen entre sí del juego pesado de los niños que ocupan una mayor parte del espacio del patio. Al

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

preguntarles con quién prefieren jugar algunos niños responden:

“Me gusta jugar con los niños porque son los mejores”

(niño, 8 años)

Y algunas niñas afirman:

“A mí me gusta jugar con niñas en el colegio porque así no nos dicen que somos novios, en cambio con los hombres si me dicen que él es el novio mío”

(niña, 7 años)

(Entrevista conversacional)

Los hallazgos encontrados nos sirvieron para darnos cuenta que en ciertas ocasiones los/as niños/as privilegian los juegos en los que participen personas de otro género, lo cual resulta natural al estar vinculados a un espacio común puesto que a veces hay similitud de intereses, gusto por variar el normal desarrollo de los juegos, competir o medir fuerzas. Esto, en algunos casos, hace más interesantes los encuentros debido a que se genera más emoción. Al respecto ellos/as opinan:

“Mixto porque aprendemos de los dos sexos y sus diferencias personales”

(niña, 10 años)

“Juntos porque no tenemos la misma fuerza y es chévere jugar así”

(niña, 11 años)

“Mixto porque nos sentimos iguales”

(niña, 10 años)

(Entrevista conversacional)

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

En el patio de recreo es donde se observa claramente cómo sus intereses y temas de conversación varían según el género, podría decirse que los niños y niñas al participar lo hacen apoyados en los compañeros de su mismo género. Al jugar se encuentran una gama de oportunidades para que ellos/as desarrollen competencias de *expresión verbal* y formas de *comunicación*. De ésta manera, pueden adquirir el poder para que su voz tenga un “status”, para que sus acciones tengan la posibilidad de influir y así avanzar en el proceso de participación.

Al respecto dice María Teresa Luna C. (2008):

Las acciones humanas comunican algo, expresan algo, en muchos casos con la intencionalidad de lograr el reconocimiento y legitimación del hacer cotidiano o especializado de los sujetos que “hablan”, en el mundo de la vida; es en este proceso que se manifiestan las contradicciones, las imposiciones, el avasallamiento, o por el contrario, la negociación, la conciliación, el consenso. (p. 7)

Una de estas acciones humanas que “hablan” del ser humano es el juego, pues proporciona a los escolares momentos para conocer al otro, descubrir su ser, su esencia, su espontaneidad y sobre todo, para vivir esa tendencia natural a realizarse felizmente con los otros/as. Y es aquí, en este “felizmente” que hace presencia el juego, con su consecuencia propia de generar alegría, aspiración connatural a todo ser humano.

La experiencia de vivir nos muestra que como seres humanos estamos revestidos de una serie de interrogantes, de inquietudes. Se puede decir que nos envuelve definitivamente el misterio, pero no necesariamente tienen que ser situaciones o sensaciones que produzcan incertidumbre o terror pues éste puede ser maravilloso. Esto último, es precisamente lo que encierra esa realidad fantástica que llamamos “juego”.

Desde los comienzos de nuestra existencia podemos percibir, sin lugar a dudas, que hay algo en nosotros, en nuestro interior que nos produce sentimientos de verdadera alegría. Es

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

algo de diseño, es decir, al ser creados, uno de los elementos que nos constituye es esa presencia de la diversión del juego con su consecuencia intrínseca de producir alegría.

La presencia del juego en el ser humano ha sido dada para generar una real y sincera sensación de alegría, de ser felices. No es sino mirar que todos aquellos gestos, monerías, palabras, movimientos, actitudes que llamamos “juegos” producen en el bebé sonrisas, alegría y sensaciones de bienestar. Luego, gran parte de su crecimiento y desarrollo, especialmente en su etapa escolar, va a estar ligado al maravilloso mundo del juego.

Cuando preguntamos a los niños y las niñas ¿por qué es importante jugar y qué cosas aprenden? Hallamos respuestas como las siguientes:

“Aprendo a ser más alegre, más fuerte, aprendo trucos”

(niño, 10 años)

“A ser más pasivo, más comprensivo y uno como aprende a jugar jugando”

(niño, 11 años)

*“Yo en los juegos aprendo mucho, a perder, a ganar y que todo,
no es ganar o llegar rápido.”*

(niña, 10 años)

(Entrevista conversacional)

En esta respuesta del niño se percibe lo “bueno” que es el ser humano, su altruismo, sus altas aspiraciones, su nobleza. Y la participación, precisamente, ha de ir, en primera instancia, enfocada hacia allá: para ser comprensivos, para aprender, para competir sanamente, para saber llegar y no necesariamente llegar pasando por encima de los otros/as, para saber perder y ganar. La participación ha de ser un espacio que les permita a las

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

personas formarse y crecer en humanidad.

Una forma de incluir, motivar y promover la participación de los niños y niñas es a través del juego y la recreación. Es así como, se crean ambientes de socialización para un protagonismo real que tiene lugar cuando se les reconoce a ellos/as capacidades para comprender lo que les sucede, pronunciarse al respecto, organizarse y participar.

Es necesario que el adulto comprenda, tenga la convicción que la participación infantil es un proceso que humaniza el mundo, que construye unión entre las personas y enriquece la sociedad. Es una innovación que se introduce en el siglo XX y ha podido alcanzar muchos resultados, producto del progreso en el nivel de conciencia de muchos adultos que ven la importancia de vincular y tener en cuenta a los niños y niñas en los asuntos de carácter social.

Una sociedad que promueve la participación es aquella en la que se entiende que el sistema social se construye desde los individuos que la integran y los niños y niñas forman una parte importante. Gracias a la acción de los ciudadanos/as el orden social se puede transformar continuamente aportando cada uno lo mejor de sí, esto es lo que constituye la idea de una sociedad democrática.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

5. Discusión Final

*“¡El último es un bobo;
era lo único que nos hacía correr como locos”*

(Anónimo)

5.1 El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política.

La Ciudadanía Política es un “concepto complejo que tiene rasgos espaciales, culturales, sociales y políticos. En sus rasgos políticos la ciudadanía se manifiesta en la acción discursiva con otros y otras, en la participación, en los modos de organización y configuración societal, lo cual está soportado en relaciones de confianza entre los sujetos. Es decir, la ciudadanía política requiere del tejido social, para actuar y participar colectivamente mediante la palabra. Una de las finalidades del ejercicio de la ciudadanía política es la libertad de agencia.

Luna (2008)

El presente capítulo nos llevó a la exigencia de crear un tejido conceptual donde *describimos el papel que tiene el juego como mediación para la construcción de ciudadanía política en los niños y las niñas de básica primaria.* Buscamos dar respuesta al objetivo general planteado teniendo como tesis central *al juego como posibilitador e incentivador de prácticas conducentes a la interiorización de valores ciudadanos.*

Como resultado de una observación detallada, a partir de la construcción que hacen los niños y niñas de ciudadanía política en sus juegos, nos dimos a la tarea de profundizar en su mundo de relaciones. Analizamos la forma en que ellos/as se revelan ante los/as demás, y

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

cómo se van constituyendo en sujetos políticos con deberes y derechos al interactuar en la vida cotidiana.

En dicho análisis, pudimos observar cómo los niños y niñas al formarse políticamente desde temprana edad, se convierten en mejores seres humanos, con una vida digna donde pueden participar activamente en la construcción de una sociedad justa y desarrollan, a su vez, virtudes que le dan armonía al diario compartir.

Se hizo posible durante nuestra experiencia investigativa, comprender cómo el escenario escolar es un medio facilitador para la construcción de ciudadanía política. Es en este espacio donde los niños y niñas tienen la oportunidad de disfrutar de juegos espontáneos, actividades lúdicas y espacios de participación que les ayudan a constituirse en sujetos sociales en escena pública.

La escuela adquiere relevancia investigativa convirtiéndose en un escenario privilegiado de observación. Encontramos en ella un espacio de interacción social que contribuye a configurar identidades y subjetividades políticas. Por tal motivo, al analizar los juegos de los niños y niñas, el clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación del otro, se pudieron evidenciar manifestaciones que claramente nos daban cuenta de una construcción de ciudadanía.

A la escuela se le ha asignado la misión de formar en valores ciudadanos a través de una educación cívica que abarca la práctica de derechos y deberes fundamentales y la participación de niños y niñas en diferentes organismos. Esto les permite el desarrollo de competencias interpersonales para que sean capaces de actuar y tomar decisiones en mecanismos de participación como: el gobierno escolar, manuales de convivencia, investigaciones, evaluación de procesos y servicios, publicidad y medios de comunicación.

Se podría pensar que en dichos mecanismos, los niños y niñas encuentran una fuente de expresión y forma de develar su sentir, pensar y actuar. Es importante vincularlos a los

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

procesos de participación en los que puedan tomar decisiones, generar conocimiento, hacer reflexiones, aportar juicios y soluciones a sus familias, escuela y comunidad.

Dicha vinculación tiene su comienzo desde la infancia y es a través del juego que podemos contemplar como los niños y niñas empiezan a hacer parte de la construcción de ciudadanía. En su interactuar observamos la ayuda que se dan unos a otros, y cómo superan problemas de relación con los/as demás. Cuenta, de forma muy significativa aquí, el aspecto de la autoestima. Lo que sienten por sí mismos los niños y niñas en muchas ocasiones, lo revelan mostrando dificultad para expresar sus ideas, para comunicarse de una forma espontánea y fluida. Cuando sus sentimientos, deseos y necesidades no se intercambian de una manera adecuada, empiezan a tomar actitudes de defensa y bloqueo frente a los otros/as, afectándose la convivencia armónica y afectiva en todos los espacios, especialmente el escolar.

Por tal motivo, la ciudadanía leída desde el ámbito educativo, se asume como una instancia de producción cultural, política y ética implicada en las formas de producción de subjetividades. En los procesos en los que circulan todas esas prácticas sociales se van posibilitando mayores y mejores cuotas de autonomía, participación, respeto por la alteridad, espacios para la tramitación de los conflictos de manera adecuada y se crean ambientes sociales y comunitarios para reconocernos en la colectividad.

Lo anterior, supone concebir una escuela como un espacio para comprenderlo desde la construcción del conocimiento y, además, desde la dinamización de espacios de socialización, ello implica el reconocimiento de sujetos en contextos que son diversos, desiguales y plurales. Así, se podría pensar en una ciudadanía que debe estar involucrada en todas las prácticas cotidianas de la vida escolar.

Como un elemento que dinamiza esas prácticas escolares, hemos referido el juego en este trabajo de Investigación. Éste es la perfecta representación de la construcción colectiva de subjetividades determinadas por contextos concretos de conflictividad, legitimidad,

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

normatividad, autoridad, de poder, disciplina y democracia, donde se dan experiencias de marginalidad y exclusión, todo ello hace posible la transformación de los sujetos en sus diversas dimensiones.

El juego permea la construcción de ciudadanía política porque, precisamente, éste es un ejercicio político que implica la libertad de participar o no, la participación plena una vez decidida, el consenso de reglas y el compromiso de su respeto, la cooperación, la oposición, la reciprocidad, la asociación y el conflicto.

Es un ejercicio político en tanto requiere de un saber, de un saber hacer y de sostener actitudes consecuentes pues en él se da, por naturaleza, la elección voluntaria de entrar o no, permite pensar y sentir, obrar y conducirse. En fin, todas esas relaciones que conllevan actitudes en cada uno en relación con los otros, consigo mismo y con el saber.

El juego es un aliado, por así decirlo, para construir ciudadanía política, podría pensarse, incluso, como una verdadera escuela para la democracia porque en ese sencillo y ameno espacio se dan relaciones entre pares, basadas en la igualdad y el aprendizaje del respeto mutuo y que de forma lenta van conduciendo a la reciprocidad y a la cooperación, como también a la efectiva incorporación del valor de las reglas.

Además, los juegos propician la participación de los niños y de las niñas pues ejercitan la capacidad de negociar y de acordar formas de juego en un proceso que no está exento de conflictos, pero en el cual está un interés común: jugar, divertirse y estar con los otros/as para aprender a vivir juntos.

Construir ciudadanía a partir del juego requiere aprovechar las situaciones de la vida escolar como grandes oportunidades para ello, es percibir los problemas no como crisis sino como experiencias para enseñar de otra manera y obtener excelentes resultados, comprender las situaciones de resistencia, violencia o discriminación de una manera más constructiva que posibilite aprender algo de esas vivencias.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Lo mencionado anteriormente hace referencia a aquellos actos de socialización que se dan en todas las relaciones escolares; podríamos fijar nuestra mirada en el momento de jugar, de vivir para los niños y las niñas porque el juego es una forma de vida para ellos/as donde cobra importancia la aceptación del otro diferente, en el pluralismo y en la posibilidad de acuerdos, en una disposición permanente para el encuentro o el desencuentro, el reconocimiento de sus diferencias o la invisibilización de estas. En fin, todo lo que posibilita el asumir sus concepciones del mundo y la comprensión crítica de sus actuaciones, lo que les va aclarando su posicionamiento como sujetos implicándoles formas de representarse y de entenderse.

