

**EL JUEGO Y LOS ENCUENTROS MEDIADOS POR EL DISCURSO Y LA
NARRACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA SUBJETIVIDAD EN UN GRUPO DE
NIÑOS AFROCOLOMBIANOS**

LUISA FERNANDA REINA LOPEZ

MARY ALEXANDRA RENGIFO GALLEGO

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de:

PSICÓLOGA

UNIVERSIDAD DEL VALLE

INSTITUTO DE PSICOLOGÍA

PSICOLOGIA

PALMIRA

2012

**EL JUEGO Y LOS ENCUENTROS MEDIADOS POR EL DISCURSO Y LA
NARRACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA SUBJETIVIDAD EN UN GRUPO DE
NIÑOS AFROCOLOMBIANOS**

LUISA FERNANDA REINA LOPEZ

MARY ALEXANDRA RENGIFO GALLEG0

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de:

PSICÓLOGA

Director Trabajo de Grado: Mauricio Valdés Rojas

UNIVERSIDAD DEL VALLE

INSTITUTO DE PSICOLOGIA

PSICOLOGIA

PALMIRA

2012

A Dios por la fortaleza que me da para seguir adelante.

A mis padres por sus esfuerzos y el amor que me han brindado.

A mi hermana por su apoyo incondicional y sus apropiados consejos.

A mi novio por su comprensión, su inmenso amor y colaboración.

A mi prima Karen y mi tía Margarita por sus buenos deseos y el cariño que me han ofrecido.

A cada una de las personas que han contribuido al crecimiento de mi formación y en mi vida personal.

M.A.R.G

A Dios por el don de la vida y su constante compañía.

A mis padres por su abnegado esfuerzo, por su confianza y por los valores que sembraron en mí; por ser ejemplo de responsabilidad y compromiso.

L.F.R.L

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestros agradecimientos a:

La Universidad del Valle Sede Palmira por permitirnos hacer parte de ella.

El profesor Mauricio Valdés por el acompañamiento ofrecido durante el proceso investigativo.

Cada uno de los niños participantes de ésta investigación por los aprendizajes y por compartir con nosotras sus percepciones sobre lo que juegan, lo que dicen, lo que hacen, lo que sienten en sus momentos más espontáneos como lo son el juego y los espacios con sus pares; les agradecemos especialmente por posibilitar nuestra comprensión sobre el valor de la cultura en el proceso de incorporación del sujeto a la realidad y en el proceso mismo de *hacerse* sujeto.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	10
INTRODUCCIÓN.....	11
1. ANTECEDENTES.....	13
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	23
3. JUSTIFICACIÓN.....	26
4. OBJETIVOS.....	28
5. MARCO CONCEPTUAL.....	29
5.1 CONCEPTO DE PSICOLOGÍA CULTURAL.....	29
5.2 CONCEPTO DE JUEGO.....	36
5.3 CONCEPTO DE CULTURA.....	42
5.4 CONCEPTO SUBJETIVIDAD Y SU CONSTRUCCIÓN.....	46
6. METODOLOGÍA.....	51
6.1 TIPO DE ESTUDIO.....	51
6.2 INSTRUMENTOS.....	51

6.3 POBLACIÓN.....	52
6.4 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....	53
6.4.1 PAUTAS DE ESTABLECIMIENTO O INICIATIVA DE JUEGO	54
6.4.1.1 DEFINICION CONCEPTUAL DE JUEGO.....	54
6.4.1.2 OPERACIONALIZACIÓN.....	54
6.4.2 ESTABLECIMIENTO Y ASUNCIÓN DE ROLES.....	54
6.4.2.1 DEFINICION DE ROLES.....	55
6.4.2.2 OPERACIONALIZACIÓN.....	55
6.4.3 FORMAS DE INTERACCIÓN.....	55
6.4.3.1 DEFINICION CONCEPTUAL DE INTERACCIÓN.....	55
6.4.3.2 OPERACIONALIZACIÓN.....	56
6.4.4 AFECTIVIDAD/EMOTIVIDAD.....	56
6.4.4.1 DEFINICION DE AFECTIVIDAD/EMOTIVIDAD.....	56
6.4.4.2 OPERACIONALIZACIÓN.....	57
6.4.5 RELACIÓN CON LAS NORMAS	57
6.4.5.1 DEFINICION DE NORMA.....	57
6.4.5.2 OPERACIONALIZACIÓN.....	57

7. RESULTADOS	58
7.1 MATRIZ DIARIOS.....	61
7.2 MATRIZ ENTREVISTAS.....	68
8. ANÁLISIS DE LAS CATEGORÍAS.....	71
8.1.1 ANÁLISIS PAUTAS DE ESTABLECIMIENTO O INICIATIVA.....	71
8.1.2 ANÁLISIS DE ESTABLECIMIENTO DE ROLES.....	77
8.1.3 ANÁLISIS DE FORMAS DE INTERACCIÓN.....	83
8.1. 4 ANÁLISIS DE AFECTIVIDAD/EMOTIVIDAD.....	90
8.1.5 ANÁLISIS DE RELACIÓN CON LAS NORMAS.....	95
8. 2 ANÁLISIS GENERAL POR CATEGORÍAS.....	101
8.2.1 ANÁLISIS GENERAL PAUTAS DE ESTABLECIMIENTO.....	101
8.2.2 ANÁLISIS GENERAL ESTABLECIMIENTO ROLES.....	103
8.2.3 ANÁLISIS GENERAL FORMAS DE INTERACCIÓN.....	106
8.2.4 ANÁLISIS GENERAL AFECTIVIDAD/EMOTIVIDAD.....	109
8.2.5 ANÁLISIS GENERAL ASUNCIÓN DE NORMAS.....	110
9. DISCUSIÓN.....	113
10. CONCLUSIONES.....	126

11. REFERENCIAS.....	130
12. ANEXOS.....	138
12.1 ANTECEDENTES.....	138
12.2 BREVE RESEÑA HISTÓRICA DE BUENAVENTURA.....	153
12.2.1 MARCO CONTEXTUAL.....	155
12. 3 CONSENTIMIENTO INFORMADO	158
12.4 DIARIOS DE CAMPO.....	159
12.5 ENTREVISTAS.....	178
12.6 MATRICES DIARIOS DE CAMPO.....	215
12.7 MATRICES DE ENTREVISTAS.....	261

RESUMEN

La investigación que se presenta continuación consiste en un acercamiento a un grupo de niños afrocolombianos en su contexto natural, en el que se abordaron las actividades de juegos y los encuentros mediados por el discurso y la narración como artefactos culturales, mediadores entre el sujeto y el medio o contexto en el que se encuentra inmerso y que se promueven y aportan elementos importantes en el proceso de construcción de la subjetividad. El medio es entendido como un medio narrativo que da lugar a formas de ser protagonista o participante de acuerdo a las demandas y necesidades mismas del entorno, a lo que privilegia y lo que deja de lado. Para el desarrollo de la investigación se empleó la etnografía como método para describir las dinámicas presentadas en las actividades y encuentros de los niños. Se realizaron diarios de campos y entrevistas semi estructuradas que permitieron recolectar la información. Los resultados fueron obtenidos a partir de un análisis cualitativo que incluye la construcción de categorías *a posteriori*. A lo largo de la discusión se mencionan los elementos inferidos en cuanto a qué se promueve en los niños en su proceso de subjetivación desde el juego y los encuentros mediados por el discurso en tanto espejos de la cultura. También se resalta el papel del lenguaje como mediador entre los juegos y encuentros, y el contexto cultural de los niños por el cual se hacen públicos y compartidos los significados. Finalmente en las conclusiones se recogen los aspectos más relevantes de la investigación en relación al papel de los juegos y los encuentros como artefacto y mediadores en el proceso de preparación de los niños a la vida adulta dentro de la sociedad a la que pertenecen.

PALABRAS CLAVE: Subjetividad, Cultura, Psicología cultural, Juegos, Encuentros Narrativos.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación se fundamenta desde la postura de la psicología cultural, desde la cual el entorno y la cultura toman una relevancia especial en relación a la *humanización* de los sujetos. Desde este enfoque, la cultura es elemento fundamental en el proceso de construcción de la subjetividad de los seres humanos en tanto no solo deben aprender y adaptarse para inscribirse a ella, sino que además, la transforman; es decir, existe una relación dialéctica entre el sujeto y el medio cultural. En esta relación entre la cultura y el sujeto se presentan elementos que Bruner denomina *Artefactos culturales*, los cuales sirven de mediadores entre los sujetos y el medio - cultural- entre éstos se encuentra en un lugar privilegiado el lenguaje, en cuanto atraviesa absolutamente todos los procesos y encuentros de los seres humanos con el medio. El juego es otro artefacto cultural, visto en esta investigación como un reproductor de la cultura que a su vez posibilita el acercamiento de los sujetos a la misma.

Esta investigación fue realizada con un grupo de niños afrocolombianos de un barrio estrato uno del distrito de Buenaventura entre los siete y los 13 años de edad quienes mantienen constantemente encuentros de juego o los que en este trabajo hemos denominado: encuentros mediados por la narración y el discurso (también encuentros narrativos). Luego de realizar diarios de campo, se procesan los datos recogidos para la elaboración de categorías de análisis, se realizan además entrevistas con los sujetos participantes para reconocer su voz en este proceso y comprender las situaciones desde la posición misma de sus protagonistas. El análisis se

continúa a partir de las categorías para identificar qué elementos se promueven desde estos encuentros para la construcción de la subjetividad de los niños, realizando una elaboración a partir de los postulados de la psicología cultural; en la discusión se destacan y precisan elementos fundamentales y finalmente concluimos abordando el proceso inferido durante la investigación de manera general.

1. ANTECEDENTES

Durante el transcurso del siglo XX el juego como actividad libre y placentera para los jugadores, ha sido retomado por diferentes autores Huizinga (1972), Elkonin (1980), Bruner (1984), Ortega (1991), Roitman (2007), quienes coinciden que el juego se presenta como una actividad estructurada, que tiene un sentido para quienes juegan y que permite la incursión al niño con el orden social y cultural, en este sentido, permite nuevas formas de socialización y prepara al niño para la vida adulta.

El estudio de la subjetividad ha sido y tomado por algunos autores como objeto de investigación. A partir de la década de 1970 desde el enfoque de la Psicología histórico-cultural se han desarrollado trabajos en los que se ofrecen “una concepción del hombre y de la naturaleza que se articulan en niveles sociales y psicológicos dentro de un marco dialéctico” (Hernández 2008 pág. 148) A pesar que Marx & Engels (1978) y Vitgosky (1989) fueron pioneros de este enfoque, los trabajos sobre subjetividad han sido desarrollados desde el Campo de la Investigación fundamentado en la Complejidad (Morín 1998) y en la Epistemología Cualitativa González (1997). Los estudios sobre subjetividad han pretendido abarcar al sujeto desde una dimensión compleja, en el que se involucre lo psicológico y lo social en una relación dialéctica cuya naturaleza es histórico social (Hernández 2008)

Algunos trabajos previos sobre el tema central de éste trabajo han sido retomados de manera exhaustiva con el fin de contribuir a la elaboración y desarrollo de ésta investigación. A continuación se destacan las investigaciones de algunos autores que desde diferentes disciplinas del conocimiento han aportado a la investigación sobre el juego y la subjetividad. Retomamos algunos de ellos de manera breve resaltando la importancia de éstos para nuestra investigación. La revisión completa de los antecedentes prácticos se encuentra en el apartado de anexos en formato de reseña.

Celia Rosemberg y Bibiana Amado (2007), desde el campo de la psicología del aprendizaje investigaron desde una metodología cualitativa sobre el proceso de aprendizaje y adquisición de habilidades de los niños en el marco de los sistemas de actividad de comunidades rurales, en tanto proporcionan un contexto de interacción en el que se fundan el desarrollo lingüístico y cognitivo de los niños.

Se destacan como resultados relevantes para nuestra investigación que la estructura social y la organización de las actividades determinan el proceso de aprendizaje de prácticas sociales de los niños. Los adultos y los niños más grandes estructuran la participación de los más pequeños en las actividades. Las autoras destacan el lugar del juego y del lenguaje como zona de desarrollo próximo que permiten a los niños aprendices incursionar en la práctica social mediante la utilización del lenguaje como medio que les permite entender el sentido narrativo de la práctica y hacerse partícipe de dicha narración. Además de ello, es importante en cuanto pone de manifiesto el juego como un fenómeno crucial para el acercamiento del sujeto a la cultura. En suma, este trabajo de investigación es citado como antecedente de nuestra investigación ya que toma la visión de un sujeto ampliamente influido por el contexto en que se desarrolla, optando

así por una postura desde la que los procesos psíquicos (en este caso propiamente los cognitivos superiores: el aprendizaje) son inherentes a las construcciones que el sujeto hace a partir de las relaciones e interacciones que sostiene en su medio cultural, lo cual es una postura cercana a la histórico cultural desde la cual se fundamenta nuestra investigación.

Pere Lavega Burgués (1997) escribió una ponencia sobre una investigación realizada en Lledia, España en el que se aborda las funciones y sentidos de los juegos populares-tradicionales a partir de una Metodología transversal (pluridisciplinar). El autor expone las proyecciones del juego tradicional Los Bolos durante los años 40 y la época actual. Para nuestra investigación es muy importante la visión metodológica propuesta por el autor, mediante la cual se exponen aspectos tanto explícitos como implícitos del juego en relación al contexto particular en el que surge. Si bien, se trata de un deporte estructurado y no de un juego libre esta investigación aporta la visión del juego como un elemento complejo que va más allá del momento mismo en que se lleva a cabo y, por el contrario, se relaciona y es transformado con los acontecimientos mismos que se desencadenan en el contexto en el cual se inscribe.

Desde el campo de las ciencias de la educación, Aurora Muñoz Sandoval (2006) realizó una tesis doctoral con el nombre de: la globalización a través del juego popular Tradicional. Aplicación didáctica en el Segundo ciclo de educación infantil.

Independientemente de haber sido realizada en contextos educativos formales y de sus fines didácticos, de esta investigación rescatamos para nuestro trabajo los hallazgos de la autora según los cuales los contextos educativos deben ser espacios que facilitan el encuentro de los niños con los pares, que a través de la interacción entre sí y con el medio, les permite enriquecer experiencias y desarrollar su personalidad. Los juegos tradicionales empleados en el aula de

clases pueden transformarse en ejes globalizadores y contribuir al desarrollo de diversas capacidades. A su vez, su componente popular les permite interiorizar los elementos de la cultura a la cual se encuentran inmersos, y a través de ésta, conocerse a sí mismos y todo lo que los rodea. De igual forma se destaca la participación de los niños en su contexto determinado y el papel del investigador como observador dentro de éste. Otro aspecto relevante es el lugar que ocupa el juego como componente popular. Los niños a partir de juego logran interiorizar elementos culturales los cuales permiten que el niño signifique los elementos de su propio contexto. A su vez, se destaca el papel del juego en el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y afectivas entre otras, las cuales permiten que cada niño adopte para sí, nuevas herramientas en su proceso de construcción como sujeto.

Las siguientes dos investigaciones se abordan con mayor precisión, al permitir la reflexión sobre los elementos que influyen en el proceso de crianza, desarrollo y construcción de subjetividad de los niños. Las investigaciones pertenecientes al campo de la Psicología Cultural y el campo de la Comunicación, presentan en común con nuestra investigación el interés por estudiar poblaciones de niños de sectores populares que se construyen como sujetos integrales inmersos en una cultura.

María Cristina Tenorio (2000) en compañía de su equipo, realizó una investigación titulada Influencias en la Crianza y Desarrollo de los niños y niñas en dos Comunidades Afrocolombianas del Valle del Cauca. Las comunidad estudiadas fueron Cascajal en Buenaventura y El Tiple corregimiento de Candelaria.

En un primer momento el equipo de trabajo de Tenorio (2000) realizó una caracterización histórico-cultural y socio-económica de ambas poblaciones. En esta primera fase la investigadora conoció acerca de las procedencias de los padres. En caso del Tiple se procedió a reconstruir la historia a partir de las narraciones de los habitantes más antiguos del lugar. Ambas poblaciones se caracterizaron a partir de encuestas aplicadas a 80 familias, en el que se indagó sobre tipos de familias; servicios educativos, niveles de educación de los encuestados; el trabajo en el sector, ocupación y los ingresos de los encuestados; servicios y programas de salud ofrecidos a la población.

En un segundo momento, se procedió a realizar el trabajo de campo, a sistematizar la información y a realizar análisis sobre la crianza de los padres ofrecidos a sus hijos de 0-6 años. La información obtenida del trabajo de campo fue recolectada mediante observaciones etnográficas con la participación de niños menores de seis años en diferentes escenarios; entrevistas dirigidas a padres de familia y discusiones semanales que abarcaron temas de infancia realizadas con madres y madres comunitarias que consistían en la presentación de un tema y posteriormente la realización de preguntas. Las preguntas se ampliaban o modificaban en la medida que las madres propiciaban la discusión.

La investigación de Tenorio (2000) específicamente consistió en abordar sobre la crianza de los padres en cinco categorías elaboradas *a posteriori*, realizada la recolección de la información. Concepción y vivencia de la maternidad y paternidad. Influencias culturales y socio-económicas y modelos de crianza. Concepción de desarrollo. Autoridad y principios

educativos. Juegos y actividades de los niños. En la publicación la autora presenta los elementos más destacados del análisis, reservando los hallazgos de la investigación.

Entre los elementos resaltados del análisis de Tenorio (2000) se encuentra que los padres del Tiple no saben cómo lograr la crianza de sus antecesores regida por valores basada en la colectividad. Los padres reciben de la sociedad actual pautas modernas basadas en la individualidad y el éxito personal, sin embargo, las condiciones y reducidas posibilidades dificultan ofrecerles a sus hijos este tipo de demandas y también dificulta mantener sus ideales colectivistas.

En Cascajal los principios que regían la crianza y autoridad tradicional: cuidar y dar ejemplo a los hijos, respetar a los mayores, ser solidarios y colaboradores, poco a poco se han perdido. El trato entre los miembros de la familia y entre vecinos es inapropiado, se presentan disputas las cuales son presenciadas por los niños, incluso éstos últimos también son objeto de agresiones. Se construye una cultura parental contradictoria que propone e incentiva el conflicto, la dominación, la competitividad.

En cuanto a la promoción del desarrollo de los niños, la comunidad del Tiple maneja ideas en relación a cómo los niños aprenden, sin embargo, presentan contradicciones entre sus prácticas y la influencias de expertos sobre el tema. Las madres acuden las demandas los niños hasta que ellos poco a poco pueden asumir sus responsabilidades. En cuanto al desarrollo del lenguaje, los padres del Tiple consideran que el lenguaje se debe promover; se encuentran dispuestos a atender a las preguntas de los niños; se preocupan porque en los niños se de una comprensión y reflexión. Aunque no siempre hay una intención de entablar diálogos con los

hijos, los padres se preocupan por enseñar valores sociales y promover hábitos y costumbres propios de su cultura. La comunidad del Tiple reconoce que los niños son provistos de habilidades y que deben ser estimulados para un mejor desarrollo, sin embargo, en confrontación con sus prácticas se presentan divergencias. A pesar de considerar que los niños, en comparación con generaciones anteriores, se encuentran provistos de mayores posibilidades, su discurso refiere a la posibilidad de adaptarse a las demandas de su entorno y no como habilidades necesarias para que se dé un aprendizaje.

La promoción del desarrollo en los habitantes de Cascajal se encuentra basada en creencias mágicas. El único tipo de desarrollo que se privilegia a través de sus prácticas es el motor. Los padres exigen a los niños desde muy temprano la autonomía. Predomina en esta cultura que los niños desde muy temprano se cuiden solos. Los hermanos mayores tienen la responsabilidad hacia sus hermanos menores. Las madres asumen los cuidados de los recién nacido hasta que aprenden a caminar. En relación al desarrollo del lenguaje en esta comunidad se concibe como algo que deben aprender no en la interacción con los otros sino porque el niño oye como hablan los demás. Las madres consideran que es importante la comprensión del lenguaje, pese a que propiamente no se les enseña a hablar. Se aprecia en los niños que su lenguaje sea narrativo, con muchas gesticulaciones y hablen fuerte. Las habilidades cognitivas de los niños no son consideradas por las madres de esta comunidad. Las explicaciones de las madres en relación a habilidades y capacidades de los niños se relacionan con creencias y costumbres de su cultura. A partir de los dos años se les asigna tareas y mandados a los niños desarrollando así habilidades para la vida, basadas en la repetición y no en la comprensión.

La investigación de Tenorio (2000) es importante para nuestro proyecto ya que permite un acercamiento a la metodología y forma particular de hacer investigación desde la posición de la psicología cultural, así mismo, desde esta perspectiva disciplinaria, se le da un lugar privilegiado a la observación, análisis y comprensión del fenómeno a estudiar antes de establecer posibles categorías; en este sentido, se hace una aprehensión de los fenómenos a partir de las características de lo que sucede en el momento mismo de indagación y aplicación metodológica y no desde antes a partir de un sistema categorial previamente establecido. De igual forma, y en lo que concierne al tema de nuestro proyecto de investigación, nos sirve para identificar elementos de la cultura afrocolombiana del municipio de Buenaventura, en cuanto las prácticas de crianza que allí se promueven están estrechamente relacionadas con lo que se privilegia en el contexto.

Desde otro ámbito, Diana Concha Ramírez (2009) realizó una investigación titulada Construcción de Subjetividad en niñas y niños de 5 y 6 años desde las Interacciones Sociales Cotidianas. La investigación surge a partir del interés de la autora por conocer la subjetividad construidas por los niños a partir de las prácticas comunicativas establecidas en sus interacciones. El estudio se llevó a cabo con niños y niñas del colegio La Concepción IEDR, ubicado en la localidad de Bosa, Bogotá.

Para el curso de la investigación, Concha (2009) adoptó dos propuestas de trabajo surgidas posteriormente a la reflexión sobre el interaccionismo simbólico manteniendo los principios filosóficos y metodológicos de ese enfoque. La propuesta etnometodológica de Coulon (1995) que permite la realización del trabajo de campo, se enfoca en el punto de vista del actor, a través del conocimiento de sus prácticas en el contexto en que se desenvuelve.

Finalmente emplea la triangulación de Bertely (2000) empleada por Concha (2000) para el análisis, consistió en la construcción de categorías e interrelaciones entre ellas llamadas sociales, intérprete y teóricas.

El trabajo de campo se enfocó en la observación y descripción de las situaciones en las que participaban los niños, en el conocimiento de su pensamiento y la interacción con otras personas en los diferentes contextos en los ellos participaban. En un primer momento se observaron los niños en el colegio y luego en sus casas, las observaciones fueron de tipo no participante. Se realizó un grupo focal con maestras para conocer concepciones sobre la infancia. En un segundo momento se realizaron observaciones de tipo participante con 7 niños y 8 niñas. Los niños fueron registrados realizando acciones pedagógicas. Se realizaron entrevistas no estructuradas con los padres. La investigación consistió en fases construidas *a posteriori* a la recolección de información.

Concha (2000) en su investigación, privilegia la subjetividad construida a partir de la interacción verbal, no verbal y mediática entre los niños. Para la autora la construcción de la subjetividad de los niños del colegio La Concepción IEDR es mediada a partir de la interacción del niño con los objetos sociales: padres maestros, compañeros de estudio, vecinos; los objetos físicos y los medios de comunicación: radio y televisión. Además agrega que las interacciones de los niños con los objetos anteriormente mencionados son diferentes debido a que las intenciones y la comunicación los niños las manejan dependiendo el contexto.

En relación a la interacción con los objetos sociales y físicos, la autora menciona que permiten en el niño la construcción de significados, como también la generación de ideas propositivas. Menciona que a los niños se les facilita proponer ideas en los diferentes escenarios

de interacción con sus compañeros, sin embargo, cuando la interacción es llevada a cabo con el adulto la actitud es poco frecuente. Dependiendo de cómo el adulto en la interacción con el niño asuma su rol posibilita o impide este tipo de actitudes. El niño reconoce la intencionalidad de la acción y refleja diferentes tipos de actitudes y crea estrategias mientras piensan como actuar frente a un otro.

En relación a la interacción de los niños con los medios de comunicación, Concha (2000) manifiesta que la televisión, la radio y los video- juegos son recursos de fácil acceso y que permiten a los niños la construcción de imágenes de la realidad, siendo estos elementos que influyen constantemente en los niños. En cuanto al televisor y la radio son considerados apropiados para la realización de actividades lúdicas. En relación a la interacción con los recursos tecnológicos, como el uso del computador se presenta a partir de la necesidad de consumo influenciado por la sociedad moderna, en cuanto hay un deseo del niño y facilidad para acceder al objeto.