El juego representa así una gran oportunidad para que los niños y las niñas construyan ciudadanía, algo en lo que normalmente no pensamos porque está fuera del dominio del adulto: es simplemente un juego, un ser, un revelarse, es un hacer en ese espacio público, solo de ellos/as, allí desarrollan todo su potencial de individuos en la colectividad.

Es el medio por el cual los seres humanos tienen la posibilidad de construir su subjetividad; no es exclusivo de ningún sexo, raza, cultura y edad, sin embargo, los niños y las niñas suelen disfrutarlo mucho más que los adultos, incluso, más que los adolescentes y forma parte activa de sus vidas pues les brinda la posibilidad de actuar libremente haciendo como si fuera real. Allí, en esos escenarios de esparcimiento y lúdica, el juego toma especial relevancia en la construcción de valores y aprendizajes.

Culturalmente el juego refuerza prácticas ciudadanas en los sujetos, de igual manera, cumple una función social debido a que la esencia misma de la condición humana, de la convivencia con los otros/as está permeada por el juego. Podría decirse que esta característica es universal, pues, los juegos tienden a practicarse con una finalidad, con una razón, porque a decir de Huizinga (1968) *“todo juego significa algo”*.

Pensar en un proyecto de investigación cuya meta específica fuera conocer de qué manera los niños y las niñas, a través del juego espontáneo, se consolidan como mejores

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

ciudadanos, amplió nuestra mirada en torno a la observación de las prácticas cotidianas en el ambiente escolar que, precisamente, permitieron realizar un análisis detallado de aquellos juegos que ellos/as practican y cómo estos, a su vez, fortalecen la construcción de ciudadanía política.

En este sentido, ser ciudadanos nos vincula a un espacio del cual hacemos parte: un barrio, una ciudad, un departamento, un país, una escuela; que al igual que el mundo entero, enfrentan la emergencia de la globalización y sus consecuencias a nivel político, económico, social y cultural. Actualmente, estamos inmersos en un mundo donde predomina el capitalismo imperial y es ejercido por unos pocos, los más poderosos, quienes se empeñan en originar una única manera de ver el mundo, aquel del cual hacemos parte.

Esta perspectiva conlleva a reforzar prácticas de desigualdad e inequidad, puesto que en el enfoque neoliberal, prima el bien particular sobre el bien común. La época en que nos movemos fomenta la diferencia y deshace los derechos de todos, entre ellos están los derechos particulares, los económicos, los de patrimonio, incluso, los orientados a la privacidad.

De esta manera y en contraparte con lo anterior, nuestro proyecto investigativo permitió evidenciar cómo están siendo formados los niños y niñas familiar, social y culturalmente y cómo el vínculo con sus pares les ayuda a modificar o afianzar lo aprendido, pues, sabemos que en el juego ellos/as dejan entrever sus sentimientos, pensamientos y hasta sus necesidades.

En el juego, los niños y las niñas pueden ser sin condiciones, sin reparos, sin miedos, pueden ser libres, espontáneos, pueden estar seguros que el juego les pertenece y lo asumen como tal. A través de él, se fortalecen los valores, los modos de actuar en lugar; el juego propende por la defensa del mundo de los niños y las niñas, de su universo cultural, de sus modos de ser apostándole así a mundos más justos y sostenibles. Para ellos/as jugar es un espacio donde el espíritu fluye y crea, donde es permitido todo porque no hay un quien

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

acusador y temerario, donde muestran en esencia cómo han sido formados.

Jugar es una experiencia que devela el ser, que adquiere significación por todo lo que da a conocer, que se convierte en algo muy serio donde se vinculan normas y acciones impredecibles. Jugar moviliza el pensamiento, nutre el alma, libera las preocupaciones, funda momentos únicos e irrepetibles y faculta a los niños y las niñas para escaparse de su habitual cotidianidad.

El mundo del juego como un modo de interacción con otros, configura al sujeto político en tanto está en un permanente proceso de socialización donde tiene un papel importante la relación dialéctica mismidad-alteridad. Al actuar con otros/as, ésta tensión cobra sentido, pues la identidad consigo mismo solo se logra cuando tenemos vínculos intersubjetivos, cuando nos encontramos con los otros/as, con nuestros alter a quienes reconocemos y por los cuales nos autorreconocemos.

Podría decirse que el juego como medio de socialización política concede a los seres humanos la autorreflexión, básica para pensar críticamente el espacio societal y pensarse como ciudadano activo que se involucra en el destino de los otros/as y de la esfera pública actuando políticamente y contribuyendo a la construcción de escenarios políticos donde prime la “inclusión del otro” en la lucha por la defensa de los derechos humanos.

La vida política exige actuar con otros, por ello, cuando los niños y las niñas juegan desarrollan una actividad propia de la esfera pública donde las acciones y los discursos son no coercitivos, es decir, libres. Ser ciudadano compromete, entonces, a cada sujeto niño y a cada adulto que lo acompaña en el mundo de la vida a darle la relevancia que merece el juego como posibilitador e incentivador de prácticas ciudadanas conducentes a la intromisión de valores como la solidaridad, la reciprocidad, la mutualidad, el respeto por el otro y por sus opiniones, la persuasión, la deliberación, el consenso y el disenso, la tolerancia entre otros valores.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Es posible pensar que el juego construye ciudadanía política porque a partir de él como actividad inmanente a los sujetos, los niños y las niñas pueden actuar colectivamente, participar con los/as demás de forma creativa visibilizándose, organizar la vida en común, promover la equidad, propiciar una política deliberativa donde es importante el discurso del otro y el acuerdo ciudadano, generar un pluralismo razonable (Rawls citado por Garay: 2000) en el que el otro es reconocido como diferente pero con igualdad de derechos y, configurar sus subjetividades estimulando la capacidad de juicio reflexivo sobre la política y la sociedad pero, a decir de Arendt (1984), sabiendo que nuestra capacidad de juzgar depende de nuestra capacidad de pensar.

Por lo anterior, podemos decir que el juego tiene un desafío, afrontar el riesgo de crear mundos posibles, donde la diferencia y el respeto sea lo primordial, donde la pluralidad valga en la esfera pública, en la vida política y en la organización de la sociedad, donde hayan lugares propios de culturas vivas y no se ejerza el poder como dominación sino que esté en constante circulación. Así es como se vive el juego, como un universo compuesto por singularidades que aportan al restablecimiento y la reafirmación de seres humanos que apuntalan a la edificación de culturas ciudadanas más justas y mejores.

5.2 Enlace significativo.

*“Todas estas simples cosas nos hacían felices,
no necesitábamos nada más”*

(Anónimo)

Es preciso mencionar que los resultados encontrados tras el análisis de la información recogida en el trabajo de campo, nos muestran cuatro tópicos que aparecen de forma transversal en el conjunto categorial al que se hizo alusión en los hallazgos. Consideramos que éstos dan cuenta de la rigurosidad con la que fueron manejados los datos y evidencian la prevalencia de ciertos rasgos característicos del juego espontáneo en los niños y las niñas

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

de básica primaria en relación con la ciudadanía política. Estos son: Las reglas⁶, el juego de roles, la solución de conflictos y el género.

Los juegos de los niños y las niñas se han convertido en una herramienta valiosa que nos ha dotado de grandes elementos para comprender la esencia y significación del mismo en la construcción de subjetividades y en la permanente consolidación de cada ser humano como sujeto político inserto en un mundo común.

Hemos confirmado, que desde la infancia nos enfrentamos a unas normas sociales y a *unas reglas* asumidas desde nuestro hogar como escenario primario de socialización y que van siendo nutridas en la medida en que hacemos parte de otros escenarios políticos como la calle y la escuela. Para que haya claridad en lo anterior, se hace necesario distinguir entre una concepción y otra.

Por un lado, la norma está relacionada con aquellas convenciones sociales estipuladas en leyes que hacen parte de las culturas a las cuales pertenecemos y, por otro, las reglas surgen en la interacción con otras subjetividades, son susceptibles de ser modificadas y modificables considerando las necesidades encontradas en las situaciones, escenarios y/o relaciones que se gestan con los/as otros/as.

El juego es una acción propicia para ello, allí los niños y las niñas se introducen naturalmente en las reglas, en ese mundo en el que se convierten en miembros activos en pro del desarrollo de culturas más humanas. La reglas propenden por la construcción y constitución de las personas, de su ser, de su esencia; cuando las interiorizamos, estamos incorporando los modos de interactuar con los otros/as, lo que esperamos de los/as demás y lo que ellos/as esperan de nosotros, abriéndose el camino a la confianza.

⁶ Si bien, las reglas se mencionan en este apartado haciendo referencia a un enlace significativo encontrado entre las categorías analizadas a lo largo de nuestra tesis de maestría, cabe aclarar que éstas fueron revisadas y consideradas en un principio y que ahora, son retomadas como parte del posicionamiento inicial del juego mirado exclusivamente desde los hallazgos.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Las reglas en los juegos infantiles pueden variar según el gusto de quienes participan de ellos. Podemos identificar como una característica de éstas el aprender a jugar, es así como, las reglas pueden entenderse como obligaciones asumidas voluntariamente a partir de las cuales se pueden realizar determinadas acciones y evitar otras.

El juego espontáneo como una acción que cobra sentido en la infancia, se inscribe en ciertas reglas, por medio de él, éstas llegan a convertirse en una posibilidad para ir detectando nociones primarias de organización social las cuales se sustentan en relaciones intersubjetivas; las reglas sólo pueden existir cuando los seres humanos se encuentran.

Los juegos permiten la constitución de ciudadanos políticos dejando a los niños y las niñas tener en cuenta ciertas reglas transmitidas, inventadas y/o concertadas que los convierten en sujetos capaces de participar, de llegar a acuerdos con los otros/as y hacer que las normas se legitimen mediante el diálogo, pues privilegian la voz de la mayoría.

Cuando los niños y las niñas introyectan reglas en los juegos, están preparándose para actuar responsablemente no solo frente a éstas sino también frente a las normas que deban cumplir en el momento de incorporarse en el mundo real de cual hacen parte. De esta manera, aprenden a comprender el sentido democrático de la regla en el que la opinión de todos/as importa porque tienen derecho a emplear la palabra como elemento indispensable de comunicación y concertación.

En el juego los niños y las niñas tienen la posibilidad de practicar sus reglas sin la intervención de un adulto, pueden tener autonomía y valorar los distintos intereses o puntos de vista logrando, en muchas ocasiones, regular las situaciones por la vía del diálogo y el respeto. Cuando un/a niño/a es capaz de asumir las reglas establecidas en un juego, está dando cuenta del cumplimiento de las mismas en el hogar y evidenciando rasgos significativos necesarios para enfrentarse a las normas instauradas en otros espacios políticos.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Las reglas en los juegos de los niños y las niñas permiten, en definitiva, que haya orden por los límites que exige, que se fortalezcan valores ciudadanos como el respeto, la tolerancia, la honestidad, la autonomía, la responsabilidad, la igualdad y el trabajo en equipo, los cuales contribuyen a que se afirme la subjetividad de ellos/as, puesto que es un rasgo esencial para fundar su personalidad y darle permanencia a su ser y a su voluntad en aras de constituirse en ciudadanos políticos capaces de velar por la defensa de sus derechos y sus deberes.

El juego favorece el desarrollo social, psicológico, emocional, físico y espiritual de los niños y las niñas, de manera especial *el juego de roles* “el como sí” siendo ésta una actividad lúdica basada en la reproducción de algún fenómeno de la vida cotidiana en el que, indudablemente, están presentes los adultos a quienes ellos/as quieren imitar.

Pudiera considerarse el juego como una obra en la que los niños y niñas se convierten en actores desarrollando un papel importante dentro ella. Aquí, interpretan personajes reales e imaginarios con características que los definen según sus propios criterios, así mismo, pueden hacer parte de diversos temas como el terror, el espionaje, el romanticismo, los duelos, la ficción, el humor y la fantasía. Situaciones que los llevan a ponerse en el lugar del otro, ayudándoles a plantearse preguntas sobre lo que sienten los/as demás: ¿por qué lo hacen?, si fueran ellos, ¿qué harían?, y otros cuestionamientos que reducen la indiferencia ante la condición del otro.

En el juego de roles, la imaginación cobra nuevas facetas: permite varias alternativas para la solución de un problema, desarrolla diferentes modos de pensamiento, favorece el cambio de conducta, provee nuevas formas de explorar la realidad, permite el enfrentamiento con la incertidumbre pues el resultado final del juego fluctúa constantemente, fortaleciéndose la confianza que supone una situación de riesgo y una expectativa frente a la conducta futura del otro.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Jugar al “como sí” tiene un objetivo; colaborar y compartir, no competir. Que se sienta la necesidad de la ayuda de todos/as, es ahí cuando los niños y las niñas comprenden el valor de la cooperación, virtud necesaria para participar en la construcción de ciudadanía para juntos transformar el entorno en una mayor calidad de vida.

De otro lado, la escuela puede ser uno de los lugares donde más abunden los conflictos por la diversidad de niños y niñas que lo integran, pero a su vez, es facilitadora para la formación del sujeto político dado que allí se dan interacciones que permiten al otro/a ser como es.