El aporte de la Concha (2000) para nuestra investigación reside en la propuesta metodológica etnográfica. Las observaciones llevadas a cabo en el contexto en que el niño interactúa con sus pares, en donde se registra aquello que se presenta desde la comprensión que el sujeto tiene sobre las prácticas realizadas en su contexto. Las observaciones permiten dar cuenta de un sujeto que hace parte de una cultura y que actúa según su conocimiento sobre éste, en esta medida, lo que se registra da cuenta de la forma cómo el sujeto representa su mundo. A su vez se plantea la necesidad de conocer cómo los niños construyen su subjetividad a partir de su interacción con los otros.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La cultura entendida como un sistema simbólico de regulación constituye un conjunto de normas, reglas, pautas de interacción y comportamiento construidas por un pueblo en un contexto en particular; que a su vez encierra las producciones artísticas, costumbres, formas de hacer y de interiorizar la experiencia (Geertz, C. 1989). Desde nuestra perspectiva, el juego como práctica cotidiana es “reproductor” y promotor de los modelos de ser persona de cada cultura que a su vez se retoman y expresan en todas las dimensiones de la actividad lúdica. Como bien expresa Tenorio (2000), estas formas de ser no se imparten en cátedras, por el contrario se toman e interiorizan en el proceso mismo de construcción individual en el que tanto sujeto como medio se encuentran en una relación dialéctica que supone una incidencia recíproca. Para esta investigación, asumimos el medio como un “medio narrativo” el cual da lugar a formas de ser protagonista o participante de acuerdo a las demandas y necesidades mismas del entorno, a lo que privilegia y lo que deja de lado. En este sentido, enfatizamos en el protagonismo del narrador, en el que se presenta una forma particular del yo que, de la misma manera que en la relación narrador interlocutor, interactúa con un otro.

Esta investigación se centra en esta forma particular de “yo” que se promueve, específicamente examinaremos la forma en que el juego libre y los encuentros mediados por el discurso y la narración posibilitan la construcción de la subjetividad de un grupo de niños de Buenaventura, entendiendo el contexto particular en el que se encuentran inmersos, como un

mediador que le ofrece a los niños la posibilidad de “tomar para sí” nuevos saberes propios de su cultura.

En cuanto al juego abordado como artefacto cultural mediador, entre el sujeto que hace parte de un contexto determinado y de las prácticas de la cultura, da lugar a la incorporación de normas, pautas, roles; elementos simbólicos de la cual los sujetos son participantes (Cole, M 1999). Los niños quienes llevan a cabo sus juegos en relación con los otros y dentro de un contexto particular, articulan de su cultura elementos que propician la construcción de su subjetividad. Los medios narrativos propiciados a través del juego y los encuentros con los demás permiten conocer los intereses de las personas en cuanto que depende del medio que hacen parte. Los sujetos están impregnados de elementos que han construido en las relaciones con los demás.

Del mismo modo que en el juego, el medio narrativo toma aquí un lugar importante en cuanto posibilita a los sujetos ser y contarse en una relación de interlocución con el otro. En otras palabras, es el mismo sujeto - cultural- que experimenta y propone el “como si” del juego que se encuentra e interactúa en lo que aquí hemos denominado “encuentros narrativos”.

Observar el juego dentro de un contexto particular permite identificar los aspectos que son tenidos en cuenta por los niños en el momento en que seleccionan un juego y en el desarrollo mismo de éste; dichos aspectos conllevan a la reproducción de su mundo actual, dando cuenta de la forma como significan su medio a partir de los elementos que la cultura promueve.

Lo anterior permite plantearnos como pregunta problema: ¿ Qué promueven el juego y los encuentros, en tanto manifestaciones de la cultura, en un grupo de niños afrocolombianos de Buenaventura en relación al proceso de construcción de la subjetividad?

3. JUSTIFICACIÓN

Antes de dar cuenta directamente de las intenciones de esta investigación, se hace relevante el aporte de Moreno (2008) quien afirma que Colombia es por su pluriculturalidad un escenario por excelencia para las manifestaciones lúdicas. El juego habla de la diversidad de la cultura y la tradición de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas.

Pese a que el municipio de Buenaventura - en la división política del País pertenece al Departamento del Valle del Cauca, es claro que la idiosincrasia y los rasgos culturales en general, son distintos a los otros municipios vallecaucanos; todo ello por las raíces ancestrales y la historia que acompaña el pueblo afrocolombiano de este municipio. En este sentido, y desde lo que la psicología cultural propone, es pertinente comprender los fenómenos culturales de esta región del país como elementos particulares que inciden en la población que no solamente está inscrita en la cultura sino que la transforma.

Es precisamente porque valoramos la idea de que la construcción de la subjetividad es un proceso que se lleva a cabo en estrecha relación con la cultura, que nos interesa abordar el tema del juego y los encuentros narrativos como artefactos culturales que, de alguna manera es distinto en cada contexto en cuanto a lo que promueve y demanda de los sujetos. Abordamos esta población por las marcadas diferencias en las manifestaciones culturales en relación a los otros municipios del Valle del Cauca.

A partir de los datos registrados por el DANE en el 2005, Buenaventura es municipio más grande del departamento del Valle del Cauca con 6.078 Km² de superficie, y es el segundo con 324.207 habitantes, en esta medida, la población afrocolombiana abarca una cantidad predominante en esta región. (Suárez, Félix. 2010). En este sentido, dada la magnitud que representa la población afrocolombiana del Valle del Cauca, se hace importante una mirada sobre la misma, orientada bajo la perspectiva de la psicología cultural dado los reconocimientos que desde esta disciplina se hacen a los elementos del contexto y la particular relación que tienen con los sujetos inmersos en él. De este modo, en la presente investigación se lleva a cabo una mirada sobre este grupo poblacional específico en tanto se hace importante conocer la construcción de la subjetividad a partir de las diferencias culturales presentes en esta región, como un aporte a las investigaciones centradas en la cultura bonaverense y a modo de actualización de las investigaciones sobre este grupo poblacional - partiendo de que no es posible hablar de una cultura estática e inamovible-.

4. OBJETIVO GENERAL

Comprender en el juego y los encuentros narrativos de un grupo de niños afrocolombianos de Buenaventura los aspectos que son privilegiados y que contribuyen a la construcción de la subjetividad.

4.1 Objetivos Específicos

- Caracterizar el papel de los juegos como artefacto cultural que da cuenta de la manera como los niños toman elementos de la cultura para su proceso de construcción de la subjetividad.
- Comprender el lugar de los encuentros narrativos entre los niños como sucesos cotidianos que dan sentido a la experiencia personal y su proceso de construcción de la subjetividad.
- Analizar desde los requerimientos y particularidades de la cultura, los elementos que el juego y los encuentros narrativos promueven en los niños como posibilidades de construcción de la subjetividad.

5. MARCO CONCEPTUAL

Desde esta investigación pretendemos indagar sobre el papel del juego libre en tanto expresión cultural y los encuentros narrativos, en el proceso construcción de la subjetividad de los niños, en esta medida, es pertinente abordar los conceptos de juego y cultura y sobre todo hacer una elaboración sobre la psicología cultural en tanto marco disciplinar y la forma como desde allí se plantea la relación sujeto- contexto, entendiendo el juego como una actividad libre que tiene lugar en un contexto particular. Así mismo, una elaboración sobre el marco de la psicología cultural, nos permite dilucidar el lugar del lenguaje y la narración como base del proceso de subjetivación.

5.1 Concepto de psicología cultural

Richard Shweder (1990) propuso una nueva disciplina que llamó psicología cultural. Desde la perspectiva de este autor la mente es: *“dirigida por el contenido, específica en cuanto a dominio y ligada constructivamente al estímulo; no se puede desenredar de los mundos intencionales variables histórica y culturalmente en los que se desempeña un papel co- constructivo”* (p. 13 citado por Cole, M 1999 p. 23)

Para abordar la psicología cultural es importante rescatar la propuesta de la segunda psicología de Wilhem Wundt dirigida a comprender el lugar de la cultura en los procesos

psicológicos. También lo que plantean otros autores que han hecho contribuciones importantes para el desarrollo de la disciplina que hoy se conoce como psicología cultural (Cole, M 1990)

Herder (1966 citado por Cole, M 1999) planteó que tanto las tradiciones como las costumbres – atravesadas por el lenguaje- son un componente constitutivo de la identidad de los seres humanos en relación a su grupo de pertenencia. Herder formuló la noción de *volk*, entendido como “*un grupo de personas cuyo lenguaje y tradiciones históricas compartidos moldean los procesos mentales de sus miembros y proporcionan recursos esenciales para su proceso de desarrollo*” (Cole, M 1999 pág. 39)

Wilhelm von Humboldt acuñó el término *volkpsychology* como el estudio del espíritu del pueblo (*Geist*), para este autor también el lenguaje es un constituyente fundamental de las costumbres y los modos de pensamiento en un grupo cultural particular. Esta denominación de Volkpsychology fue acogida para la propuesta de la segunda psicología de Wilhem Wund quien aludía a que no podía ser abordada con los métodos tradicionales de experimentación ya que las funciones psicológicas superiores de los sujetos trascendían lo individual. Por lo tanto, éstas funciones deberían ser abordadas desde la perspectiva de las ciencias descriptivas (etnografía, lingüística y el folclore). Wund también nos dice que la *volkpsychology* está relacionada con la psicología genética y en esta medida requiere una metodología evolutiva- histórica.

Para los psicólogos ha sido difícil tener presente la cultura dado que al separarse las ciencias humanas, en ciencias sociales y humanidades, se abordó la cultura como una variable independiente y la mente como dependiente, rompiendo así la unidad cultura-mente. El hecho de que se institucionalizara la psicología como ciencia social del comportamiento dió lugar a que los procesos que constituían la mente fueran divididos entre varias ciencias. Cada disciplina

desarrolló entonces métodos y teorías acordes a su dominio específico. En la medida que los métodos en psicología consistían en procedimientos estandarizados, el conductismo experimental empezó a llevar a cabo la generalización de los resultados libres de contexto reduciendo la explicación de los fenómenos sin mantenerse fiel a las experiencias cotidianas de las personas. Las investigaciones transculturales de la época de los sesenta y setenta estaban permeados por los procedimientos de la primera psicología. (Cole, M. 1999)

La cultura ha sido un elemento presente en la investigación psicológica, bien sea como motor de preguntas e indagaciones o como elemento a controlar en la medida de lo posible. Cole, M (1999) nos dice que una mirada a la Investigación transcultural de los fenómenos psicológicos que se ha gestado en el transcurso de la historia nos ofrece un panorama de carácter “científico” y experimental. La investigación transcultural sirve pues para desvalorizar las teorías que abogan por un menor grado de dotación cognitiva de ciertas sociedades por no compartir las características de otras sociedades que se toman como referentes. En suma, la investigación transcultural es una forma de volver la mirada sobre la diferencia en la constitución y el uso de los procesos cognitivos que permite hacerse una representación de como este uso varía según el contexto de cada sociedad y que no es favorable caracterizar cierto grupo de acuerdo a otro grupo social tomado como referente, es decir, hace un llamado a la comprensión de un individuo particular en un contexto determinado.

Por su parte Bruner (1991), tras una reflexión sobre el verdadero sentido de la revolución cognitiva y su resultado fallido, propone el desarrollo de una psicología culturalmente orientada en la cual se destaca la importancia de la psicología popular en tanto encierra un saber compartido sobre los estados mentales. Bruner propone como puede concebirse una ciencia de lo mental a partir de la conceptualización del significado y los intercambios del mismo. Pondera el

lugar de la cultura en tanto sistema simbólico (al igual que el lenguaje) que precede al individuo en la construcción de significados y que, como un proceso evolutivo, se convirtió en un sistema al cual es necesario adaptarse y que a su vez provee los elementos necesarios para dicha incursión.

Una de las razones por las cuales se hace importante para la psicología el reconocimiento de lo anteriormente expuesto, tal y como lo plantea Bruner (1991), es por el asunto metodológico ya que, si se quiere hacer un estudio del hombre o de cualquiera de sus facultades no puede dejarse de lado la cultura, en tanto, ésta última le exige para su desarrollo la participación del hombre en ella y al mismo tiempo es por medio de ella que se llevan a cabo sus facultades mentales. Lo anterior lo resume la frase de Geertz citada por el autor, “no existe naturaleza humana independiente de la cultura”.

Para Bruner (1991) la cultura no es solo un marco de tradiciones y costumbres sino que encierra todo un conjunto de historias y narraciones y significados compartidos que permiten dar lugar a la experiencia de los sujetos y sobre todo constituyen un sistema interpretativo que permiten emitir juicios sobre ella y mantener un consenso- le permite significar la experiencia-.

La psicología cultural asume la idea de que la acción es mediada por el contexto, la mente también se inscribe en esa mediación contextual siendo co-construida; desde este enfoque construccionista, se ve al individuo como activo en su proceso de desarrollo. Esta mirada al contexto supone una forma diferente de abordar estos fenómenos y las relaciones con la constitución misma de los sujetos. En cuanto a las características metodológicas, la psicología cultural rescata la metodología de las humanidades, las ciencias sociales y biológicas; su análisis versa sobre las situaciones de la cotidianidad de las personas y va en contra de las explicaciones causales y de E-R promoviendo el reconocimiento de la naturaleza emergente de

los fenómenos mentales lo que supone una legitimación del contexto como marco explicativo de la acción (Cole, M 1999).

En esta misma línea de pensamiento, para Bruner (1991), la psicología está inmersa en la cultura y debe organizarse en torno a esos procesos que relacionan al hombre con esta cultura. Esto no subjetiviza aún más la psicología sino que por el contrario lo hace más general en la medida en que es por la participación cultural que los significados se hacen públicos y compartidos, interpretables y negociables. Para el autor, la psicología cultural de no tener en cuenta las concepciones históricas y culturales de un pueblo caería en un sesgo que le proporcionaría dificultades a la disciplina.

Charles Taylor (1987 citado por Cole, M 1999) sostiene que la realidad de los individuos está compuesta por las prácticas sociales que dotan el *médium* intersubjetivo de la mente, es decir, la realidad de los sujetos está mediada por su contexto, la red de relaciones en la que se encuentra inmerso. Para este autor, las normas y los significados están tanto en la mente de las personas como en las prácticas sociales mismas que constituyen los modos de relaciones sociales.

En cuanto al lugar de los sujetos en tanto sujetos culturales y la relación entre éstos Cole (1999) plantea que: *“El proceso dual de moldear y ser moldeado a través de la cultura supone que los seres humanos habitan mundos “intencionales” (constituidos) dentro de los cuales las dicotomías tradicionales de sujeto y objeto, persona y ambiente, etc. No se pueden separar analíticamente y ordenar temporalmente en variables independientes y dependientes”* (Cole, M 1999 p. 102).

En esta lógica se inscribe la reflexión de Bruner (1991) en torno a la construcción de significados, sosteniendo que el significado, en tanto construcción, depende de lo que se dice antes, durante y después de la interacción; que es un proceso bidireccional: la palabra complementada por la acción y la acción complementada por lo que se expresa de ella ambas direcciones con el fin de interpretar el acto o la acción de acuerdo con el contexto de interacción en que surge. (Bruner 1991)

Y es en este sentido de los actos que toma valor una psicología culturalmente orientada la cual se ocupa de los actos de los sujetos, comprendidos en una estrecha relación con lo que se dice y situados en un contexto específico, sin dejar de lado las posibilidades de teorización y experimentación. (Bruner 1991)

En la medida en que las personas en un contexto cultural crean y comparten significados; la psicología cultural se interesa por el uso que las personas le otorgan a sus acciones a partir del Yo puesto en práctica. A partir de lo propuesto por David Perkins sobre el flujo de conocimiento, es decir, que el conocimiento de alguien no solo es lo que se encuentra en su cabeza, sino también aquello que se toma de las relaciones con los demás, de los libros o manuales que alguna vez haya consultado; para Bruner una acción situada y distribuida, son aquellas justificaciones que las personas dan a partir de ese conocimiento que poseen para así poder explicar algo. Por tanto, al concederle lugar a la acción situada y distribuida se le concede un lugar a la naturaleza cultural del conocimiento. Es decir, que el conocimiento de un sujeto es dado a partir de aquello que construye en sus relaciones con los demás dentro del mismo contexto cultural. (Bruner 1991)

Desde la posición de la psicología cultural, se reconoce la mediación del contexto y de los sistemas simbólicos que lo integran como elementos importantes en la constitución de los individuos en tanto sujetos cognitivos, sociales y culturales. En palabras de Cole (1999)

“la mediación cultural implica un modo de cambio evolutivo en el que las actividades de generaciones anteriores se acumulan en el presente como la parte específica humana del ambiente. A su vez esta forma de desarrollo implica la importancia especial del mundo social en el desarrollo humano, ya que solo otros seres humanos pueden crear las condiciones especiales necesarias para que ese desarrollo se produzca” (p. 137)

La propuesta de Cole (1999) está orientada por la manifestación de Zeitgeist, en el cual, pueda plantearse una psicología evolutiva en la que la cultura tenga un papel co-constitutivo, junto a la filogenia y la ontogenia, en la cual, la cultura se encuentre entrelazada con ellas. A su vez, denomina a la psicología cultural como la segunda psicología, para ello propone que los artefactos son de naturaleza conceptual-material como consecuencia de la mediación con el mundo no humano y con las demás personas. Y la cultura creadora del hábito cultural de la conducta debido a que en la acción da cuenta de un medio auxiliar.

Las metáforas son herramientas que no son universales, dado que, dependen de un contexto, por tanto, según sea el tipo de pensamiento hay una tarea en cuestión. *“las diferentes metáforas proporcionan acceso a distintas propiedades y momentos del proceso global de cambio sociocultural e individual”* (Cole, M 1999, pág. 289). Para el enfoque histórico-cultural, constituir una segunda psicología implica que para comprender la conducta debe estudiar la historia de la conducta, sin embargo, para que esto sea posible requiere de una variedad de conocimiento sobre diferentes dominios evolutivos.

Se hace necesario incluir el entorno institucional de la actividad en el contexto, dado que se está lejos de estudiar tareas cognitivas en éste, a partir de combinar enfoques experimentales y etnográficos. Por ello para la perspectiva histórico-cultural es importante trabajar a partir de

métodos indispensables o haciendo parte de equipos interdisciplinarios, desde el enfoque de Cole quien ha trabajado la validez ecológica y los métodos para identificar las mismas tareas en contextos diferentes

5.2 Concepto de juego.

Desde esta investigación se pretende identificar en el juego, en tanto elemento cultural, aspectos de la cultura misma y su relación con la construcción de la subjetividad de los niños de la cultura afrodescendiente de Buenaventura.

Huizinga (1972) plantea que el juego trasciende el plano de lo fisiológico y lo biológico, tiene un sentido particular en el cual se revela su esencia. Para el autor, quien mira el juego desde una perspectiva cultural, éste debe ser conceptualizado en donde la psicología y la biología llegan a su límite. Deja de lado así las funciones naturales que condicionan el juego y posa su mirada en el fenómeno mismo del juego como estructura social y entenderá el juego como un factor de la cultura. El juego es una actividad seria en cuanto guarda un sentido.

Huizinga (1972) propone unas características del juego en tanto fenómeno cultural, (los cuales denomina juegos sociales). El juego como actividad libre, se juega porque se encuentra como una actividad agradable de allí su libertad. El juego como una esfera tempórea propia en la que se asume un “como si”, es un escape momentáneo y coherente de la realidad, un nuevo espacio y tiempo en el que se inscribe el jugador. El juego como espacio de recreo y de diversión, que hace parte de la vida misma y la adorna. El juego tiene un espacio y un tiempo determinado, ésta limitación se relaciona con otra de las características del juego, a saber, una

vez jugado pasa a ser parte de la creación cultural y puede ser transmitido y repetido, bien sea de manera inmediata o luego del transcurso del tiempo .

En suma, lo que plantea Huizinga en sus propias palabras es que:

“El juego en su acción libre, es una acción ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber del todo el jugador, sin que haya en ella algún interés material ni obtenga en ella provecho alguno, y que se encuentra en 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 del misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”. (p. 27)

Respecto a la importancia del juego como actividad social Huizinga (1972) plantea que tiene una función cultural en cuanto al sentido que encierra, a su valor expresivo y a la significación que tiene.

Roitman (2007) desde una lectura de Huizinga (1972) nos dice que los humanos tenemos una característica especial respecto al juego y es que no solamente es actividad de preparación para la adultez sino que también es una actividad placentera que es perseguida por medio de la actividad lúdica. El juego acompaña siempre la vida del hombre, se está en constante búsqueda de la actividad lúdica. Para la autora, la primera característica que hay que tener para hablar de juego es que está marcado por la vivencia personal.

Esta autora pone de relieve cierta similitud entre los juegos de los niños de diferentes culturas, los niños suelen jugar a “lo mismo” incluso entenderse en el juego pese a la barrera del idioma. El acercamiento a los juegos tradicionales también permite otra distinción: el movimiento y la emoción guardan suma importancia, es por medio del movimiento que el niño

establece las primeras relaciones con su cuerpo y grupo de pares para posteriormente introducirse en un mundo reglado del juego que debe ser asumido para ser congruente con la función social del juego. Desde allí pueden clasificarse los juegos en tres modalidades: individuales, sociales y de reglas.

El juego ha tenido múltiples acercamientos y acepciones que, si bien, desarrollan elementos importantes no logran abarcar en su totalidad la complejidad del juego. Gruppe (1976 citado por Gutiérrez 2004) sostiene que por más complejas y completas que puedan parecer las teorías del juego, este escapa a cualquier intento de conceptualización absoluta en tanto solo puede ser captada una parte de su verdad.

De esta variedad de acepciones y teorías nos permitimos rescatar algunas que consideramos importantes en relación a su aporte sobre el juego en tanto elemento cultural. Se tomará como referencia las propuestas de Vigotsky, Elkonin y Bruner respecto al juego en tanto elemento favorecedor del desarrollo social de los niños.

Vigotsky sostiene que el juego no es una actividad carente de organización sino que por el contrario todo juego contiene reglas y normas que regulan la acción. El juego para Vigotsky contiene una estructura interna acorde a la situación real representada y de esta manera toma un sentido personal y cultural. (Ortega 1991)

Ortega (1991) nos dice que, si bien es importante el estudio del juego y su relación con el desarrollo cognitivo así como también la relación a los aprendizajes que pueden adquirirse mediante la actividad lúdica; de igual modo se hace importante una comprensión del juego en los niños como escenario de reproducción y esquemas de acción sobre el mundo. Para este fin la autora destaca las ideas de Elkonin acompañadas por Vigotsky.

La escuela soviética tiene una visión del juego según la cual es una actividad que tiene como fin que los niños aprendan e incorporen a su comprensión del mundo las características y elementos del mundo adulto, sus formas de comunicación, organización, relaciones etc. Para Elkonin (1980 citado por Ortega 1991) la temática de los juegos y lo que estos encierran no deviene del interior de los niños sino que tiene un fondo social.

En palabras de Elkonin:

“En las distintas épocas de la historia, según fueran las condiciones socio históricas, geográficas y domésticas concretas de la vida, los niños practicaron juegos de diversa temática. Son distintos los temas de los juegos de los niños de las distintas clases, de los pueblos libres y de los pueblos oprimidos, de los pueblos nórdicos y de los meridionales, de los que habitan en terrenos bajos o en desiertos, de los hijos de los obreros industriales, de los pescadores, de los ganaderos o de los agricultores” (Elkonin, p. 32 1980, en Ortega 1991).

Para vygotsky el desarrollo es la culturización de los individuos y la inmersión en la historia de la humanidad con los elementos que hacen parte de dicha historia incluyendo las leyes y normas. (Ortega 1991)

Bruner (1984) propone unas características principales del juego: el juego es una actividad seria, se justifica por si mismo; en el juego hay una conexión debil entre medios y fines en la medida en que cambia de objetivos en su transcurso, el juego como exploracion e invención; el juego no es casual o aleatorio, la mayoría de las veces obedece a un plan; finalmente Bruner plantea que el juego es la proyeccion de la vida interior, es una forma de interiorizar el mundo externo.

Respecto a la relación entre el juego y el entorno sociocultural Bruner nos dice: *“Es indudable que los juegos de los niños reflejan algunos de los ideales que prevalecen en la sociedad adulta; y el juego es una forma de socialización que prepara para ocupar un lugar en la sociedad adulta”*. (p. 3)

Lavega, P. (2000), en su texto juegos y deportes populares rescata que es distintivo del ser humano su capacidad de relacionarse con los demás, para este autor, el ser humano lleva a cabo diferentes mecanismos que le permiten relacionarse con todo aquello que lo rodea; de manera que juego es una forma de expresión que refleja aquellos elementos y características de los seres humanos que dan cuenta del entorno que los rodea.

“Según la época, la cultura y las circunstancias del momento, generalmente los principales valores, actitudes y normas se aprenden y se enseñan jugando. Este proceso de transmitir conocimiento, usos y costumbres entre personas de una misma cultura se denomina enculturación o socialización”. (Lavega, P. 2000 pág. 38).