Llevado al territorio de lo político, el juego potencializa lo humano, por tanto, los niños y las niñas asumen estilos de vida en los que el trabajo en equipo es vital, pues afianza lazos de amistad, permite la unión de esfuerzos para **la solución de conflictos**, hay colaboración y se plantean estrategias, lo cual mejora la socialización. Ahora bien, cuando el sujeto está inmerso en el juego asume ciertas reglas que en su desarrollo pueden generar conflictos.

Entendiendo que estos hacen parte de la vida cotidiana, es importante detenerse y pensar creativamente cómo solucionarlos, puesto que son una posibilidad de comprender la pluralidad y realidad desde la tolerancia, el reconocimiento del otro, la imparcialidad y el diálogo.

En cada situación conflictiva se hace necesario encontrar un equilibrio, llegar a un acuerdo a través del diálogo y la concertación, entendiendo que con los conflictos tenemos una gran posibilidad de crecer como seres que compartimos a diario. El juego es una situación que propicia muchos roces, discusiones, malentendidos y polémicas, sin embargo, desde él mismo se puede llegar a la solución del conflicto. Si bien la convivencia no es sencilla, hay que tener en cuenta la realidad del entorno en el que los niños y niñas habitan.

El dejar hacer parte a los otros/as de lo que soy y el permitirme hacer parte de la vida de los otros/otras para compartir, beneficia la construcción de la ciudadanía, en tanto respeto al

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

otro en su diferencia y aprecio las similitudes que permiten el bien común, así los vínculos de confianza, participación e interacción contribuyen al cumplimiento de la norma por ser un constructo colectivo.

Facilitar la comunicación y mejorar la convivencia es nuestro reto como maestras contribuyendo y gestando cambios significativos que impacten nuestra comunidad educativa. Es necesario propiciar espacios donde los niños y las niñas puedan interactuar valorando al otro/a por lo que es, respetando su diferencia, tratándolo/a con respeto, escuchando sus puntos de vista, evitando la agresión y la intolerancia.

Es, precisamente, esa ciudadanía política que se construye a través de los juegos practicados por los niños y las niñas, lo que nos ha permitido pensar que ésta no hace exclusiones de ninguna clase, que aunque se presentan grandes diferencias de **género** en la dinámica y en las relaciones que se dan, no determina el grado de participación y vinculación en la vida política.

Hombres y mujeres disponemos de capacidades para liderar situaciones en las que podamos aportar para mejorar las condiciones de vida de las comunidades de las cuales hacemos parte. Las prácticas y juegos dan muestra de lo que hasta ahora no se comprendía; la construcción de la subjetividad no se puede pensar desde una mirada simplemente de diferencia de géneros, porque cuando los niños y las niñas juegan, dan ejemplo de una práctica de equidad social en la que, por encima de todo, va implícito el respeto por el otro/a, comprendiendo la pluralidad y permitiendo la transformación de una cultura política en la que sólo se piensa al hombre en aquellas estructuras de poder y a la mujer en las labores familiares.

Sin embargo, toda construcción social requiere de esas diferencias para obtener un complemento mutuo y, desde allí, permitirse una conformación de identidades sociales tanto personales como colectivas. Difícil sería pensarnos en sociedades únicamente masculinas o femeninas. Aprender a vivir juntos, es tarea permanente en esa construcción

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

diaria que se hace en la relación con los otros/as.

Si a través del juego se puede comprender esta construcción de ciudadanía política como una experiencia cotidiana, agradable y además transformadora, entonces los seres humanos podríamos concebir el juego como esa actividad que perdura y nos hace ser como lo que queremos, lo que seremos, lo que fuimos y lo que somos.

5.3 Lecciones aprendidas.

*“Nunca perdamos al niño que llevamos dentro
porque eso da sentido a nuestra vida”*

(Anónimo)

Después de esta experiencia narrada, comenzamos por decir que la ruta epistemológica de nuestra investigación se basó en un modelo etnográfico de corte hermenéutico, el cual nos aportó elementos valiosos que nos condujeron a comprender los pensamientos, sentimientos y acciones de los niños y las niñas que hicieron parte de tan enriquecedora experiencia. Ellos/as nos abrieron la posibilidad de descubrir y encontrar valiosos aportes en relación con situaciones de juego espontáneo en el patio de recreo y en otros escenarios como el ingreso y salida de la jornada escolar.

La observación participante que privilegia la etnografía, permitió que la permanencia de nosotras como investigadoras en el escenario analizado y la vinculación a la población estudiada, nos dieran la oportunidad de ser más rigurosas en la recolección de la información y abrir nuestra mente para comprender qué querían decirnos los datos. La hermenéutica por su parte, fortaleció el trabajo realizado puesto que exigió de nosotras la capacidad interpretativa para reconocer en el discurso y actos de los niños y las niñas un componente fundamental de riqueza conceptual y experiencial en relación con la construcción de ciudadanía política mediante el juego.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Las lecciones aprendidas en la investigación con niños y niñas se apoyan en varios autores, especialmente en los planteamientos de Vigostky con su teoría sociointeraccionista, en Ausubel y su teoría del aprendizaje significativo y en John Dewey con su teoría del Homo Ludens. En el análisis de algunos hallazgos significativos de dicho proceso investigativo y su reflexión a la luz de algunas teorías educativas, se evidencian nexos interesantes de lo vivido a partir de la experiencia con los planteamientos de estos pensadores pedagógicos.

Una de las lecciones aprendidas es aquella en la cual, se asume al niño y la niña como un ser histórico y sociocultural en permanente transformación. Resulta válido resaltar en este aspecto los planteamientos de Vigostky, quien señala la importancia de valorar el medio social en el cual se encuentra inmerso el niño. Es a través de la mediación con los otros/as, como ellos/as construyen las interacciones discursivas que fundan las bases para la construcción de estructuras cognitivas cada vez más complejas y significativas para su desarrollo intelectual y sociocultural.

En relación con lo anterior, la investigación con niños y niñas evidencia creatividad y dinamismo en el diálogo de saberes que se establece entre ellos/as en los juegos libres y espontáneos. Las interacciones discursivas que se fundan en el juego, se cualifican significativamente por la mediación de los demás niños/as que siempre están atentos a corregir el uso del lenguaje para darle un mayor nivel de calidad y efectividad a los procesos de comunicación.

Es así como logran construir un código común de lenguajes, articulados a su contexto histórico, local y global. El acercamiento a las actividades lúdicas y aún mas, libres, que realizan los niños/as durante el juego, permite a los adultos (en nuestro caso a los/as docentes), reconocer y valorar los códigos propios que hacen parte de los procesos comunicativos de los niños y las niñas y, desde allí, ayudar a cualificarlos.

Desde los planteamientos de Ausubel en su teoría del aprendizaje significativo quien plantea que uno de los factores que más influye en el proceso de aprendizaje es lo que el niño y la niña ya saben, podría afirmarse que el juego espontáneo se convierte en una

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

auténtica experiencia de enseñanza-aprendizaje en la que los niños y las niñas tienen la oportunidad de compartir los saberes cotidianos con sus demás compañeros/as y de esta forma, lograr que el juego sea más productivo para todos/as.

Otra lección aprendida en la investigación es reconocer cómo la experiencia de enseñanza-aprendizaje se enriquece por estas interacciones, fundando bases sólidas para que nuestros niños y niñas sean cada vez más activos y reflexivos frente a los procesos de comunicación e interacción social.

Desde lo político, la investigación con niños y niñas evidencia el reconocimiento que tienen ellos/as sobre sus derechos y los de los/as demás, demostrando las formas en que los aplican para su vida cotidiana. Además, en la actividad de jugar libre y espontáneamente, tienen la oportunidad de poner en práctica las normas, valores y actitudes que han construido en su entorno familiar, comunitario y escolar, teniendo la posibilidad de presentar opiniones y aportes para el desarrollo de las actividades que se proponen realizar.

Sin duda alguna, el juego espontáneo prepara a los niños y a las niñas para la civilidad, ya que en todo momento los/as enfrenta ante el reto de participar, escuchar y buscar ser escuchado, así mismo, a utilizar el diálogo y la concertación como los mecanismos más viables para la resolución adecuada de los problemas que se van presentando en su cotidianidad.

Tanto en el juego como en la vida, se presentan procesos permanentes de lucha por el poder donde se construyen relaciones dominante/dominado y, es en este tipo de relaciones donde cobra relevancia la participación democrática y la toma de decisiones por parte de los/as niños/as que se preparan de manera natural para el ejercicio de la ciudadanía.

Desde la perspectiva del desarrollo humano, la investigación con niños y niñas demuestra que mientras para los adultos el juego es una experiencia externa, adicional, si se quiere secundaria a los procesos formativos escolares; en los/as niños/as constituye un proceso

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

vital en el que resulta difícil separar los componentes internos y externos que tienen un significado trascendental para sus vidas.

Durante esta experiencia maravillosa se articulan y complementan el desarrollo físico, psicológico y sociocultural, de tal forma, que basta con observar las dinámicas en que se desarrollan los juegos libres de los/as niños/as para identificar el potencial de capacidades, actitudes, aptitudes y talentos que ponen en evidencia su gran vitalidad física, dinamismo, curiosidad y capacidad de asombro ante lo que les llama poderosamente la atención; contrasta con la desmotivación y la apatía que se observa en algunos salones de clase por parte de algunos/as niños/as.

Los planteamientos anteriores, señalan la importancia de valorar la correlación existente entre los procesos de enseñanza/aprendizaje con el juego espontáneo que se presenta en el entorno escolar. El niño aprende jugando y juega aprendiendo en todos los momentos de su vida, de allí que lo más importante para ellos/as sea el juego, el momento predilecto para involucrarse en un mundo fantástico y a la vez real.

De todos los aprendizajes, el que tuvimos con nuestros niños y niñas fue el más hermoso en nuestra investigación: su alegría contagiante, su gran disponibilidad, su tolerancia, su grandeza para percibir el mundo y la capacidad de transformarlo pero, sobre todo, la mejor lección ha sido el significado que hoy damos al juego como actividad política.

De otro lado, la ciudadanía política, en tanto elemento dinamizador de la vida en común, vida que se construye con otros/as y hace parte de nuestro transcurrir cotidiano, transformó nuestra existencia pues devenimos mujeres diferentes para quienes actuar se ha convertido en esencia de formación como sujetos políticos y, de igual manera, como testimonio de lo que significa actuar colectivamente.

Porque sólo cuando dejamos que la política se convierta en un fundamento para ser con otros/as, para compartir la pluralidad, es posible permear nuestra alma y descubrir que cada palabra escuchada, cada mirada recibida, cada acto realizado, cada enseñanza asumida,

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

cada experiencia disfrutada y cada momento vivido aportaban en nosotras una concepción del mundo y de la vida como un escenario transformador de nuestras prácticas educativas, familiares, académicas y fraternales.

El paso por CINDE dejó en nosotras gratos recuerdos e invaluable aprendizajes que son sólo apertura de un camino que apenas se abre a la investigación pero que, sin duda alguna, nos servirán para tenerlos en cuenta en todos los procesos que nos faltan por vivir y que estamos seguras, nos ayudarán a ser mejores personas.

Cabe mencionar, entonces, que durante estos dos años hubo muchas lecciones aprendidas no sólo desde el conocimiento sino también desde el desarrollo humano. Queremos aludir a lo que consideramos se convirtió en referente esencial para que cada día nuestras posturas y trabajo en equipo fueran mejorando.

En las relaciones con los/as otros/as se construyeron experiencias que nos permitieron, en muchas ocasiones, mostrarnos tal y como somos: con nuestros aciertos y desaciertos, fortalezas y debilidades. Fue así como a lo largo del trabajo de investigación se evidenciaron algunas dificultades que pusieron a prueba el trabajo en equipo y nuestras capacidades para resolver conflictos; situación que a la vez nos enriqueció y fortaleció el sentido de pertenencia al grupo.

Fue necesario modificar nuestros hábitos de lectura y escritura que se fueron mejorando con el trabajo mancomunado y disponible de nosotras, pues el proporcionar momentos de diálogo donde se escuchaba y se era escuchado, permitió el reconocimiento mutuo de las diferentes formas de pensar, actuar y hablar. Las discrepancias y obstáculos nos hicieron entender que para trabajar en grupo se requiere de la tolerancia, la humildad, la confianza, la aceptación y la comprensión del otro/a llegando a consensos y entendiendo los puntos de vista diferentes al propio.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

Contar con un equipo de trabajo dispuesto a entender y comprender el sentir de la otra, nos hizo tener una relación más humana y fraterna. Esto nos hace, como en el juego, iguales políticamente; con capacidad de aceptar que tenemos diferencias, que pensamos y actuamos distinto, pero que a la vez tenemos un compromiso común para alcanzar las metas propuestas.

Formarnos como investigadoras sociales no fue fácil; este tiempo de investigación realizada nos exhortó al compromiso, a la constancia y a arduas horas de lectura, trabajo y análisis. De igual manera, reclamó de nuestra parte una alta dosis de comprensión epistemológica y metodológica, además, de apropiación teórica y capacidad de relacionar lo hallado con lo aprendido.

En estos años de maestría se ha incrementado en nosotras, la confianza, la creatividad, la certeza de la dimensión lúdica en el ser humano y de manera especial el espíritu investigativo, pues en ciertos momentos de nuestro diario vivir ya sentimos la necesidad de profundizar e ir más allá de las cosas para lograr un conocimiento que enriquezca nuestra vida personal y transforme positivamente la sociedad.

Logramos el reto de tejer cada suceso de nuestras vidas y llenarlos de amor, comprensión, paciencia, tolerancia y colaboración, pero sobre todo, crecimos en sensibilidad humana hacia nuestros educandos y entre nosotras. Hoy somos mejores seres humanos y jugamos más, fuimos un pequeño equipo en medio de uno muy grande: nuestros compañeros y compañeras de Maestría en Educación y Desarrollo Humano. Gracias a Dios y a todos/as los/as que nos acompañaron en este proceso.

Maestros y Maestras, los/as invitamos a reconocer *“EL JUEGO COMO MEDIACIÓN
PARA LA CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA POLÍTICA”*

“Y... el último en leerlo la lleva...”

(Anónimo)

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

6. Anexos

6.1 Cuadro de sistematización.

PREGUNTA: ¿Prefieres jugar solo con niños, solo con niñas o con niños y niñas?

TEXTO SOCIAL	CATEGORÍA TEÓRICA	TÓPICOS	LA PREGUNTA
“Hombres y mujeres juntos porque se divierte uno más”	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Acogida</u> • Respeto • Inclusión 	¿Qué aspectos determinan que un juego sea o no divertido?
<p>“Separados porque los hombres son muy bruscos y nos aporrean”</p> <p>“Separados porque las mujeres son muy chillonas y muy delicadas”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> • PARTICIPACIÓN • CONFIANZA 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Género</u> • <u>Exclusión</u> • Desconfianza 	¿Hay diferencia en la construcción de lazos afectivos entre mujeres y hombres?
“Mujeres y hombres porque uno aprende de los hombres”	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> • PARTICIPACIÓN • CONFIANZA 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Alteridad</u> • <u>Inclusión</u> • Compartir • Género • Amistad • Aceptación 	¿Los vínculos construidos en el juego propician relaciones de alteridad?

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Hombres y mujeres juntos porque nos sentimos más competitivas”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> • CONFIANZA 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Equidad</u> • Reconocimiento • Acogida • Aprobación 	<p>¿Cómo marcan los niños y las niñas la diferencia entre niveles de competitividad?</p>
<p>“Mixto porque se siente más adrenalina y porque podemos mostrar a los otros nuestras habilidades”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Reconocimiento</u> • Liderazgo • Cooperación • Tolerancia 	<p>¿El reconocimiento logra ser un elemento esencial en la ciudadanía política?</p>
<p>“Mixto porque aprendemos de los dos sexos y sus diferencias personales”</p> <p>“Juntos porque no tenemos la misma fuerza y es chévere jugar así”</p> <p>“Mixto porque nos sentimos iguales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> • CONFIANZA • ACCIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Trabajo colaborativo</u> • Igualdad • Equidad • Colectividad • Cooperación • Amistad • Solidaridad • Autoreconocimiento • Intersubjetividad • Mundo Común • Pluralidad 	<p>¿Es posible evidenciar en el juego algunas relaciones que constituyan a los sujetos como iguales políticos?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Me gusta jugar más con los niños porque hay algunos que saben más que uno”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • PARTICIPACIÓN • ACCIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Credulidad</u> • Liderazgo • Género • Reconocimiento 	<p>¿Saber es una condición para ser líder, lo es solo el poder o ambas?</p>
<p>“Con las niñas porque me entienden más”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Sororidad</u> • Amistad • Gratitud • Lealtad • Comprensión • Género 	<p>¿Las relaciones entre el mismo género son determinantes para consolidar vínculos de confianza?</p> <p>¿En el juego se logran fortalecer vínculos de confianza entre ambos géneros?</p>
<p>“Me gusta jugar mixto, niñas solas o como sea, a mí no me importa, lo importante es jugar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> • CONFIANZA 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Equidad</u> • Seguridad 	<p>¿Para los niños y las niñas tiene prevalencia el juego mismo o con quien lo comparten?</p>
<p>“Mixto porque para mí entre nosotros no hay diferencias”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Pluralidad</u> 	<p>¿En los niños y las niñas la diferencia es vista como discriminación o pluralidad?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Me gusta jugar con hombres y mujeres porque los juegos no son para discriminar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • Libertad • Igualdad • Equidad • Autonomía • Autorespeto 	
<p>“Fútbol solo con niños porque somos más fuertes y el resto mixto porque me divierte y los demás también”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Relaciones de poder</u> • Exclusión 	<p>¿La concepción de fuerza en los niños apunta solo a la fuerza física?</p>
<p>“Me gusta jugar con las muñecas porque es más de mujer”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> • CONFIANZA 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Rol de la mujer</u> • Autoreconocimiento • Género 	<p>¿Qué caracteriza la confianza entre cada género?</p>
<p>“Me gusta jugar con niñas y más o menos con los hombres porque a veces no son formales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Exclusión</u> 	<p>¿Se visualiza en las relaciones interpersonales rituales de igualdad de género?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Me gusta jugar con las niñas porque son muy gentiles y muy formales y no pelean y los niños discuten”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Afectividad</u> • Exclusión 	<p>¿Es la confianza un elemento necesario para mediar las relaciones sociales?</p>
<p>“Solo juego con niños porque son varones para jugar y para darles batacazos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Rol del hombre</u> • Exclusión • Reconocimiento 	<p>¿La idea de fuerza masculina impide reconocer a la mujer como otro igual?</p>
<p>“Me gusta jugar doctora porque cuando sea grande quiero ser doctora”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Juego de roles</u> 	<p>¿El juego orienta en los niños y las niñas la inclinación vocacional?</p>
<p>“A mi me gusta jugar con niñas en el colegio porque así no nos dicen que somos novios, en cambio con los hombres si me dicen que él es el novio mío”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Contexto social</u> • <u>Representaciones</u> • <u>Referentes personales</u> • Juego de roles. • Discriminación 	<p>¿Se evidencia mediante el juego actitudes de equidad y respeto de género?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“A mi me gusta jugar con niños y niñas porque todos son personas y podemos jugar con todos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Subjetividad</u> • Trabajo en equipo • Equidad 	<p>¿Qué influencia ejerce la familia en la elección de los roles en los juegos realizados por los niños y las niñas?</p>
<p>“Me gusta jugar con niños y niñas porque es divertido, lo hacen sentir bien a uno y lo hacen sentir como si uno fuera su hermana”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Aceptación</u> • Roles 	<p>¿La igualdad de oportunidades mejora y posibilita el reconocimiento mutuo?</p>
<p>“A mi me gusta jugar cocinita, muñecas, con dominó y fútbol y también estudiar y jugar a la familia”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Juego de roles</u> • <u>Género</u> 	<p>¿Qué tanta influencia ejerce la familia para la escogencia de los roles en los juegos realizados por los niños y las niñas?</p>
<p>“Me gusta jugar con niños porque son los mejores”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> • CONFIANZA 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Rol del hombre</u> • Género • Exclusión 	<p>¿La fidelidad y creencia en el otro puede medirse?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Me gusta jugar con niños y niñas porque es un trabajo en grupo y se realizan trabajos muy divertidos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Trabajo en equipo</u> • Colaboración • Liderazgo • Inclusión 	<p>¿Puede considerarse el trabajo en equipo un rudimento de la acción?</p>
---	--	--	--

PREGUNTA: ¿Cómo llegaron a acuerdos para elegir el juego?

TEXTO SOCIAL	CATEGORÍA TEÓRICA	TÓPICOS	LA PREGUNTA
<p>“Conformamos el equipo escogiendo algunas personas que todavía no lo tenían. Los hombres querían fútbol y las mujeres aro, pero repartimos el tiempo, medio tiempo fútbol y media mitad aro, así nos organizamos”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Pluralidad</u> • <u>Mundo común</u> • Liderazgo • Comunicación • Concertación • Disertación • Cooperación 	<p>¿Podemos decir que la pluralidad se construye entre los sujetos desde la infancia?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Ganaron los hombres por mayoría y jugamos fútbol.</p> <p>Una de las participantes no quiso jugar, ella quería que nosotros jugáramos lo que ella decía, pero al final, resolvimos por mayoría, así que jugamos fútbol. Ella no jugó nada”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Toma de decisiones</u> • Imposición • Autoexclusión • Decisión • Liderazgo 	<p>¿Qué aspectos influyen para la inclusión o exclusión de un niño y una niña en el juego?</p>
<p>“Llegamos al acuerdo gracias a José Manuel porque estábamos en un dilema de escondidijo y microfútbol, pero José Manuel dijo: Juguemos guerra de países y todos dijimos que sí”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> • PARTICIPACIÓN • CONFIANZA 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Liderazgo</u> • Poder • Liderazgo • Seguridad • Fidelidad 	<p>¿De qué manera el liderazgo entre los niños y las niñas se gana o se impone?</p> <p>¿Qué condiciones tienen los niños y las niñas para escoger el líder de un equipo?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Nosotros decidimos el juego así: primero preguntamos qué queríamos jugar, como habían demasiadas ideas y juegos distintos decidimos votar. Aún así no quería jugar ninguno, dijeron entonces botetarro y todos estuvimos de acuerdo”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Democracia • Poder • Liderazgo • <u>Acuerdo</u> 	<p>¿Cómo pueden fortalecer el disenso y el consenso la acción comunicativa entre los sujetos?</p>
<p>“Para escoger el juego votamos todos, la mayoría votó stop y todos jugamos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Trabajo en equipo</u> • Democracia • Toma de decisiones 	<p>¿Podemos decir que la elección de un juego está mediada por la democracia o por la imposición de uno de los participantes ?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Cuando jugamos por ejemplo botetarro, el que manda el juego es el que tiene el tarro y si jugamos fútbol manada el que pone el balón”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Poder</u> • Liderazgo 	<p>¿La concepción foucaultiana de poder se puede evidenciar en los juegos que practican los niños y las niñas?</p>
---	--	---	--

PREGUNTA: ¿Cómo me siento cuando no juegan lo que yo quiero?

TEXTO SOCIAL	CATEGORÍA TEÓRICA	TÓPICOS	LA PREGUNTA
<p>“Me siento con rabia porque los hombres se cierran en fútbol y yo me siento aburrida y triste porque dicen que no a los saltos y también como no juegan lo que yo digo, más bien no juego”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Desaprobación</u> • Imposición • Autoexclusión 	<p>¿En qué momento del juego los niños y las niñas dejan de actuar como sí y ponen en escena su forma de ser?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Mi equipo es muy grosero porque yo iba a proponer algo y ahí mismo me echaban y me decían: si usted sabe todo sea la capitana y díganos qué hacer. Nunca me dejaron dar opiniones, hasta que me cansé de que me echaran y me salí”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Imposición</u> • Exclusión 	<p>¿Qué tan difícil es para los niños y las niñas aceptar la opinión de los otros y otras en la construcción de las reglas del juego?</p>
--	---	---	---

PREGUNTA: ¿Qué significa para ti jugar?

TEXTO SOCIAL	CATEGORÍA TEÓRICA	TÓPICOS	LA PREGUNTA
<p>“Jugar es divertido, entretenido, alegre. Lo bueno de jugar es el cansancio”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Goce</u> • Alegría • Entretenimiento 	<p>¿Qué estrategias posibilitan la construcción, desde el juego, de un ciudadano democrático, tolerante y participativo?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Para mi jugar significa divertirme porque muchas veces se me olvidan las cosas que me están pasando”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • ACCIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Juego de roles</u> • Esparcimiento 	<p>¿De qué forma el juego contribuye al fortalecimiento del desarrollo psicológico y emocional de los niños y niñas?</p>
<p>“Significa divertirse haciendo lo que más me gusta y poder ser quien quiera”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Identidad</u> • Autonomía 	<p>¿Cómo se puede fortalecer desde el juego el libre desarrollo de la personalidad?</p>
<p>“Jugar es muy bacano, pero como solo me dejan en mi casa jugar, no es tan bueno porque no salgo, pero es muy chévere”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Hacer parte de</u> • Poder • Goce 	<p>¿Si la condición humana supone la relación con los otros, el goce y el disfrute serían inmanentes al sujeto?</p>
<p>“Me divierto, me entretengo, juego con mis amigos, contamos historias”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Intersubjetividad</u> • Relaciones interpersonales • Estabilidad 	<p>¿La familiaridad condiciona o no, las relaciones de confianza?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Entretenimiento, alegría porque compartimos en el juego, no peleamos, somos muy unidos mientras jugamos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Solidaridad</u> • Trabajo en equipo • Reglas 	<p>¿Cómo se construye el valor del trabajo colaborativo a partir del juego?</p>
<p>“Significa amistad”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Acogida</u> • Liderazgo 	<p>¿Cómo se fortalece la amistad que se construye mediante el juego?</p>
<p>“El juego para mí es diversión, estar libre, compartir con los amigos, sentirse un niño pequeño”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Hospitalidad</u> • Identidad • Compartir • Seguridad 	<p>¿Qué caracterizaciones propias del juego reflejan el desarrollo de la etapa de la niñez?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

PREGUNTA: ¿Por qué es importante jugar y qué cosas aprendes?