Para este autor, el juego por esencia es un dialogo que el participante lleva a cabo con su cuerpo, con los objetos que rodean y también con todas las demás personas que desean intervenir en la misma actividad. Para el caso de juegos tradicionales las reglas son definidas en función de lo pactado por los jugadores, de manera que estas pueden ser improvisadas y definidas de acuerdo a las circunstancias y condiciones propuestas por los participantes. Finalmente el carácter provisional de los juegos es que las personas se diviertan y compartan el mismo espacio ya sea alternada o simultáneamente con otros participantes, lo cual dependerá del juego propuesto.

En esta misma línea, Moreno, G. (2008), sostiene que el juego cumple un papel importante en el plano sociocultural en tanto transmite valores, costumbres, hábitos y formas de

socialización. A su vez, presenta diferencias significativas en la forma como el juego se manifiesta en las personas en relación a la de la que cultura que hacen parte.

El juego es también una acción social que no solamente es vivido en la individualidad del sujeto sino que también lo convoca a la vida con los otros y la asunción de dichas normas y valores que se ponderan en su medio sociocultural.

Entendiendo que se puede hacer una distinción entre los juegos individuales – como los primeros juegos de los bebés y los juegos en solitario de los niños- cabe señalar que esta investigación centra su interés en aquellos juegos que podemos denominar juegos sociales (Huizinga 1972); entendiendo por estos todos aquellos juegos cuya condición esencial sea la presencia de un otro que acompaña y juega también, un juego con normas implícitas y otras explícitas que permiten el desarrollo de la actividad lúdica.

En esta investigación se concibe el juego como un artefacto cultural en cuanto es el mediador entre el sujeto, que hace parte de un contexto, y las prácticas que se realizan en la cultura; por tanto se parte de que el juego como actividad libre permite que el sujeto en el plano simbólico construya diferentes mundos posibles permitiendo que no escapen de la realidad sino que más bien se constituyen a partir de ésta. En otras palabras, en el momento en que el niño “hace como si” dentro del mismo juego organiza diferentes formas de relación con los demás, las expectativas de vida, la realidad, las percepciones y significados de la experiencia y del mundo en general, en este sentido, a partir de las experiencias de juego, el sujeto puede articular elementos que propician la construcción de la subjetividad, se habla de ésta última construcción en tanto demanda un papel activo del sujeto, mediado por la cultura y sus artefactos. Se dice entonces que el juego es un artefacto terciario en la medida en que, conservando la doble

dimensión de materialidad e inmaterialidad propia de los artefactos, logra ser un espacio de *juego libre* en el que el sujeto se permite crear, es aquí en esta posibilidad creadora donde apoyamos la idea del juego como artefacto cultural que sirve de mediador en el proceso de construcción de la subjetividad de los niños la cual se inscribe además en el marco de las prácticas culturales.

Como bien lo manifiesta Wartoesky, M (1973) citado por Cole, M (1999) *los artefactos terciarios de la imaginación pueden llegar a teñir nuestra manera de ver el mundo real proporcionando una herramienta para cambiar la praxis actual.* (pág. 118). Teniendo en cuenta lo anterior, es importante reconocer que cada contexto particular engloba fenómenos culturales propios que inciden en la población y transforman los deseos y las creencias de las personas por tanto, se nos hace interesante conocer los elementos que el juego promueve en los niños de Buenaventura en relación a su proceso de elaboración como sujeto.

5.3 Concepto de cultura

La cultura es un ente regulador de la conducta de los sujetos en tanto que fomenta, plantea e integra una serie de reglas o instrucciones que rigen la conducta humana. En este sentido, el pensamiento humano es netamente social, se desarrolla en todos los escenarios de interacción entre los hombres y aun en solitario pero siempre influido por la cultura; por las reglas socialmente instituidas que varían de pueblo en pueblo, de comunidad en comunidad. Dicho pensamiento consiste, citando a G. H. Mead en el tráfico de “*símbolos significativos*”, o sea todo aquello que se designe para otorgar determinado sentido o significado a la experiencia

(gestos, palabras, etc); los cuales nos son dados en gran medida por el contexto social en el que nacimos. (Geertz, C. 1989)

Bajo esta idea, que los hombres son “animales incompletos”, en el sentido que en el alumbramiento son incapaces de sobrevivir por sus propios medios -lo que se conoce como neotenia- dependen totalmente de la cultura para que ésta los “termine”. Siguiendo esta línea de pensamiento, la cultura completa el desarrollo de los hombres hasta que son capaces de sobrevivir por si mismos (teniendo en cuenta exigencias sociales como el trabajo para el sustento), de manera que para que esto suceda, habrá transcurrido ya un tiempo determinante que los convierte en seres netamente culturales, inmersos y moldeados ésta. (Geertz, Cl. 1989)

En términos de evolución filogenética, la cultura no puede concebirse como un agregado a un animal terminado, sino más bien como un factor constitutivo dicho animal, es decir, como un factor determinante en el desarrollo o la producción e éste. El hombre tuvo que sobrevivir a un medio para el cual nació en total desventaja (en términos biológicos y físicos), así, la cultura se constituyó, en cierto modo en un mecanismo de supervivencia que en común actuar con los cambios filogenéticos hicieron del hombre lo que hoy conocemos, lo que hoy *somos*. En palabras de Geertz: *“lisa y llanamente esa evolución sugiere que no existe una naturaleza humana independiente de la cultura”* (Geertz, C. 1989 p.55).

El concepto de cultura, según Geertz (1989), afecta el concepto de hombre en el sentido que la primera, entendida como un sistema de dispositivos simbólicos que rigen o controlan la conducta; de cierto modo “dice a los hombres que deben ser”; limitando así, lo que pueden llegar a ser y convirtiéndolos, como anteriormente expuso el autor, en artefactos culturales. Según el autor, llegar a ser humano es convertirse en individuo, es decir, en miembro de una

sociedad, de una comunidad con costumbres, tradiciones especialmente con sistemas de significación establecidos a través de la experiencia histórica de las sociedades y en las cuales se fundamenta la vida humana como tal. Es precisamente el hecho de ser formados por la cultura, lo que tienen los hombres en común, lo propio de todos ellos y en este sentido, la cultura vendría siendo un elemento importante para discernir la verdadera naturaleza humana.

Para hacer un acercamiento conceptual a lo que es la cultura, es pertinente retomar las ideas de Sampson (2000) quien en el texto *Hacia un marco conceptual funciones y sentidos de la cultura*, presenta distintas definiciones de cultura para desarrollar el concepto de una manera amplia y en relación al sustrato psicológico e individual de lo que llamamos cultura.

Sampson inicia su exposición mediante la cita de la definición del diccionario de la RAE, con la que intenta mostrarnos cómo ésta clase de acepciones, muy similar a las del antropólogo Tylor (1871) - a quien también cita-, conciben la cultura como un conjunto de constructos sociales de los individuos: costumbres, arte, conocimiento, creencia, moral entre otras construcciones, ubicadas en un contexto social específico en el que los individuos se inscriben. De este tipo de definiciones surge, según el autor, un problema crucial: ¿cómo entender la cultura, cómo concebirla, acaso como individuo colectivo con rasgos psicológicos distintivos?

Este interrogante trae a discusión la psicología popular como una forma de entender esas diferencias culturales en la medida en que ella misma se apoya en lo característico de cada pueblo, en su esencia particular. En suma, la cultura es vista como un *individuo colectivo* con una particularidad psicológica que la distingue de otras y procuran su identidad. (Sampson 2000)

Sampson (2000) retoma lo que expone Freud (1976) en el malestar de la cultura respecto al concepto de cultura. Para Freud, La cultura puede verse desde dos perspectivas: cómo un

aporte para sobrellevar nuestras limitaciones biológicas, es decir, en una perspectiva instrumental y tecnológica; y cómo una forma de regulación, cómo un control de los vínculos establecidos, refiriéndose así al linaje, la genealogía, el derecho y la justicia. El autor sostiene que la definición de Freud sobre cultura es muy moderna, lo que atribuye al acercamiento de éste con la antropología, y encierra elementos que Benveniste articula en su propia conceptualización de cultura años después.

Para Benveniste (1971, citado por Sampson 2000) la cultura es un fenómeno simbólico inherente al ser humano que encierra todos los elementos que dan forma, sentido y contenido a la vida humana y la sociedad; encierra tanto lo que se promueve e imparte como lo que se prohíbe y limita. En palabras de Sampson: *“La cultura abarca la totalidad de las instituciones, las prácticas, las creencias, los valores, las obras, las técnicas vigentes en una sociedad dada, cualquiera que sea su tamaño”*. (p.262) .De allí destaca dos rasgos: el carácter objetivo de los fenómenos culturales y que se estructuran como un código que se soporta por un sistema de reglas que rigen la relación entre sus elementos – sintaxis- . La cultura es pues un sistema semiótico con una organización específica, es producto de la acción humana y superior a ella en tanto la trasciende constituyéndose en un marco que contiene dicha acción y la transforma a la vez que se transforman. (Sampson 2000)

El componente principal de la cultura es la lengua que también es un sistema semiótico que regula la pertenencia y la permeabilidad de la cultura. En tanto sistema cerrado asegurador de la pertenencia, la lengua da lugar a un *nosotros* que representa una identidad compartida. La cultura es así una estructura de sistemas semióticos articulados entre sí, que incluyen costumbres, creencias, expresiones etc. (Sampson, 2000)

Desde lo expuesto por Sampson (2000), lo biológico no puede concebirse en una dicotomía con lo cultural sino que, por el contrario, establecen una relación particular; la cultura influye en la organización psicológica de sus miembros. Y lo más importante: la cultura es el complemento que hace viable el ser humano como especie en tanto ofrece soluciones a sus limitaciones.

Cada cultura pondera o ignora ciertos elementos que son necesarios para la pertenencia a ella, así moldea la clase de sujetos que requiere y este moldeamiento se lleva a cabo a partir de las funciones parentales y los modelos de ser sujeto con los que el niño tiene contacto desde muy temprano, con los que se identifica y los que asume como “naturales”. La cultura es entonces acumulativa y existente sobre unas bases previas, lo que implica que estos modos de ser son promovidos y cultivados, de esta manera pueden concebirse como perdurables a través del tiempo – aunque no por ello inmutables-. (Tenorio, M.; Sampson A. 2000)

5.4 Concepto de subjetividad y su construcción

Para caracterizar esta idea de construcción de la subjetividad es pertinente retomar lo que plantea Bruner (1991) respecto a la narración y su lugar en el desarrollo del lenguaje de los niños – entendiendo el lenguaje como un sistema simbólico que hace parte de la cultura-. Bruner nos dice que los medios narrativos se dan en relación a las necesidades culturales y en la medida en que enfatizan en el protagonismo del narrador, presentan una forma particular del yo que, así como la relación narrador interlocutor, interactúa con un *otro*. En este sentido es en relación a las demandas de los contextos de los niños en que estos articulan formas específicas de discurso que develan formas particulares de ser narrador y de intenciones narrativas. A partir de lo anterior

puede decirse que la cultura no es solo un marco de tradiciones y costumbres sino que encierra todo un conjunto de historias, narraciones y significados compartidos que dan lugar a la experiencia de los sujetos y sobre todo que constituyen un sistema interpretativo que les permite emitir juicios sobre ella y mantener un consenso; en suma, les permite significar la experiencia-. (Bruner 1991)

Lo anteriormente expuesto se hace importante ya que, si entendemos la subjetividad como una construcción en la que inciden los elementos del entorno en cuanto el sujeto no solamente los toma para sí sino que tiene la facultad de transformarlos, el medio o el contexto pasa a ser entendido como medio narrativo en cuanto está mediado por el lenguaje y la relación discursiva que permiten tejer los significados que el sujeto le confiere a la experiencia y a partir de allí la creación de los mundos posibles (Bruner 1991) de los que el juego y los encuentros vendría a hacer parte. Decimos que el juego hace parte de los mundos posibles creados por el sujeto en relación a los elementos y significados que construye a partir de su relación con el medio, ya que supone una elaboración por parte del jugador desde el momento mismo en que se decide jugar, lo que se va a jugar, con quienes jugar entre otras cuestiones relevantes para el desarrollo mismo de la actividad. En suma, el sujeto se sitúa en el contexto no como un observador pasivo ni un receptor fiel de los elementos que el medio irradia para sí, sino como un sujeto activo en la construcción de significados que incorpora a su proceso mismo de construcción de la subjetividad que se encuentra atravesado por la cultura, sus componentes y expresiones.