TEXTO SOCIAL	CATEGORÍA TEÓRICA	TÓPICOS	LA PREGUNTA
<p>“Aprendo a ser más alegre, más fuerte, aprendo trucos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Reglas del juego</u> • Alegría 	<p>¿Cómo generar principios de autoconfianza en los niños y las niñas para que aprendan a perder y ganar?</p>
<p>“Me gusta jugar porque es algo que todos los niños hacemos para recrearnos...aprendemos cosas nuevas y nos podemos ayudar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • PARTICIPACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Colaboración</u> • Solidaridad 	<p>¿Es la democracia una posibilidad de fraternización?</p>
<p>“A ser más pasivo, más comprensivo y uno como aprende a jugar jugando.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Tolerancia</u> • Autoconcepto 	<p>¿Es el juego un facilitador que permite comprender al otro en su individualidad?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Es importante jugar con otras personas para no ser solitario y conseguir nuevos amigos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Soledad</u> • <u>Socialización</u> • Amistad 	<p>¿Qué rasgos caracterizan las concepciones de amistad en los niños y las niñas?</p>
<p>“Aprendo a respetar a mis amigos, a conocerlos más y la felicidad”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Respeto</u> • Tolerancia • Amistad 	<p>¿Qué tipo de configuración familiar se le da a los amigos?</p>
<p>“Me doy cuenta que clase de personas son peleadoras, creídas, malas personas, deshonestas, irresponsables etc.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACCIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Vida política</u> • Autoconocimiento 	<p>¿La desconfianza puede facilitar la emergencia de ciudadanos autónomos y críticos?</p>
<p>“Yo en los juegos aprendo mucho, a perder a ganar y que todo, no es ganar o llegar rápido”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Reglas del juego</u> 	<p>¿El sentimiento de pérdida en los niños, puede ser equiparado al sentimiento de fracaso?</p>
<p>“A no ser egoísta, a estar seguro de que el otro se divierta, es importante porque podemos liberarnos y expresar alguna cosa que tenemos por dentro”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Reconocimiento</u> • Seguridad 	<p>¿Es la construcción colectiva un síntoma de confianza, de amistad?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Cuando yo estoy jugando con mis amigos siento que yo soy importante para mi y para los demás”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • ACCIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Autoconcepto</u> 	<p>¿Se puede, a través de la confianza mejorar las representaciones de uno mismo y del propio colectivo?</p>
<p>“Porque todos nos debemos ejercitar y aprendo que no se puede hacer trampa”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PARTICIPACIÓN</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Reglas del juego</u> 	<p>¿De qué manera favorece el juego libre y espontáneo el desarrollo personal y social de los niños y las niñas?</p>
<p>“Aprendo a respetar, a ayudar, a ser buena amiga. Es importante jugar con otros para socializarnos y aprender más”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>CONFIANZA</u> • ACCIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Respeto</u> • Colaboración • Socialización 	<p>¿Qué mecanismos permiten que el juego se constituya como un elemento socializador por excelencia durante la etapa escolar?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

JUEGOS QUE PRACTICAN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS

JUEGO	CATEGORÍA TEÓRICA	TÓPICOS	LA PREGUNTA
<p>“Mamacita”:</p> <p>Es un juego muy divertido se juega con hombre y mujer, muñecos etc. Se le hace una cuna al bebe cuando nace, de cartón o costal. Se puede ocho chicos y lo mismo en las chicas y en los bebes. Se juega así primer paso conseguir novio, se mete el bebe por la barriga o una cobija para que se vea redondo, luego alguien es el médico y le saca el bebé, lo deja un día si el bebé está muy enfermo, luego se va para la casa, luego se van a pasear al parque de diversiones, se monta al lisadero o a los columpios, luego vuelven a la casa, lo bañan lo secan, le echan champú, lo juegan de mentiritas, luego lo viste osea le ponemos la pijama para dormir, pero nada más el bebé lo cobijan, le dan tetero para que se pueda dormir, amanece y loa bañan, lo visten para que el hermanito vaya al colegio, les enseñan muchas cosas, le mandan tareas y las hace con la mamá, luego se sientan en la manga para que se alimente de pecho de la mamá y espera al papá y se van para piscina a disfrutar mucho, comen helado, vuelven a casa.</p> <p>Niña:7 años</p>	<p>PARTICIPACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Afectividad * Representación de roles. * Género. * Mundo común. * Interacción. * Familiaridad. 	<p>¿Existe relación entre el rol representado por los niños y las niñas y su vida cotidiana?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Ponchado”:</p> <p>Para jugar el ponchado se necesitan dos equipos. El primer equipo es de 2, el segundo equipo es como de 10 o más personas. Las 2 personas que van a ponchar no pueden pasar la línea indicada, el grupo que van a ponchar puede salir del cuadrado o círculo. Si salen del cuadrado o círculo quedarán eliminados, si la pelota toca a algún integrante del equipo que están ponchando sale, o sea lo poncharon, y cada vez que ponchen a algún integrante del equipo que están ponchando tiran un aire, o sea tiran la pelota por el aire y el que coja la pelota en el aire, le dan una vida y al que cogió la pelota lo ponchan y le queda la muerte y si lo vuelve a ponchar sale y si ya han ponchado a todos menos a uno le dan unos 15 tiros y si la pelota no toca al jugador gana y si la pelota lo toca pierde y vuelve a entrar todo el equipo.</p> <p>Niño: 9 años</p>	<p>PARTICIPACIÓN</p>	<p>* Agilidad y destreza.</p> <p>* Reglas del juego.</p> <p>* Iniciativa.</p>	<p>¿Hasta qué punto es posible que niños y niñas asuman los mismos riesgos en los juegos practicados y superen las mismas dificultades?</p>
<p>“Canicas”</p> <p>Se juega así: Se puede jugar como con 7 personas y pueden poner cada persona 5 o 6 canicas en un cuadro y empieza cualquier persona y tira su canica y si se saca cualquier canica del cuadro se la lleva y sigue el otro participante y si no se saca ni una canica se queda sin una canica y así sucesivamente y es un juego súper divertido y entretenido y uno también puede jugar de otra manera.</p> <p>Una persona tira su canica y sigue el otro participante y si la toca duro se la lleva la canica del otro participante y gana el que tenga más canicas.</p> <p>Niño: 9 años</p>	<p>PARTICIPACIÓN</p>	<p>* Habilidad.</p> <p>* Género.</p> <p>* Competencia.</p>	<p>¿De qué manera el resultado de un juego puede influir en el orden jerárquico de un grupo de amigos?</p> <p>¿Es requisito asumir las reglas de juego para ser aceptado por los demás?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Trompo”</p> <p>Uno enrolla el trompo con la pita tiene muchos decoros por ejemplo: rayas, dibujos, etc. Lo tira y tiene que rodar, uno lo puede coger de muchas maneras, con la mano, se lo coloca a otra persona antes de que se acabe de girar, lo vuelve a tirar cuantas veces quiera, si quiere lo comparte con otro amigo, si es con otro amigo se juega así: uno tira el trompo, si no le rueda sigue el otro, si rueda sigue.</p> <p>Leidy Stephania Restrepo</p> <p>Niño: 8 años</p>	<p>CONFIANZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación. • Destreza. • Conflicto. 	<p>¿Jugar con otros/as podría incentivar en los niños y niñas el deseo de ayudar y compartir o por el contrario competir para generar sentimientos de pérdida y fracaso?</p>
<p>“Pulso”</p> <p>Son dos personas. Se cogen la mano derecha y la otra persona con la izquierda, ponen otro señor para decir cuando comienza el pulso, y cuando dice “ya” comienza el pulso. Cuando el contrincante va volteando la mano del contrincante, el otro va perdiendo, pero si el que va perdiendo hace bastante fuerza, puede recuperar la fuerza y si hace más fuerza el contrincante podrá ganar, pero tiene que poner la mano del contrincante en el suelo para poder ganar el pulso.</p> <p>Niño: 9 años</p>	<p>CONFIANZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Competencia. * Género. * Autoestima. 	<p>¿Se podría pensar que los juegos de fuerza y demostración de superioridad, sólo son ejecutados por el género masculino?</p> <p>¿Cómo se dan las relaciones de poder entre niños y niñas en los juegos que practican?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“El puente está quebrado”</p> <p>El puente está quebrado se puede jugar con 10 personas. Dos personas se cogen de las dos manos, mientras que los otros niños van pasando por debajo y las dos niñas o niños dicen. “Que pase el rey, que ha de quedar, el hijo del conde se ha de quedar” y las dos personas le dice que si se quiere ir para donde el mango o la fresa y el niño decide y siguen jugando y vuelve y dice: “Que pase el rey...”</p> <p>Y vuelve a jugar y después siguen yendo para donde el mango o para donde la fresa y después siguen yendo muchos más y hasta que queden como cogiéndose en tren y se jalan muy duro hasta que se caiga un equipo y el otro queda parado y ese será el ganador.</p> <p>Niñas: 9 años.</p>	<p>CONFIANZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Acogida. * Conflicto. * Amistad. 	<p>¿La capacidad de acogida es una característica propia de un género específico? ¿Se da acaso por naturaleza en niños y niñas?</p>
<p>“Yeimi”</p> <p>Se juega así: ponen 5 piedritas y al lado derecho hay 5 participantes y al otro lado hay otros 5 participantes en la fila derecha. El primero coge el balón, el primero lo tira el balón y si tumba una piedrita, el que la tiró tiene que salir corriendo con todos y el que lo cojan lo van llevando para allá y los otros siguen corriendo. Cuando cojan a todos los que estaban cogiendo se hacen al lugar de los que tumbaron las piedras y el equipo que dure más sin tumbar las piedras ganará.</p> <p>Niña: 9 años.</p>	<p>ACCIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Trabajo en equipo. * Habilidad. * Consenso 	<p>¿De qué forma es productivo el trabajo en grupo?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Saltar lazo”</p> <p>Para este juego se necesita un lazo y personas: 2 personas se hacen en cada esquina de la cuerda, mientras los otros participantes se organizan en hilera de menor a mayor o de mayor a menor, las personas de cada lado empiezan a volar la cuerda y lo hacen así sucesivamente hasta que todas hayan voleado y se pueden 19 personas pero el lazo tiene que ser largo.</p> <p>Niña: 9 años.</p>	<p>PARTICIPACIÓN</p>	<p>* Coordinación.</p> <p>* Comunicación.</p> <p>* Inclusión.</p>	<p>¿El acto comunicativo sería el elemento que fundamenta las relaciones de confianza entre niños y niñas?</p>
<p>“Bote tarro”</p> <p>“Este juego se trata de un determinado número de personas que escogen a uno de los integrantes para que este lance el tarro lejos y los demás corren a esconderse y el que lo había lanzado debe salir a buscarlo y si uno de los escondidos llega a coger el tarro, este le puede salvar la vida a uno de los integrantes de juego, por eso, al que le toca lanzar el tarro debe de estar pendiente de no dejar llegar a ninguno de los integrantes del juego a coger el tarro”.</p> <p>Niña: 9 años.</p>	<p>ACCIÓN</p>	<p>* Poder</p>	<p>¿Qué dispositivos de poder son empleados en los juegos que practican los niños y las niñas?</p>
<p>“La Ronda del descanso”</p> <p>“Comemos algo y lo compartimos con nuestras compañeras, vamos y botamos la basura juntas, hablamos, contamos chistes, inventamos juegos por ejemplo tingo-tingo-tango, contamos chismes, jugamos, nos reímos”</p> <p>Niña: 9 años</p>	<p>CONFIANZA</p>	<p>* Afectividad</p>	<p>¿Existe diferencia en la construcción de lazos afectivos entre mujeres y hombres?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Policías y Ladrones”</p> <p>“Se juega así: Primero inventarse la cárcel, después los policías le dan cinco segundos a los que tienen que ir a cogerlos y los que cogen los policías los llevan a la cárcel después de coger a los ladrones y cambian de policías a ladrones y los ladrones a policías y los ladrones tienen que correr para que no los cojan”</p> <p>Niño: 8 años</p>	<p>ACCIÓN</p>	<p>* Carácter impredecible</p> <p>* Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué actitudes de los niños y niñas son claves para que ellos/as se den cuenta del carácter impredecible de la acción?</p>
<p>“Pisa pisa”</p> <p>“Pisa pisa se juega haciendo como un triángulo y uno dice tú eres el primero, tú eres el segundo y tú eres el tercero, después el primero pisa a cualquier persona y después el segundo pisa a cualquiera y el tercero hace lo mismo y si lo pisan pierde el que lo pisaron”</p> <p>Niña: 8 años</p>	<p>ACCIÓN</p>	<p>* Irreversibilidad</p>	<p>¿De qué manera reaccionan los niños y las niñas cuando ocurre algo en el juego que no ha sido previsto?</p>
<p>“Guerra de Países”</p> <p>“Se juega con un balón, el que quede tiene que coger el balón y los otros tienen que escoger un país, por ejemplo, uno escoge Colombia y el que queda dice: ‘declaro la guerra contra los invasores de Colombia’ y él tira el balón, el que lo coge dice stop y tiene que dar tres pasos y tocar a alguien con el balón o tirarlo y si toca a ese país sale y el país Colombia tiene que decir: ‘declaro la guerra’ y siguen hasta que se acaben todos y solo uno queda, gana”</p> <p>Niña: 8 años</p>	<p>ACCIÓN</p>	<p>* Género</p> <p>* Juego de roles</p> <p>* Reglas de juego</p>	<p>¿Qué percepciones políticas tienen los niños y niñas en sus juegos?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Chucha Puente”</p> <p>“El juego consiste en que el compañero que quede salga a coger a la gente y al que cojan se tiene que quedar quieto hasta que un compañero que no hayan cogido se le meta por debajo de las piernas para quedar liberado”</p> <p>Niña: 9 años</p>	<p>PARTICIPACIÓN</p>	<p>* Trabajo en equipo</p> <p>* Agilidad</p>	<p>¿En qué juegos resulta determinante la agilidad para correr como un elemento que permite la selección de los participantes?</p>
<p>“Zapatico Cochinito”</p> <p>“Hacemos una ronda, luego uno de los niños cuenta los pies de los demás y el de él también y se canta así: ‘zapatico cochinito cambia de piecito si lo tiene roto cámbialo por otro’ y el niño que la canta y la mano del niño quedó en el zapato del otro niño o niña ella o él cambian de pie y así sucesivamente se va contando hasta que termine de contar todos los jugadores y así se juega”</p> <p>Niña: 9 años</p>	<p>PARTICIPACIÓN</p>	<p>* Elección.</p>	<p>¿Qué significación política tienen las canciones entonadas por los/as niños/as en sus juegos?</p>
<p>“Escondidijo”</p> <p>“Escondidijo se juega que cuentan por ejemplo: ‘la casita se quemó y el que no salió quedó’ el que quede le toca contar por ejemplo: 1, 2, 3, 4... hasta veinte o más, mientras tanto los otros se esconden y cuando termine el otro de contar sale y dice quemó barra. Luego sale a buscar a los otros, cuando está lejos de donde estaba contando, otro se puede liberar diciendo: 1, 2, 3 por mí, o cuando el que cuenta encuentra a otro salen los dos corriendo hacia donde estaba el otro contando</p>	<p>CONFIANZA</p>	<p>* Amistad.</p>	<p>¿Qué valor tiene la concepción del amigo en los juegos que practican los niños y las niñas?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>y si el que estaba contando lo liberó, por ejemplo: el otro se llama Juan Sebastian libera el que estaba contando 1, 2, 3 por Juan Sebastian y el que libere primero queda o sino libera a nadie vuelve a quedar.</p> <p>Niño: 9 años</p>			
<p>“Jinetes y caballos”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se juega en parejas, puede ser hombre y mujer, hombre y hombre o mujer y mujer. • Se necesita una persona que diga “Derecha o izquierda” • Uno de la pareja debe ser el “Caballo y el otro el jinete”. • El jinete debe correr en dirección que le digan, sea derecha o izquierda • Ya cuando el jinete realice la ronda debe meterse por debajo del caballo y se monta. • El último jinete que se monte a su caballo queda eliminado. <p>Niña: 11 años.</p>	<p>CONFIANZA</p>	<p>* Incertidumbre</p>	<p>¿Sentirse importante dentro del juego ayuda a asumir con más facilidad situaciones de riesgo?</p>
<p>“Chucha congelada”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se juega escondiéndose y si lo cogen se tiene que quedar quieto y si un amigo no quedó lo puede coger y se descongela. • Pero tiene que correr mucho o si no lo cogen lo importante tiene que ir a esconderse para que no lo pillen. 	<p>ACCIÓN</p>	<p>* Poder</p>	<p>¿Qué actitud toman los niños y las niñas cuando pasan por una situación de dominantes a dominados o viceversa?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<ul style="list-style-type: none"> Bueno este juego se juega así ya conocen las instrucciones. Este juego se juega en todas partes. <p>Niño: 7 años.</p>			
<p>“La Batidora”</p> <p>Dos niños se tienen que coger la mano, tienen que dar vueltas muy muy rápidas, se tienen que aguantar las manos y hacer mucha fuerza, también tienen que aguantarse de tener ganas de ir al baño, de tener mareo. El primero que se carga pierde y el que no se carga gana el primer lugar.</p> <p>Niño: 8 años.</p>	<p>CONFIANZA</p>	<p>* Emotividad.</p>	<p>¿Cómo asumen los niños y las niñas al relacionarse los sentimientos diversos y las emociones que se generan?</p>
<p>“Arranca Yuca”</p> <p>Esto se juega un niño adelante y varios atrás nos jalamos y cuando nos soltamos volvemos a empezar.</p> <p>Niño: 8 años.</p>	<p>CONFIANZA</p>	<p>* Competencia</p>	<p>¿Qué sensaciones puede generar el competir por competir?</p>
<p>“Fútbol con tarro”</p> <p>“Cogemos un tarro de plástico y reunimos varios niños y cualquiera se pone de arquero, es solo una cancha porque se juega todos contra todos, el que meta gol tapa y el que acumule cinco goles también.”</p> <p>Niña: 9 años.</p>	<p>PARTICIPACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> <u>Competencia</u> Liderazgo Talento 	<p>¿Qué factores determinan la competencia entre los niños?</p>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