Para nosotras es preciso decir entonces que la construcción de la subjetividad es un proceso que se lleva a cabo a partir de la relación bidireccional entre el sujeto y su contexto. En esta medida, el sujeto elabora un conocimiento a partir de aquello que construye en sus relaciones con los demás dentro del mismo contexto cultural; y el contexto puede lograr que las

personas cambien sus modos de actuar, sus creencias y sus deseos al favorecer o no formas específicas de proceder. La manera como las personas significan sus deseos, intenciones y creencias dan cuenta de una forma particular de relación dado con su medio, en esta medida, la subjetividad se construye a partir de aquello que el sujeto asume de su medio y lo incorpora a sus formas de actuar.

Desde la perspectiva actual del enfoque histórico cultural, la subjetividad da cuenta de un campo de investigación estructurado en la complejidad (Morín, 1998 citado por Hernández 2008) y en la epistemología cualitativa (González, 1997 citado por Hernández 2008), en donde sus elementos principales giran alrededor de la construcción del sentido, al sujeto como elaborador de ellos y a la inserción de su dimensión afectiva dentro de la configuración subjetiva (González, 2000 citado por Hernández 2008); en esta medida, la subjetividad no se reduce a un estado interno, por el contrario se refiere a una dimensión compleja en donde tanto lo psicológico como lo social se encuentran involucradas en una relación dialéctica cuya naturaleza es histórica y social. (Hernández 2008).

La subjetividad no es algo que aparece solo en el plano individual, se trata de comprender que la cultura en la cual el sujeto individual se construye y de la cual también hace parte, representa un sistema generador de subjetividad. Se debe dejar de ver la cultura, sujeto y subjetividad como elementos diferentes, para empezar a verlos como elementos que sin ser iguales, se integran como momentos cualitativos de la ecología humana en una relación de recursividad. (González, F. 2002 pág. 164, citado por Hernández, O. 2008)

Los supuestos más relevantes del pensamiento complejo y la propuesta actual de la subjetividad de acuerdo con Castellanos (2003) son

(a) La naturaleza múltiple y diversa de lo estudiado, lo cual rescata lo singular y la multiplicidad en el desarrollo humano, es decir se integra lo social, lo cultural, lo biológico, etc.; (b) la presencia de lo imprevisto como forma de expresión, o en otras palabras se refiere a la idea de incertidumbre, esto es, a que lo único seguro dentro de la compleja realidad es el cambio, y (c) una concepción abierta de la relación sujeto-objeto, lo que involucra el contexto cercano o si se quiere su mundo local, frente a las condiciones generales dentro de las cuales se encuentra inmerso el sujeto. Castellanos 2003 citado por Hernández 2008 pág. 155)

A demás de los postulados enunciados anteriormente encontramos el principio dialógico, - que es indisoluble del ser humano y sirve de orientador en la comprensión del sujeto en su proceso de desarrollo-; el principio de recursividad organizacional –que proporciona un soporte a la interpretación hermenéutico-dialéctica del proceso de desarrollo como sujeto individual y como sujeto social- y el principio hologramático, -el cual entiende que el proceso de desarrollo se configura de manera particular en el hombre a partir de su proceso de aprendizaje y su participación en la cultura. (Castellanos, 2003, p. 5-6 citado por Hernández 2008 pág. 156). Estos principios pueden entenderse como el resultado de organizar la categoría conceptual de la subjetividad humana dentro del pensamiento complejo. Los anteriores postulados que dan cuenta del pensamiento complejo y la propuesta actual de la subjetividad, permite un acercamiento a la propuesta de algunos autores del enfoque histórico cultural como el de Vigotsky y Rubinstein quienes se refirieron a la conciencia como una estructura compleja de la mente y no como lo el estado opuesto a lo inconsciente. (Hernández 2008).

En suma, desde una perspectiva histórico-cultural la subjetividad humana debe ser entendida en una relación directa con el entorno cultural que permite la constitución del sujeto y

en esta medida el sujeto es también constituyente de este medio cultural; lo que supone una relación dialéctica en la que se ubica el sujeto como un agente activo en la construcción de sí y de su entorno. (Hernández 2008) desde la psicología cultural en cuanto a la construcción de la subjetividad y el contexto en el que se da lugar dicha construcción, estaríamos refiriendo a lo que Moreno (2007) expresa de la siguiente manera: *“lugar que encierra múltiples incidencias y recíprocas influencias que dan forma a las subjetividades y a las variadas formas de vida que caracterizan a esta especie”* (p. 82).

6. METODOLOGÍA

6.1 Tipo de Estudio.

Esta investigación se presenta cómo un estudio cualitativo de tipo exploratorio en cuanto se pretende hacer un acercamiento al juego como elemento cultural que incide en el proceso de construcción de la subjetividad de los niños, lo cual implica una mirada comprensiva sobre los elementos tanto contextuales como inherentes al juego como tal, desde una perspectiva que mas que describir busque entender el lugar del juego en relación al proceso de subjetivación de los niños, desde una visión integradora de la cultura.

6.2 Instrumentos

La información pertinente para dar respuesta a la pregunta problema de este estudio se obtuvo mediante una metodología de observación exploratoria de tipo etnográfico utilizando como instrumentos los diarios de campo y la entrevista semi estructurada. Los niños fueron observados en su contexto natural en el que se presentaron situaciones de juego como otras a las que se les ha dado el nombre de encuentros narrativos. Si bien no se tomó como punto de partida un sistema categorial definido, los registros se realizaron partiendo de algunos elementos conceptuales relacionados con la orientación cultural de ésta investigación.

En primera instancia se realizó una observación exploratoria para identificar el grupo de niños. Posteriormente se procedió a la elaboración de diarios de campo; se optó por realizar registros sin hacerle saber a los niños que serían observados con el objetivo de no alterar la naturalidad de los encuentros. Durante un periodo de dos meses -agosto, octubre- se recogieron diez diarios de manera consecutiva y tres meses después se recolectaron dos diarios de campo más. Se contactaron los padres de familia de los niños participantes de este estudio para el consentimiento informado, luego de ello, se realizó una entrevista inicial en el mes de marzo con el objetivo de identificar gustos e intereses de los niños, así como también presentarnos ante ellos y darles a conocer que estuvieron siendo observados. En una segunda entrevista realizada en el mes de abril se profundizó sobre las actividades de juego y los encuentros mediados por el discurso y la narración.

6.3 Población

Esta investigación se realizó con un grupo de niños entre los siete y trece años de edad, que residen en un barrio estrato uno del municipio de Buenaventura. Se tomó como criterio de selección que los niños hicieran parte del mismo grupo de pares, es decir, que los niños mantuvieran habitualmente relaciones de juego, para ello se realizó una observación de carácter exploratorio.

El grupo de niños está conformado por C.E quien es un niño de 13 años de edad, cursa sexto grado; hermano de L.E y V.E con quienes vive en compañía de su abuela materna, primos, tíos y tías. J.M un niño de 8 años de edad que vive con sus padres y hermanos, es el menor de ellos. Cursa el grado segundo de primaria. L.E es un niño de 8 años de edad y cursa segundo de primaria en la misma escuela de sus compañeros de juego y sus hermanos, Vive con su madre, su

abuela materna, dos tíos, tres primos y una prima, así como también con sus dos hermanos varones, uno Mayor con 12 años y V.E de 6 años su hermana menor. V.E es una niña de 6 años de edad, hermana de L.E, cursa primero de primaria y su contexto familiar es el mismo que el de sus hermanos. E.P es un niño de 11 años, vive con su hermano mellizo J.P (quien aparece en uno de los registros) su papá y su mamá, cursa el grado cuarto en la misma escuela que los otros niños.

Las edades señaladas con anterioridad se relacionan con el momento de la escogencia de éstos como sujetos participantes de la investigación.

Generalmente los niños se reúnen a jugar en las tardes después del colegio. Entre los juegos que se destacan está el fútbol, el juego de canicas o “pepo”, la yeba, congelado, o se reúnen para hacer cometas (por el tiempo de cometas) y elevarlas, así mismo elaboran una especie de resorteras con palos y tapas de gaseosas que utilizan para juegos de persecución que, en ocasiones se trata de ladrones y policías o se refieren a las mafias. Estos niños pasan la mayor parte de su tiempo libre juntos, jugando o conversando. Sus madres por ser vecinas también han establecido un vínculo social

6.4 Categorías de análisis.

Las categorías de análisis en esta investigación fueron establecidas posteriormente a los diarios de campo ya que se consideró que serían un producto de los registros a modo de análisis y construcción y no un punto de partida para la recolección de la información y posterior análisis.

A continuación presentamos las categorías de análisis construidas en esta investigación. La definición de las categorías Pautas de Establecimiento o iniciativa de juego y Formas de

interacción son una adaptación de los planteamientos de Huizinga (1972) y (Geertz, C. 1989) respectivamente. En relación a la definición de las categorías de Establecimiento de Roles, Afectividad y Relación con las Normas son una construcción de nosotras ajustadas a las necesidades de nuestra investigación y a lo que nos permitió comprender el trabajo etnográfico realizado.

6.4.1 Pautas de establecimiento de juego o iniciativa de juego

6.4.1.1 Definición conceptual de juego: “el juego en su acción libre, es una acción ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber del todo el jugador, sin que haya en ella algún interés material ni obtenga en ella provecho alguno, y que se encuentra en 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 del misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”. (Huizinga 1972 p. 27)

6.4.1.2 Operacionalización: por pautas de establecimiento de juego se entenderán:

1. Aquellas acciones que los niños ejecutan momentos previos al inicio del juego, es decir, el instante en que los niños establecen que van a jugar, quienes van a participar, cuales son las normas del juego para así dar lugar a la actividad.
2. Aquellas acciones que propongan los niños para transformar la situación de juego tales como añadir, suprimir, modificar elementos – reglas, participantes, procedimientos- .

6.4.2 Establecimiento y asunción de roles

6.4.2.1 Definición de roles: el rol se encuentra determinado por las acciones presentadas por las personas en una situación determinada. Una persona desempeña uno o varios roles dependiendo el escenario en que se desenvuelva. Estas acciones se encuentran reguladas por pautas de comportamiento construidas por las personas que hacen parte de una cultura, en este sentido el rol está mediado por el significado de las acciones compartido por un grupo de referencia.

6.4.2.2 Operacionalización. por establecimientos y asunción de roles se entenderá:

1. Aquellas acciones que den cuenta de la manera en cómo se delegan o establecen los papeles en las actividades.
2. La manera en como se el niño se desenvuelve en el rol que ocupa dentro de la actividad.
3. Aquellas acciones que permitan evidenciar la manera como los niños se posicionan en un papel determinado dentro de la actividad.

6.4.3 Formas de Interacción

6.4.3.1 Definición conceptual de Interacción: El pensamiento humano es netamente social, se desarrolla en todos los escenarios de interacción entre los hombres y aun en solitario pero siempre influido por la cultura; por las reglas socialmente instituidas que varían de pueblo en pueblo, de comunidad en comunidad. Dicho pensamiento consiste, citando a G. H. Mead en el

tráfico de “ *símbolos significativos* ” , o sea todo aquello que se designe para otorgar determinado sentido o significado a la experiencia (gestos, palabras, etc); los cuales nos son dados en gran medida por el contexto social en el que nacimos. (Geertz, C. 1989)

6.4.3.2 Operacionalización: por formas de interacción se entiende:

1. todas aquellas acciones que dan cuenta de un intercambio físico entre los niños.
2. todas aquellas acciones que evidencien un intercambio verbal entre los niños.
3. todas aquellas acciones que den cuenta de un intercambio no verbal entre los niños (miradas, gestos, risas).

6.4.4 Afectividad/Emotividad

6.4.4.1 Definición de afectividad: la afectividad se encuentra relacionada con los sentimientos manifestados por las personas según sea la manera de significar la experiencia personal. Dependiendo de la situación generada se desencadenan sentimientos, los cuales, son develados a través símbolos significativos, que permite otorgar un significado a la experiencia de la persona.

6.4.4.2 Definición operacional de afectividad: por afectividad se entenderán

1. todas aquellas acciones que den cuenta de la vivencia personal de los sujetos en relación a los acontecimientos de su medio social y físico.
2. todas aquellas acciones que den cuenta de la disposición de los sujetos para expresar las distintas emociones - alegría, tristeza, enojo, agrado, desagrado etc- .

6.4.5 Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo

6.4.5.1 Definición de norma: la norma es una construcción social, la cual, instaaura formas de proceder en un contexto particular, en este sentido, permite a las personas ajustarse a la cultura que pertenece. La norma es una construcción atravesada por el lenguaje y compartida por un grupo de personas para regular las acciones de los miembros y favorecer modos de relación.

6.4.5.2 Operacionalización: se entenderá por normas explícitas e implícitas del grupo

1. Aquellos principios, supuestos o reglas explícitos que tengan como objeto regular las acciones o situaciones.
2. Aquellos principios, supuestos o reglas implícitos que tengan como objeto regular las acciones o situaciones.

7. RESULTADOS

Los diarios de campo fueron reacomodados en unas matrices acorde con las categorías que se construyeron. Lo anterior con el objetivo de esquematizar la información y visualizar tanto por categoría como por registro los elementos de los diarios de campo. En el proceso, esta organización nos permitió apuntar elementos fundamentales para el análisis y la discusión en relación a la comprensión que se llevó en cada momento y cada categoría. Presentar los resultados con este instrumento nos permite ir mostrando el proceso de análisis y comprensión de los elementos identificados y comprendidos en el camino. De igual forma, las entrevistas realizadas a los niños siguen este modelo bajo los mismos fines.

Las respuestas generadas por los niños en las entrevistas semi estructuradas fueron consignadas en la columna correspondiente a la categoría de análisis a la que pertenecía la información obtenida. Teniendo en cuenta que las respuestas de los niños permitían o sugerían preguntas a las entrevistadoras, en la tabla de entrevistas no hay momentos estipulados como en las observaciones, es decir, que las preguntas no obedecen a un orden establecido. Por su carácter espontáneo en que eran ofrecidas las respuestas de los niños, fue necesario en algunas ocasiones dentro de la matriz puntualizar a que se refería el niño con lo que decía, en este sentido se encontrará un comentario dentro de guiones, los cuales, son introducidos por nosotras.

Se realizaron 12 diarios de campo y 5 entrevistas, de los cuales optamos por presentar dos de ellos: situación #1 Hacer una cometa y Situación # 5, Congelado. Se escogieron estas dos situaciones dado que son unas de las que muestran los elementos más comunes que se identificaron en los encuentros con los niños y los más considerados en el análisis. Las rejillas de

las demás situaciones y las entrevistas, así como los diarios de campo en su estilo narrativo y las entrevistas en su estilo dialógico, se encuentran en el apartado de anexos.

Cada situación se divide en cuatro momentos: momentos previos, en los que se ubican elementos anteriores al momento del inicio del juego. El segundo momento es el Inicio en donde se encuentra lo sucedido tras la iniciativa o comienzo del encuentro. El tercer momento es el Desarrollo, en donde ubicamos todos los sucesos dados antes de la finalización, la cual es el último momento. A su vez, los sucesos se disponen en la matriz acorde a las cinco categorías construidas: pautas de establecimiento de juego o iniciativa, establecimiento y asunción de roles, modos de relación, afectividad – emotividad y relaciones con las normas implícitas y explícitas del grupo.

Tenemos entonces en las matrices para los 12 diarios de campo: en el eje horizontal las categorías de análisis, en el eje vertical los momentos en los que se dividieron las situaciones. Dado se buscaba no perder el carácter de relato de las situaciones pese a la manera esquemática de presentarlas, la tabla sigue el orden de la narración de lo acontecido, para lo cual se deja un espacio entre los párrafos (verticalmente) para señalar la temporalidad de los hechos o interpretaciones surgidas.

Las categorías de análisis son señaladas y diferenciadas por colores de la siguiente manera:

Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo.
--	--	--------------------------	--------------------------------	---

De este modo, cada categoría se extiende a lo largo de cada situación; la narración es ilustrada por la categoría en la que ha sido incluido cada fragmente acorde a sus características,

así como también es ilustrada mediante la especificación del momento del juego en el que se llevó a cabo la acción o se presentaron los hechos: Momentos previos, Inicio, Desarrollo y finalización. Por medio de la matriz y los colores representativos se puede visualizar qué categoría sobresale en cada momento de la situación narrada.

Para su comprensión, los diarios de campo organizados en las matrices deben ser leídos desde el párrafo más cercano al margen superior hacia abajo, respetando los espacios que indican la temporalidad de los sucesos como se mencionó con anterioridad.

**7.1 MATRIZ DE DIARIOS DE CAMPO
SITUACIÓN #1 HACER UNA COMETA**

CATEGORÍAS MOMENTOS	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo.
MO-MENTOS PREVIOS	Son las 2:26 p.m Es una tarde soleada y de mucho viento, los niños se encuentran sentados en el antejardín de J.M con unas tiras de guadua, bolsas plásticas y un rollo de nylon. Estoy observándolos desde el antejardín de una casa vecina muy cercana.		Se miran entre ellos y hablan sobre lo deliciosa que estaba la colada del refrigerio en la escuela, dicen que esta muchacha la hace mejor que la anterior		

INICIO	J.M les dice que va a la cocina por un cuchillo para que armen la cometa – así lo hace-				
----------------------	--	--	--	--	--

DESA-RROLLO	Cuando terminan de armarla, dice J.M -vamos a elevarla-. C.E le contesta: - No porque casi no hay viento-, a lo que J.M le responde que si él no ve todo el viento que hace.	Regresa y empieza a tomar las medidas de los palos, mientras tanto C.E los corta y L.E corta los pedazos de naylon para amarrar. Los tres niños se encuentran realizando lo necesario para elaborar la cometa, Transcurre aproximadamente media hora y los niños terminan de armar la cometa.	se acerca V.E a observar lo que hacen, se sienta a su lado y los mira atentamente.	(Durante el tiempo que los niños están armando la cometa, se notan cada uno concentrado en su tarea, lo hacen con mucha cautela y siempre mostrando al otro mediante gestos como si esperaran aceptación o desaprobación por su trabajo)	
---------------------------	---	---	---	--	--

FINALIZACIÓN	En un momento, la cometa empieza a dar vueltas, J.M dice: - <i>le va a dar coleo, bajémosla.</i>	Empieza entonces a maniobrarla para el descenso, en este proceso, la cometa cae precipitada al suelo. Los niños toman la cometa y vuelven al antejardín de la casa de J.M.			V.E sale corriendo tras de ella, la recoge y se la entrega a J.M.
--------------	--	--	--	--	---

SITUACIÓN #5 CONGELADO					
CATEGORIA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la cultura
MO-MENTOS PREVIOS	Observo los niños desde una casa vecina. L.E, J.M, C.E, V.E y E.P están jugando congelado en la calle,				
INICIO					
DESARROLLO		L.E es quien congela. Todos corren rápidamente de un lado para otro. Mientras son perseguidos L.E los persigue			le hacen muecas a L.E y le dice que si es “muy machito” los alcance a todos y los congele, en un tono desafiante pero que hace parte de la dinámica de juego.

DESARROLLO		riéndose, En medio de la persecución V.E se cae una vez allí; los otros niños siguen jugando bajo la misma dinámica: desafiando al encargado de congelar de cogerlos a todos.	y C.E quien la está persiguiendo se acercó (al igual que los demás participantes del juego) le preguntó que si le dolía algo y la ayuda a levantar. V.E se sienta y no participa más del juego,	cuando se acerca mucho a alguno de sus compañeros de juego, los otros le gritan: ¡Ayyy! No lo coge, no lo coge, a la vez que se rien	
------------	--	--	--	---	--

FINALIZACIÓN					<i>(Comentario: pese a que V.E abandona el juego, los niños lo continúan sin ningún novedad, a diferencia de otras ocasiones (situaciones 2, 3 y 4 narradas anteriormente) en las que a raíz de la partida de alguno, la situación de juego se modifica o se le da por finalizada).</i>
---------------------	--	--	--	--	--

NIÑO	CATEGORIAS DE ANALISIS				
E.P	Pautas de Establecimiento o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Formas de interacción	Afectividad/emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo
	Uno dice que juguemos eso y ya, jugamos un rato eso y luego lo que otro dice que juguemos otro rato. Pues cuando vemos que todo el mundo está por ahí así, pues los llamamos y les decimos que si quieren jugar futbol o sino otra cosa, y otro día elige otro. Uno a veces juega pero otras puede salir lastimado, por ejemplo cuando uno juega fútbol, pero uno sigue jugando, a lo menos que alguien	en el sincoyito- No pues allí si jugamos todos, todos corremos. Es para correr y todo. Unas veces jugamos disque a los pistoleros correteando el uno al otro o si no vamos a bañar a una parte y allá jugamos, entonces nos reunimos y jugamos. Todos somos peleones, somos groseros unas veces con nosotros mismos, nos decimos palabras, cuando	Pues unas veces jugamos escondite y ellas juegan, o sea, juegan con nosotros pero juegan aparte, ahí mismo pero aparte o sea las mujeres se esconden aparte y los hombres aparte. Cuando hay una mujer la mujer va a buscar las otras porque no pueden jugar mujeres con hombres entonces se retiran y juegan con las mujeres. No es que ellas están muy	-le gusta jugar-fútbol, jugar ponchado, escondite, pelota -lo que más le gusta jugar-Fútbol. Unas veces que nos decimos chistes entre nosotros, otras veces es que es la chancla o el pantalón que está roto y uno le dice: ¿le pegaron un tiro no? Entonces nos reímos, mantenemos reídos.	Hay que dejarlo jugar porque todo el mundo tiene derecho a jugar, así sea que lo mantengan encerrado el sale y se divierte. Supongamos que lo dejan salir los sábados o los domingos él se divierte aunque sea, aunque sea no va perdiendo los años pero otros todo el día desde por la mañana en la calle así no le pone cuidado al estudio entonces así pierden los años y allí es que las mamás comienzan a decir que es culpa de las profesoras. Por ejemplo si es escondite decimos que el

salga llorando allí si paramos el juego. los dos pequeños eligen su equipo, los dos pequeños eligen su equipo, por lo menos son dos pequeños entonces los dos pequeños se apartan y se hacen allá los que van a jugar, por ejemplo yo digo: yo quiero jugar con Brayan, yo quiero con Kevin. Entonces así se va eligiendo hasta que no queda nadie y jugamos, pues jugamos de tres y el que pierda entra otro equipo y así. Dominó y naipes, pues nosotros jugamos unas veces cuando vemos que casi no hay nadie	usted esta bravo entonces el uno le dice al otro no porque me dice así mal parido y allí comienzan a pelear. Los separo y después ellos dicen ah yo después lo veo en la calle. Pues si yo veo que me están cansando ya que uno no se vaya a dejar que ellos le tiren a uno porque van a creer que uno es el bobo y van a comenzar a tirársele encima, entonces no puede dejar que le peguen, tampoco pegarle así que lo reviente uno al otro, allí uno pone las quejas a la mamá y si no dice nada allí ya es culpa de la	chiquiticas entonces esos hombres como son de corrompidos van... por ejemplo J.M con N. siempre le toca el culo entonces los hermanitos le han dicho que no juegue con nosotros. Pues tener mucho - con los menores- cuidado porque si ellos se caen y se lastiman, toca poner cuidado y dejar que todos los chiquiticos pasen para los grandes bajar de últimos. Porque es que unas veces no quieren jugar con ellos porque son muy bruscos así que no	Pues cuando nosotros hablamos, porque nosotros siempre hablamos, por lo menos uno habla de cuantas materias perdió, como le fue en el boletín en las materias... entonces uno se va dando cuenta si el solo se dedica al juego o le pone también cuidado a las tareas y juega. O uno ve que perdió todas las materias es porque solo se dedica al juego. -se le dije al niño- que deje de perder las materias y que se concentre más en el estudio que en el juego o sino así no sale	primero pica y si no pica pues no juega más con nosotros y juega en otra parte. Porque unas veces que la mamá lo llama y no juega entonces allí si lo dejamos pero cuando la mamá no lo llama y el se va porque no quiere picar allí pues que se vaya pero no lo dejamos jugar más. Unas veces uno los deja jugar porque todo mundo tiene derecho a jugar y ellos son pequeñitos y no entienden las normas, unos las entienden pero a veces no las cumplen porque se cansan también de correr y correr. Uno los deja que la hagan pero que no sigan haciendo lo mismo todos los días. Entonces... me gusta jugar con todos porque todos son legales, el que no sea legal pues sigue jugando pero no hay que
---	---	--	---	---

	entonces jugamos para entretenernos, el que pierda jugamos vasito de agua y se lo toman	mamá que no lo puso en puesto.	quiere, juegan con otros aparte, unas veces quieren jugar conmigo otras no entonces juegan a parte y ya.	adelante. Pues unas veces uno se alegra y se divierte porque de igual manera todos nos divertimos igual y a mí me gusta jugar por las habilidades, uno coge fuerza en los pies, a mí me gusta porque el juego es como.... no es para que juguemos así tirando barro o piedras porque uno rompe al otro.	pegarle ni nada. Antes había una regla disque el que le tocara picar y no jugara más le daban zamba, le pegaban con la mano, entonces quitamos esa regla porque eso es para problemas entonces quitamos eso para que nadie pelee. Pues que juegue hasta que uno juega, tampoco hasta las diez, uno no va a decir porque tampoco, pero si hasta las ocho, de allí el que quiera jugar que juegue y el que no no, o sea que no se vaya sin picar, que pique aunque sea una vez y se vaya.
--	--	---------------------------------------	---	---	---

8 ANALISIS

8.1 Análisis por Categorías

8.1.1 Pautas de establecimiento de juego o iniciativa

Esta categoría fue construida dado que se identificó que en los encuentros de los niños- sean o no de juego- existe un momento en el cual uno de ellos presenta una actividad o plantea el hilo conductor de forma tal que sus compañeros lo siguen dando cuerpo al encuentro o al juego.