<p>“Halar la sogá”</p> <p>Halar la sogá se trata, con dos equipos uno en un lado y el otro equipo en el otro lado, se pierde cuando uno de los dos equipos se caiga. El propósito del juego es jalar con fuerza hasta tumbar al otro equipo, pero se necesita, mucha gente para poder armar los equipos, una cuerda larga y una adelante que tiene que ser el más fuerte y cada lado tiene una meta el equipo que gane tiene que llevarlo a la meta o tumbarlo ya así cualquiera de los dos ganan y este deporte se tiene que hacer en una manga para evitar aporriones.</p> <p>Niño: 9 años.</p>	<p>PARTICIPACIÓN</p>	<p>* Trabajo en equipo.</p>	<p>¿Qué prioridades podrían tener los niños y las niñas al organizarse por equipos en un juego de competencia?</p>
--	-----------------------------	------------------------------------	--

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

6.2 Descripción de los juegos que practican los niños y las niñas.



"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

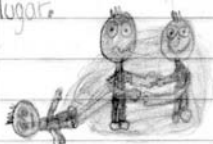


"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

Juan Pablo Páramito Hernández - 8 años

La batibola

dos niños se tienen que coger la mano, tienen que dar vueltas muy muy rápidas, se tienen que aguantar las manos y hacer mucha fuerza, también tiene que aguantarse de tener ganas de ir al baño o de tener mareo. El primero que se caiga pierde y el que no se caiga gana de primer lugar.



Juego

"Jinetes y Caballos"

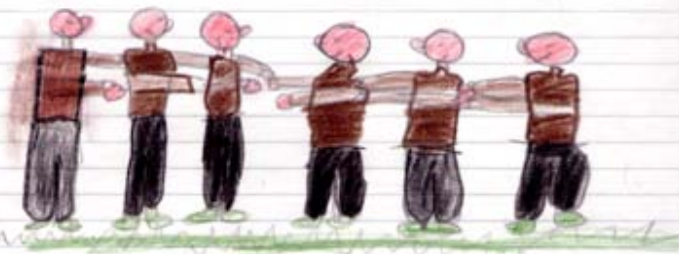
- * Se juega en parejas, puede ser hombre y mujer, hombre y hombre o mujer y mujer.
- * Se necesita una persona que diga "Derecha o Izquierda"
- * Uno de la pareja debe ser el "caballo" y el otro el "jinete"
- * El "jinete" debe correr en dirección que le digan, sea derecha o izquierda.
- * Ya cuando el "jinete" realice la ronda debe meterse por debajo del "caballo" y se monta.
- * El último "jinete" que se monte a su "caballo" queda eliminado.

Nombre: M^{te} Camila González Cano
edad: 11 años



8 años
Aranca yuca Julian David M.

esto se juega
un niño adelante y tres o cuatro
nos jalamos y cuando nos
saltamos botamos a empesar.



JUEGOS DE MANOS

* Para jugar el juego del equivocado se necesita:

- * Agilidad
- * consentimiento
- * movimiento
- * inteligencia

Sara Daniela Meneses

"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

Manuela Cabrerá, Sharon 7 años
 juego de palabras

quien es el rovo queda la palmada
 primero no se puede dar la palmada
 cuando tu tienes la cabeza para un lado
 el compañero la debe tener para el otro
 lado después siguen jugando normal
 cansión

quien es el rovo queda la palmada tu tu tu
 yo yo yo si si si no nene yo soy la
 que parte el pan yo soy la que toma el
 vino yo soy la que meño con este cuerno
 tan divino anoche yo teni bailando el
 chivi cha un dos tres las manos en el
 choco

Chucha congelada

1) se juega escondiendo y si lo cogen se
 tiene que quedar quieto y si un amigo
 que no quede lo puede coger y se bes
 congela.

2) pero tiene que mover mucho así no
 lo cogen lo importante tiene que
 ir a esconderse pero que no lo pillen

3) Dvno este juego se juega así
 ya con en las instrucciones. este
 juego se juega en todas partes.

8 años 7 años 7 años y Peterson Ríos Velásquez
 7 años

El ponchao

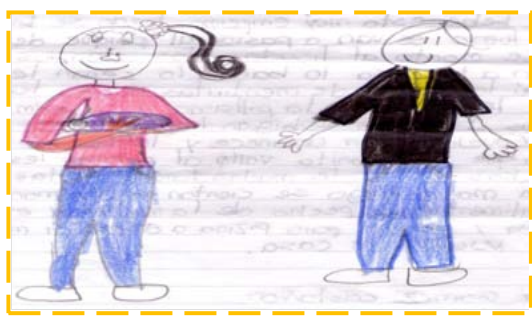
Para jugar el ponchao se necesitan 2 equipos
 el primer equipo es de 2 el 2 equipo es
 como de 10 o más personas las 2 personas que
 van a ponchar no pueden pasar la línea indicada
 al grupo que van a ponchar puede salir
 del cuadro o círculo si salen del cuadrado o círculo
 quedaran eliminados, si la pelota toca a algun
 integrante del equipo que estan ponchando sale
 osea lo poncharon y cada vez que ponchar a algun
 integrante del equipo que estan ponchando tiran un aite
 osea tiran la pelota por el aite y el que coja
 la pelota en el aite le dan una vida y al que
 cojio la pelota lo poncharon lo queda la muerte
 y si lo vuelve a ponchar sale y si ya
 han ponchado a todos menos a uno le dan
 unos 75 tiros y si la pelota se toca al jugador
 gana y si la pelota lo toca pierde y vuelve
 a dentro todo el equipo.

Santiago Rueda León 9 años

El juego de la mamacita

Es un juego muy divertido se juega con hombre y
 mujer, muñecos etc. se le hace una cuna al bebe
 cuando nace de carton o costal etc. se puede
 ocho chicos, y lo mismo en las chicas. y en los bebes
 se juega haci primer paso conseguir novio se mete el
 bebe por la baniga o una cobiga para que se vea redondo
 luego alguien es el medico y le saca el bebe lo deja
 un dia si el bebe esta muy enfermo luego se va
 para la casa luego se van a pasar al parque de
 diversiones se monto al lisado a los columpios
 luego vuelven a la casa lo bañan lo secan le
 ellan champú lo juegan de mentiritas luego lo
 biste o sea le ponemos la pillama para dormir
 pero nadamas el bebe lo cobigan le dan tetero
 para que se pueda dormir amanece y lo bañan
 lo visten para que el terrmito valla al colegio les
 enseñan muchas cosas se madan tarcas y las
 hace con la mamá luego se cientan en la manga
 para que se alimente de pecho de la mamá y espe
 ra al papa y se van para pizina a disputar mucho
 comen helado vuelven a casa.

Maria del mar Gomez castaño
 edad 7 años



"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

Jalar la soga

Jalar la soga se trata con 2 equipos uno en un lado y el otro equipo en el otro lado se pierde cuando uno de los dos equipos se caiga el propósito del juego es jalar con fuerza asta tumbar al otro equipo pero se necesitan mucha gente para poder armar los equipos, una cuerda larga y uno adelante que tiene que ser el mas fuerte y a tras otro igual de fuerte y cada lado tiene una meta el equipo que gane tiene que llevarla a la meta o tumbalo ya hasi cualquiera de los dos ganan y este deporte se tiene que hacer en una manija para evitar aporriones

Nombre: Sebastian Hernandez palacio

años: 9 años



ZAPATICO COCHIVITO

Hacemos una ronda, luego uno de los niños cuenta los pies de los demás y de el tambien, y se canta así: zapatico cochivito cambia de piecito si lo tiene roto cambialo por otro y el niño que lo canta y la mano del niño quedo en el zapato de otro niño o niña ella o el cambian de pie y haci sucesivamente se va contando hasta que termine de contar todos los jugadores y haci se juega.

Nombre = Camila Arredondo Carmona
Edad = 10



Escondidito

Escondidito se juega al cuentan por ejemplo. La casita se quemó y el q no salió quedo el que queda le toca contar, por ejemplo 1-2-3-4... asta veinte o mas, mientras tanto los otros se esconden y cuando termine el otro de contar sale y dice quemó barra, luego sale a buscar a los otros, cuando esta lejos de donde estaba contando, otro se puede liberar diciendo: 1,2,3 por mi, o cuando el o cuenta encuentra a uno salen los 2 corriendo hacia donde estaba el otro contando y si el q estaba contando lo libera, por ejemplo: el otro se llama Juan Sebastian libera el que estaba contando 1-2-3 por Juan Sebastian y el que libera primero queda, o sino libera a nadie vuelve a quemar.

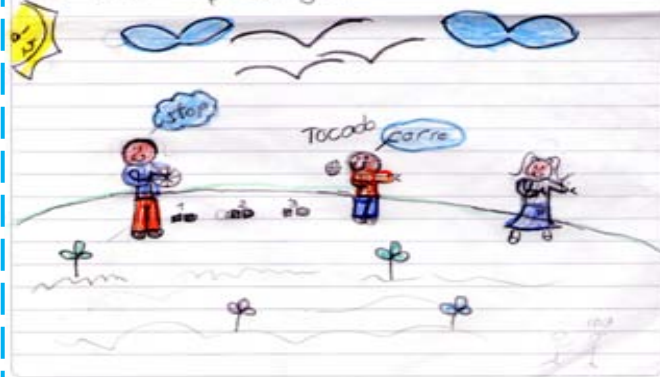
Nombre: Mateo Calle Rave

Edad: 9 años



Guerra de pañales

se juega con un balón el que queda tiene que cojer el balón y los otros tienen que escoger un país por ejemplo una se llama Colombia y el que queda dice declaro la guerra contra los imbabura de Colombia y el tira el balón el que lo coje dice stop y tiene que dar 3 pasos y tocar a alguien con el balón o tirar y si toca a esa país sale y el país Colombia tiene que decir declaro la guerra y siguen asta que se acaben todos y solo uno queda gana




"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

Pisa Pisa

Pisa pisa se juega asiendo como un triangulo y uno dise tu eres el primero tu eres el segunda y tu eres el tercero despues el primero pisa a cualquier persona y despues el segundo pisa a cualquiera y el tercero ase lo mismo, y si lo pisan pierde el que lo pisan.

Yurany Andrea Pelaez zapata
tengo 8 años



La Ronda del Descanso


- * Comemos el algo y lo compartimos con nuestras compañeras
- * Vamos y votamos la basura juntas
- * Hablamos
- * contamos chistes
- * inventamos juegos y platingotilingotango
- * contamos chismes
- * jugamos
- * Nos reimos

Nombre = Sofia Lopez Herrera
Edad = 11 años



Policias y Ladrones

se juega asi: Primero imbitarse la carcel despues Los Policias les dan cinco segundos a los Ladrones para para escapar y despues Los Policias tienen que ir a cogerlos y si los cogen los Policias los tiban a la carcel despues de coger a los Ladrones y cambian de Policias a Ladrones y los Ladrones a Policias y los Ladrones tienen que correr para atrapar los cajones.




santiago Agudelo Lopez
años 8

"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

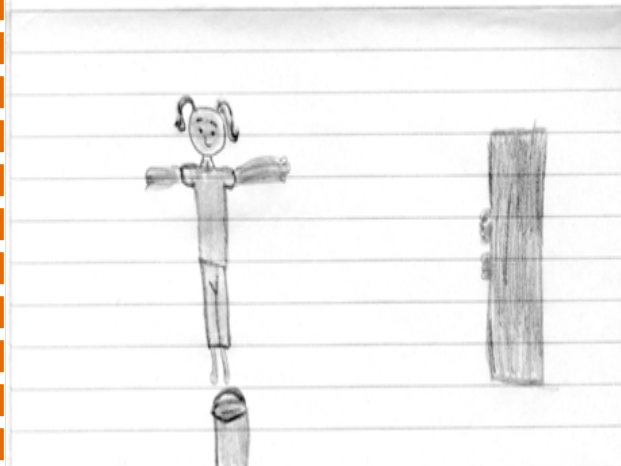
otubre 28 de 2011 Juan Daniel Martínez
BOTE TARRO 8 años

- 1) uno de los compañeros chuta el tarro y el que queda lo trae sin tocar
- 2) tiene que salir a buscar y si lo encuentra tiene que tocar la botella y decir el nombre del compañero y si lo libera tiene que esperar hasta que liberen todos
- 3) si quiere que el amigo no espere al escondido cuando el que está escondido y lo chuta el tarro
- 4) Bueno este juego se acabó yo canos las instrucciones



Susana Carmona Restrepo edad: 9 años
Bote tarro

Este juego se trata de un determinado número de personas que escogen a uno de los integrantes para que este lance el tarro lejos y los demás corren a esconderse y el que lo había lanzado debe salir a buscarlo y si uno de los escondidos llega a coger el tarro este le puede salvar la vida a uno de los integrantes del juego, por eso al que le toca lanzar el tarro debe de estar pendiente de no dejar llegar a ninguno de los integrantes del juego a coger el tarro.



Futbol con tarro

cojenos un tarro de plastico y reunimos varios niños y cualquiera se pone de aqvera es solo una cancha por que se juega todos contra todos y el que neto gol tapa y el que acunute b goles tambien

Nombre: Danyan Saldaniaga

años: 9 años



"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

Canicas

Se Juega así:

Se puede jugar como con 7 personas y pueden poner cada persona 5 ó 6 canicas en un cuadro y empieza cualquier persona y tira su canica y si se saca cualquier canica del cuadro se la lleva y sigue el otro participante y si no se saca ni una canica se queda sin una canica y así sucesivamente y es un juego super divertido y entretenido y uno también puede jugar de otra manera.

Una persona tira su canica y sigue el otro participante y si la toca algo se la lleva la canica de el otro participante y gana el que tenga mas canicas

Brendon Roman Idaraga

edad: 9 años.

Saltar laso

Para este juego se necesita un laso y personas: 2 personas se ajen en cada esquina de la cuerda mientras los otros participantes se organizan en linea de menos a mayor o de mayor a menor, las personas de cada lado empiezan a volear la cuerda y lo hacen así sucesivamente hasta que todas hayan voleado y se pueden 19 personas pero el laso tiene que ser largo.

Autor: Pamela Ojalvaro Vanegas

como se Juega yeimi

Se Juega ponen 5 piedritas y al lado derecho hay 5 participantes y al otro lado hay otros 5 participantes en la fila derecha el primero coge el balón el primero lo tira el balón y si tumba una piedrita el que la tiro tiene que salir corriendo con todos y el que lo cojan lo van llevando para aya y los otros siguen corriendo cuando cojan a todos los que estaban cogiendo se hacen al lugar de los que tumbaron las piedras y el equipo que dure mas sin tumbas las piedras ganara.

el puente esta quebrado

El puente está quebrado se puede jugar con 10 personas dos personas se cogen de las dos manos mientras que los otros niños van pasando por debajo y las dos niñas o niños dicen que pase el rey que hare quedar el hijo del conde se hare quedar y las dos personas le dice que si se quiere ir para donde el mango o la fresa y el niño decide y siguen jugar y vuelve y dice que pase el rey etc.

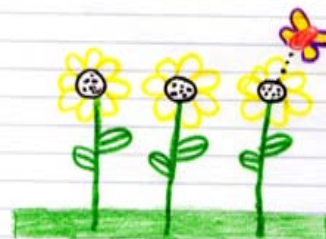
y vuelve a jugar y despues siguen yendo donde el mango y donde la fresa y despues siguen yendo muchas más y asta que queden como cogendose en tren y se jalan muy duro hasta que se caiga un equipo y el otro queda parado y ese sera el ganador.

Nombre:

Estefania Giraldo R.

Edad:

9 años.




"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

Como se Juega El Tronpo.

uno enrolla el tronpo con la pita tiene muchos decoros por ejemplo: rallas, dibujos etc lo tira y tiene que rodar uno lo puede cojer de muchas maneras con la mano se lo coloca a otra persona antes de que se acabe de girar lo vuelve a tirar cuantas veces quiera si quiere lo comparte con otro amigo si es con otro amigo se juega así uno tira el tronpo si no le sueda sigue el otro si sueda sigue.


leidy stephania nestrovo vasquez = edad: 8 años
paulo garcia rios = edad: 8 años.



Chucka Pucka

Nombre: Maria Jose Carmona
Edad: 10

El juego consiste en que el compañero que quede salga a cojer a la gente y a el que cojan se tiene que quedar quietos asta que un compañero que no hallan cojido se le meta por debajo de los piernos para que dar liberado



David Cardona Osorio

El pulso se juega así:

Son dos personas se cojen la mano derecha y la otra persona con la izquierda ponen otro señor para decir cuan comienza el pulso y cuando dice ya comienza el pulso cuando el contricante baja bajando la mano del contricante el otro baja perdiendo pero si el que baja perdiendo ase bastante fuerza puede recuperar la fuerza y si ase mas fuerza el contricante podrá ganar pero tiene que poner la mano del contricante en el suelo para poder ganar el pulso.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

7. BIBLIOGRAFÍA.

- Agudo Cardazo, Isabel. (1990). El juego en el área de la expresión corporal. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 7, 101-111. (Ejemplar dedicado a: Educación medio ambiental), <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117704>
- Alvarado, Sara & Ospina, Héctor Fabio. (1998). *Hacia la construcción de una ética ciudadana en Colombia*. Santa Fe de Bogotá, D.C: Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Programa por la Paz, CINDE
- Alvarado, Sara Victoria, Delgado, Ricardo, Díaz Gómez, Álvaro, Lozano, Marta, Nieto, Lorena, Sierra, Guillermo, Villarreal Sánchez & José Napoleón. Grupo de investigación de la UPN. *Textos sobre ciudadanía(s) y participación ciudadana trabajados en la línea de socialización y construcción de subjetividades*. Manizales: Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud. Universidad de Manizales – CINDE
- Álvarez Rincón, Álvaro Andrés & Otálora Buitrago, Adriana. (2007). *Referentes ético-morales y políticos de la ciudadanía de un grupo de jóvenes de la ciudad de Manizales*. Manizales: Centro de estudios avanzados en niñez y juventud CINDE – Universidad de Manizales. Maestría en Educación y Desarrollo Humano.
- Apud Porras, Adriana. (2006). *Participación infantil*. Saber sin fin.
- Arendt, Hannah. (1995). *De la historia a la acción*. Barcelona: Paidós
- Arendt, Hannah. (1998). *La condición humana*. Barcelona: Paidós.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

- Arendt, Hannah. (2002). *La vida del espíritu*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Arendt, Hannah. (2005). *Ensayos de comprensión 1930-1954: escritos no reunidos e inéditos de Hannah Arendt*. En A. Serrano de Haro (Trad.). Barcelona: Caparrós Editores.
- Barroso Benítez, Concepción. (2003). *Las Bases Sociales de la Ludopatía*. Tesis doctoral: Universidad de Granada. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología. <http://hera.ugr.es/tesisugr/.pdf>
- Betancur, Gabriela, Builes Alzate Marta Cecilia & Gregori, Rocío del Socorro. (2007). *Jóvenes sujetos en el ejercicio ciudadano: una mirada desde el pensamiento y la vivencia juvenil*. Tesis de Maestría en Educación y Desarrollo Humano. Centro de estudios avanzados en niñez y juventud Universidad de Manizales – CINDE, Medellín, Colombia.
- Boeree, C. George. (1998). *Teorías de la personalidad*. Erik Erickson. Departamento de Psicología Universidad de Shippensburg. Traducción al castellano: Dr. Rafael Gautier. Médico Psiquiatra Psicoterapeuta. Libro de texto electrónico <http://webspaces.ship.edu/eriksonesp.html>.
- Bolívar, Antonio. (2007) *Educación para la Ciudadanía: Algo más que una asignatura*. En: Educación Primaria. Educación para la ciudadanía y los derechos humanos. Barcelona: Editorial Graó, De Irif, S. L. pp. 185-192.
- Campillo, Neus. (2005). *"Mundo" y "Pluralidad" en Hannah Arendt*. Artículos y ponencias. Universidad de Valencia. <http://www.uv.es/iued/actividades/articulos/campillo.htm>.

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

- Campoy Cervera, Ignacio. (2007) Los derechos de los niños: perspectivas sociales, políticas, jurídicas y filosóficas. En: La articulación de la ciudadanía infantil, paternalismo versus participación activa de los niños en la toma de decisiones. Madrid: Editorial Dykinson. S.L. Pp. 225-249.
- Cárcamo Vásquez, Héctor. (2005). Hermenéutica y análisis cualitativo. Cinta de Moebio: *Revista Electrónica de Epistemología de Ciencias Sociales*, 23. Facultad de Ciencias Sociales Universidad de Chile. <http://www.moebio.uchile.cl/23/carcamo.htm>
- Cardona Sánchez, Janneth Ivone & otros. (2008). *La vivencia de participación de los niños y niñas*. Tesis Maestría en Educación y desarrollo Humano. Centro de estudios avanzados en niñez y juventud Universidad de Manizales – CINDE, Medellín, Colombia.
- Castillo García, José Rubén. (2006). *Configuración de ciudadanías juveniles en la vida cotidiana de estudiantes universitarios de Manizales*. Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud. Universidad de Manizales – CINDE. Manizales, Colombia.
- Castillo García, José Rubén. (2007). La configuración de ciudadanías en estudiantes universitarios y universitarias de pregrado en Manizales, Colombia. *Revista latinoamericana ciencias sociales, niñez y juventud*, 5(2): 755 - 809. www.umanizales.edu.co/revistacinde/index.html
- Checkoway, Barry N & Gutierrez, Lorraine M. (2009). *Teoría y práctica de la participación juvenil y el cambio comunitario*. En: Infancia y Ciudadanía. Por Silvia Blitzer Golombek. Barcelona: Editorial Graó, De Irif, S.L. pp. 19-41.
- Coffey, Amanda & Atkinson, Paul. (2003). Capítulo 2: Los Conceptos y la Codificación. Capítulo 3. Narrativas y relatos. Capítulo 4: Significados y metáforas. En: *Encontrar el sentido a los datos cualitativos: Estrategias complementarias de*

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

investigación. Medellín: Facultad de Enfermería de la Universidad de Antioquia. pp.31-137

- Colectivo de autores, (2000). *Tendencias pedagógicas en la realidad educativa actual*, CEPES. Universidad de la Habana. Capítulos I; II; III; VII; IX; XI; XII. Módulo 2. Corrientes Pedagógicas y Didácticas Contemporáneas. Ana Julia Hoyos González. Cinde. Medellín, Marzo de 2008.
- Corona Caraveo, Yolanda & Morfín Stoopan, María. (2001). *Diálogo de saberes sobre participación infantil*. México: Universidad autónoma metropolitana
- Delgado Gutierrez, Adriana & Rico De Alonso, Ana. (1992). *Constitución, convivencia social y participación ciudadana*. Participación social y política. Bogotá: Universidad Pontificia Javeriana, pp. 73-74.
- Derrida, Jacques. (1996). *Políticas de la Amistad; Seguido de El oído de Heidegger*. Madrid: Ediciones Trotta.
- Díaz, Esther. Michel Foucault. (2008). *Los Modos de Subjetivación*. Módulo de Epistemología y Metodología: La Escuela Francesa. Maestría en Educación y Desarrollo Humano, Universidad de Manizales-Convenio CINDE.
- Entrevista: Zur person. (1964). Hannah Arendt. Im gespräch mit Günter Gaus.
- Estrada Rebull, María del Mar. Política en Hannah Arendt. *Revista Estudios Sociales, Nueva Época*, 2, 137-158. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Guadalajara. México: Diciembre de 2007. http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/estsoc/pdf/estsoc07_2/estsoc07_2_137-358.pdf

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

- Etkin, Jorge Ricardo. (1994). *La doble moral de las organizaciones: los sistemas perversos y la corrupción institucionalizada*. España: McGraw-Hill Interamericana.
- Fernández M., Gabriela. (2000). *Contenidos asociados al concepto de ciudadanía en el marco de la políticas educativas*. En publicación: Informe final del concurso: Democracia, derechos sociales y equidad; y Estado, política y conflictos sociales. Programa Regional de Becas, Buenos Aires, Argentina. <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/becas/1999/fernan.pdf>
- Gaitán, Carlos. (2007). Módulo: *Fundamentos y enfoques epistemológicos de la investigación en ciencias sociales*. Medellín: Maestría en Educación y Desarrollo Humano.
- Galeano, María Eumelia. (2008). Módulo 3: *Construcción de los datos en la investigación en Ciencias Sociales*. Área de Investigación. Medellín: Maestría en Educación y Desarrollo Humano.
- Garay Salamanca, Luis Jorge. (2000). *Ciudadanía, lo público, textos y notas*. Bogotá. pp.21.
- Garcés, Laura, Lucero, Marcelo, Estévez, Fernanda, Icazzati, Moira, Sabeti, Carina & De Los Rios, Cecilia. (2006). *Visiones Teóricas acerca de la Ciudadanía Social*. *KAIROS. Revista de Temas Sociales*, Año 10, 18 <http://www.revistakairos.org>. Publicación de la Universidad Nacional de San Luis. Proyecto Culturas Juveniles Urbanas.
- García, Soledad & Lukes, Steven. (1999). Ciudadanía: Justicia social, identidad y participación. *Revista Sociología y Política U de A*. Siglo XXI, 217-231. España Editores. España: febrero

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

- Gil, Lina Marcela, Henao, Carlos Mario & Peñuela, Alejandro L. (2004, abril – mayo). Etnografía: una visión desde la orientación analítica. *Revista Razón y Palabra. Primera revista electrónica en América Latina especializada en Comunicación.* 28 <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n38/1gil.html>
- Giraldo Jiménez, Fabio Humberto. (1998). La ciudadanía: entre la idea y su realización. En: *Estudios políticos*, 12, 13-14, 21.
- Gordon R., Sara. (2005). *Confianza, capital social y desempeño de organizaciones.* *Revista Mexicana de Ciencia Políticas y Sociales*, 193, 41-55. Universidad Nacional Autónoma de México. <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/421/42119303.pdf>.
- Guitart Aced, Rosa. (2000). *Jugar y divertirse sin excluir.* Education.
- Hernández Molina, Mailin Eglee. (2005). *Opinión del docente sobre el liderazgo en niños de educación preescolar.* Tesis, facultad de Humanidades y Educación. Mérida: Universidad de los Andes. <http://www.monografias.com/trabajos71/juegos-recreativos-formacion-valor-responsabilidad/juegos-recreativos-formacion-valor-responsabilidad2.shtml>.
- Huizinga, Johan. (2002). *Homo Ludens.* Madrid, España: Alianza Editorial.
- Jiménez Vélez, Carlos Alberto. *Las cuatro fases del juego.* <http://www.ludicacolombia.com/ensayos.html>
- Kerz, Mercedes. *El planteo clásico de la ciudadanía.* Ideas para un debate.
- Larrauri, Maité. (2001). *La libertad según Hannah Arendt.* Editorial Tandém. <http://mesetas.net/?q=node/13>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

- Lecompte. (1995). *Métodos Cualitativos*. Diseño de investigación Cualitativa y Estándares para la evaluación de programas.
- Lipson, Juliene G. (2002). Ética en la investigación etnográfica. En: *Revista Utopía Siglo XXI*. Revista de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Medellín, 8, 60-68. Módulo de Construcción de los datos en la investigación en Ciencias Sociales. Maestría en Educación y Desarrollo Humano, Universidad de Manizales-Convenio CINDE.
- Luhmann, Niklas. (2005). *Confianza: introducción de Darío Rodríguez*. Mansilla. Barcelona, España: Editorial Anthropos. Universidad Iberoamericana. <http://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=WWBknPW0C3AC&oi=fnd&pg=PA3&dq=%22Luhmann%22+%22Confianza%22+&ots=QcYuWZANEN&sig=285wNtyxZT5TFqZlhsuOZWNIaI#v=onepage&q=&f=false>
- Luna Carmona, María Teresa. (2004). *La construcción de representaciones sociales y la ciudadanía*. Algunas claves para la discusión. Medellín.
- Luna Carmona, María Teresa. (2008). Módulo Área de desarrollo humano: *Comunicación y lenguaje*. Maestría en Educación y Desarrollo Humano. Convenio Universidad de Manizales. Cinde.
- Luna Carmona, María Teresa. *Textos sobre ciudadanía y participación ciudadana*. trabajados en la línea de socialización política y construcción de subjetividades. Medellín. Sin fecha.
- Mafessoli, Michel. (2001). *El instante eterno: El retorno de lo trágico en las sociedades posmodernas*. Editorial Paidós Ibérica

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

- Marshall, Thomas Humphrey. (1949). *Ciudadanía y clase social de Thomas Humphrey Marshall*. María Teresa Casado y Francisco Javier Noya Miranda. Conferencias A. Marshall, Cambridge.
- Martínez Bonafé, Jaume, Cabello, M. Josefa, Sacristán, José Gimeno, Gutierrez Pérez, Francisco, Simón Rodríguez, María Elena & Torres Santomé, Jurjo. (2003). *Ciudadanía, poder y educación*. Barcelona: Editorial Graó, de Irif, S.L, pp. 7-34.
- Martínez Estrada, Ezequiel. (2008). *Juegos de rol como herramienta educativa*. Educar.org y e Aprende.org,
- Martínez Rodríguez, Juan Bautista. (2005). *Educación Para La Ciudadanía*. Madrid: Editorial Morata S. L. pp. 64.
- Martínez Zarandona, Irene. (2004). *El juego de reglas y de construcción*. Sapiencia.org.mx,
- Muñoz, Azucena & Guerreiro, Branca. (2001). Congreso 2001, “*Construir la escuela desde la diversidad y para la igualdad*”. Grupo de trabajo: Sexo y género en la educación”. Madrid, España. http://www.nodo50.org/igualdadydiversidad/g_sex0.htm
- Öfele, María Regina. (2001). En memoria de Graciela Scheines. *Revista Digital*. Buenos Aires. Año.7 (3). <http://www.efdeportes.com/efd43/scheines.htm>
- Ortega Valencia, Piedad Cecilia. (2006). El papel de la escuela en la construcción de la ciudadanía. *Revista Pedagogía y Saberes*, 25, 39-44.
- Osorio Correa, Esperanza. (1993). *Participación infantil conceptos y perspectivas*. La recreación abre espacios de participación infantil. Medellín,

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

- Osorio Correa, Esperanza. (2003). *La participación infantil desde la recreación*. III simposio nacional de vivencias y gestión en recreación. Bogotá: Funlibre.
- Republica de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Artículo 67, pp.26.
- Rico Gallegos, Pablo. (2001). *Teoría e investigación para la práctica docente*. Universidad Pedagógica Nacional, Zitácuaro, Michoacán, México, pp. 292-297
- Ricoeur, Paul. (2006). Caminos del Reconocimiento. Tres estudios. Fondo de cultura económica. *Arete Revista de Filosofía* Vol. XVIII, 2, 351-360. Traducción de Agustín Neira, Madrid: Trotta, México
- Rodríguez Valdés, Sviety. (2009) *Juegos para contribuir a la formación del valor responsabilidad en niños de 10-12 años*.
- Sahuí Maldonado, Alejandro. (2001). Ensayo Hannah Arendt: *Espacio público y juicio reflexivo*. Centro de Investigaciones Jurídicas, Universidad Autónoma de Campeche. <http://148.206.53.230/revistasuam/signosfilosoficos/include/getdoc.php?id=216&article=201&mode=pdf>.
- Sauri, Gerardo & Márquez, Andrea. (2002). *La participación infantil: un derecho por ejercer*. Red por los derechos de la infancia. México,
- Sheines, Graciela. *Juegos inocentes, juegos terribles*. Conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. y organizada por al Área Interdisciplinaria de Estudios del Deporte. Abril 10 de 1999. <http://www.efdeportes.com/efd14/juegos.htm>

“El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política”

- Somers R., Margaret. *La ciudadanía y el lugar de la esfera pública: Un enfoque histórico*. En S. García y S. Lukes, *Ciudadanía: justicia social, identidad y participación*, Madrid, ed. s.XXI, pp.217-234.
- Tirado Gallego, Marta Inés. (1998). *El juego y el arte de ser... humano*. Colección Ciencia, Arte y Educación. Facultad de Educación Universidad de Antioquia. Medellín,
- Vasco, Eloísa; Alvarado, Sara Victoria; Echavarría, Carlos Valerio & Botero, Patricia. (2007). *Justicia, Moral y Subjetividad Política en niños, niñas y jóvenes*. Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud. Universidad de Manizales – CINDE.
- Vélez Gutiérrez, Carlos Fernando. (2005). *Concepciones, ideas y expresiones sobre la Ciudad y Ciudadanía: Una aproximación desde los estudiantes universitarios de Manizales*. Centro de estudios avanzados en niñez y juventud CINDE – Universidad de Manizales. Maestría en Educación y Desarrollo Humano.
- Videla, Juan Daniel. *Praxis y Crítica: sobre el origen de ambos conceptos en la tesis doctoral de Marx*. www.monografias.com/.../praxis-critica.../praxis-critica-tesis-doctoral-marx.shtml -
- Wajner, Fabian. (2007). *Ensayo: Corrupción y Educación una cuestión de confianza*. Eslovenia. <http://siteresources.worldbank.org/INTURUGUAYINSPANISH/Resources/fabianwajner.pdf>
- Woods, Peter & Hammersley, Martyn. (1995). *Género, cultura y etnia en la escuela*. Informes etnográficos. (Compiladores). España: Paidós, pp. 43-48.

"El juego como mediación para la construcción de ciudadanía política"

- Yañez Gallardo, Rodrigo, Ahumada Figueroa, Luis & Cova Solar, Félix. (2006). Confianza y Desconfianza. Dos factores para el desarrollo de la confianza social. *Universitas Psychologica*, enero-abril, año/vol 5, n° 001. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia. pp. 9-20.