En la situación número uno se presenta J.M cómo el que toma la iniciativa para la actividad, se evidencia como la actividad de elaborar y elevar cometas es conocida por los niños dado que la toman con naturalidad y realizan lo necesario para fabricarla. J.M toma la iniciativa tanto para la fabricación como la puesta en vuelo de la cometa, en esta ocasión, este niño es quien da las pautas para la realización de la actividad. Por su parte, la situación número dos pese a que no fue posible observar el inicio, reafirma la anotación anterior: hay una participación más activa por parte de uno de los sujetos del grupo de niños –J.M- a quien podríamos llamar líder.

La situación número tres nos presenta una actividad que al parecer los niños ya han realizado antes, esto es posible afirmar ya que cada uno de los participantes – L.E, J.M y C.E – tomaron las canicas y las introdujeron en el hoyo que cavaron. Pese a que la iniciativa de poner las canicas en el hoyo no fue de ninguno de los sujetos en específico, nuevamente aparece un líder en el grupo que especifica las indicaciones para el juego – una competencia en la que gana quien saque más ágilmente las canicas que le pertenecen-.

A diferencia de las situaciones anteriormente citadas, en la situación número cuatro se evidencian distintos momentos de iniciativa por varios de los sujetos participantes. En esta ocasión los niños establecen una especie de juego de palabras a partir de un zapato que han encontrado. En el relato que construyen los niños, cada uno aporta un elemento que puede ser tomado como iniciativa en la medida en que es a partir de éste que sus compañeros de juego deben responder para dar lógica al transcurrir del diálogo. La iniciativa es aquí de todos, cada uno en su momento, sin embargo, al igual que en las situaciones anteriores siempre hay alguien quien propone la actividad a realizar – esta vez no fue J.M como en las veces anteriores-.

En lo que refiere a la categoría de iniciativa en la situación número cuatro ,que describe una situación conversacional entre los niños, se evidencia cómo la propuesta sigue siendo de parte de alguno de ellos – cuando el tema de conversación varía, por ejemplo para hablar del joven con actitudes femeninas que han visto pasar- . Los otros participantes continúan aportando para darle lógica y continuar con el diálogo. Nuevamente el líder –J.M- es quien dirige la conversación en el sentido que establece los tópicos a abordar.

En la situación número siete- de la observadora 1- en relación con dinámica de los niños fue posible identificar el inicio de dos juegos presentados en dos momentos diferentes. En el primer momento se observó a J.M iniciar el juego, el niño identificó un espacio -el corredor de una casa vecina- para el desarrollo de la actividad. Cuando J.M propuso las pautas de juego, las cuales no fueron explícitas de manera verbal, sino a partir de los movimientos de su cuerpo y el sonido de su boca similares a una moto, E.P y L.E procedieron a levantarse y participar. El juego que surgió de manera espontánea culminó cuando uno de los niños se percató que estaban siendo observados y se detuvo a saludar.

El segundo momento presenta una situación de juego que parecía ser una escena de conquista hacia las mujeres. El juego se estableció con los mismos tres participantes E.P, L.E y J.M, en el mismo espacio anterior que les permitió el desplazamiento, y con nuevas reglas de juego, caminar de un lado a otro como en una pasarela, de manera que lo que parecía una conquista de los niños es una actividad de juego que les genera diversión. Finalmente los niños terminan cantando y riéndose.

Desde lo narrado por la observadora 2 en la situación siete se evidencia que la iniciación del juego se da en el momento en que J.M se inscribe como jugador, posteriormente se apropia de unas reglas las cuales refieren al espacio en que se va desplazar y las acciones que se llevan a cabo para dar lugar a los carros de carreras. Finalmente E.P y L.E se integran como jugadores. El juego de los niños se detiene cuando E.P se enteró que estaban siendo observados y se detuvo a saludar. En este instante los niños se incorporaron a lo cotidiano. La presencia de las mujeres que se encontraban observando suscitó comentarios y risas entre ellos. J.M reanudó el juego, lo que antes fue una pista de carreras se transformó en una pasarela, cambiando también la reglas del juego pero manteniendo los mismos jugadores. Finalmente cuando empezó a escampar J.M es el primero de retirarse del sitio, en ese momento las mujeres pasaron a un plano de menor importancia dado que los otros dos niños también se retiraron del lugar.

En ambos momentos señalados anteriormente los participantes E.P, L.E y J.M estuvieron presentes. En relación con reglas del juego fueron improvisadas y surgieron en el instante en que J.M establecía las condiciones de su juego, es decir, el espacio que debía recorrer y la situación a representar. E.P y L.E aceptaron las condiciones y en el registro no se identificó que hayan sido cambiadas. En cuanto al espacio de juego, el antejardín de la casa de E.P fue el escenario que les permitió desplazarse de un lado a otro. La única diferencia que hubo en los dos juegos fue la

situación que los participantes debían representar. J.M transformó la situación luego que se suspendió el primer juego. De acuerdo con Bruner (1984) una de las características del juego es que es una exploración o invención de los niños que depende de juego propuesto por los participantes. En este sentido, las dos situaciones de juego propuestos por J.M apuntaban a la consecución de un espacio de diversión, en el que pudieran compartir los tres personajes el carácter improvisado de las situaciones hasta que el clima se lo permitiera, ya que en cuanto empezó a escampar los niños se fueron retirando.

El análisis a continuación se realiza a partir del registro de la situación ocho de la primera observadora. En la situación ocho se observó un encuentro entre C.E, J.P, L.E, J.M Y E.P mediado por el discurso y la narración, en el que los niños comparten experiencias marcadas por la vivencia personal. En este sentido, se observó a C.E, J.P quienes son los mayores del grupo asumir dominio de las herramientas para pelar una pipa y obtener el agua de la fruta. También se observó a los L.E compartir con los demás ideas para aprovechar el agua y la pulpa de la fruta.

A pesar de que el encuentro ya había iniciado momentos previos al inicio del registro de observación se identificó que durante el transcurso del encuentro permanecieron los mismo integrantes que iniciaron, a su vez, se mantuvo el objetivo de la reunión que los convocaba, el cual, era obtener el agua de la pipa y la pulpa de la fruta. Las herramientas fueron dos machetes y en un momento posterior E.P agrega un elemento nuevo a la situación, al irse a su casa a buscar un vaso para que el agua no se riegue y todos puedan probar de ella. Finalmente la reunión se desintegra al rato que C.E y J.P se retiran del sitio cuando L.E, J.M y E.P terminan de comer la pulpa de la fruta.

A partir del registro de la situación ocho de la segunda observadora que ha sido denominada “pelar la pipa” la cual ya había sido iniciada por cuando se procedió a registrar, se observa que los niños C.E y J.P se encontraban manipulando un machete pequeño con el que golpeaban una pipa, en este sentido la acción de los sujetos procedía de la necesidad de obtener beneficios de la fruta. En cuanto a L.E, J.M E.P en un momento posterior también tuvieron la posibilidad de obtener pipa abierta y extraer la pulpa con sus propia manos debido a que no contaban con ningún otro elemento. Las acciones de los niños, las cuales, permiten obtener provecho de la situación son producto de los ofrece el entorno. Los niños quienes tenían en sus manos la pipa diseñaron estrategias para obtener beneficios propios, para ello, dieron cuenta de experiencia que han consolidado a partir de situaciones anteriores en las cuales han participado a lo largo de sus vidas, en compañía de adultos o personas mayores a ellos. La situación termina cuando los niños se empiezan a retirar para sus casas.

La situación nueve ya había sido iniciada por los niños cuando se procedió a observar. Se identificó la presencia de J.M, L.E y C.E quienes jugaban fútbol con otros vecinos. A pesar que se desconoce el momento en que los niños establecieron cómo iniciar el juego, se reconoce que en algún momento requirieron dos equipos rivales, dos arquerías y un balón para dar inicio al partido. A diferencia de un partido de fútbol profesional, los niños adaptaron la situación de juego de acuerdo a intereses específicos, en el sentido que se realizó en la calle donde transcurrían las personas, cada equipo estaba conformado por cuatro jugadores, el balón era una pelota de fácil rebote, finalmente la duración del juego fue de aproximadamente 30 minutos dado que algunos niños decidieron retirarse cómo consecuencia del intenso calor que recibían en ese momento.

Se observó a V.E en la situación diez reunida con más niñas. A pesar que no fue posible conocer los momentos previos a la organización e iniciación de la dinámica, se les observó contando y buscándose entre ellas, al parecer jugaban escondite. A pesar de la poca duración de la actividad se reconoce la intención de las niñas por constituir un espacio que resultara agradable, sin embargo, el espacio en que se encontraban impedía el desplazamiento y la incursión de los jugadores a al escenario de acción debido a que se encontraba ocupado por otras personas que estaban jugando fútbol.

Los niños C.E, L.E, V.E, J.M, E.P, Y J.P permanecieron en el lugar observando el partido. Cuando la calle fue despejada los niños (del grupo focal) y V.E junto con otras niñas hablaron, sin embargo, no fue posible saber que decían. Al parecer el encuentro mediado por el discurso y la narración permitió el intercambio de ideas y opiniones respecto a que podrían hacer en el espacio que se encontraba disponible. De acuerdo con Bruner (1991) El lenguaje en este encuentro permitió que los estados mentales de los niños expuestos en ese espacio de diálogo y discusión se hicieran públicos y compartidos. En este sentido las acciones de los niños y el desplazamiento por el lugar permitió identificar que buscaban materiales para armar arqueras e iniciar un partido de fútbol, sin embargo la actividad no se lleva cabo debido al tiempo que la arquera requirió. Finalmente al al caer la noche los niños se fueron retirando.

La situación once fue registrada momento después de iniciado el juego. El juego presentado era una creación de los niños ya que las reglas empleadas eran improvisadas y se ajustaban a sus intereses, el cual, generaba diversión y placer, en este sentido y de acuerdo con Huizinga (1972) el juego en su acción libre se encuentra determinado por un tiempo y un espacio el cual, se encuentra sometido a reglas. Los niños quienes tuvieron la oportunidad de patear y tapar cada uno vivía su momento de gloria que terminó cuando los últimos tres niños que

quedaron deciden retirarse del lugar de manera similar cómo los demás niños que inicialmente habían empezado el juego lo hicieron.

El primer momento de la situación doce es iniciado por J.M quién tenía un balón de fútbol, se registró que J.M y su vecino se lanzaban el balón de arriba a abajo por un instante breve dado que el niño se retiró rápidamente del lugar dejando sólo a J.M. Transcurrido un rato L.E se aproxima y en ese instante J.M le arrojó el balón y L.E responde de manera similar. En un segundo momento el primo de J.M, J.M y E.P dieron lugar a un encuentro mediado por el diálogo y la narración. El encuentro llevada a cabo por los niños en el cual se vincula el lenguaje cómo una manifestación propia de los sujetos que se vincula a una cultura, ofrece según Bruner (1991) a los participantes un intercambio de conocimiento construido a partir de la relación con los demás. El diálogo manifestado por los participantes fue imposible de registrar debido a que fue apreciado desde un balcón de una casa vecina y además una fuerte lluvia impedía escuchar, sin embargo, las acciones de J.M y E.P quienes subieron al segundo piso donde se encontraba el primo de J.M en el interior de su casa, las pocas expresiones que se alcanzaron a escuchar y el movimiento facial y corporal de los niños permitió comprender que el diálogo giraba en torno al cuaderno del primo de J.M que tenía stiker.

8.1.2 Establecimiento y asunción de roles

Puede decirse que los juegos o los encuentros mediados por el discurso tienen una secuencia y un desarrollo coherente, en este sentido, los participantes o involucrados cumplen una función o un rol determinado que es visto como su aporte a la construcción del momento. De igual manera,

esas funciones y esos roles son asumidos de manera particular por los sujetos. En esta categoría analizamos cómo los niños toman parte en las actividades y las situaciones.

En la situación número uno se evidencia como los niños, luego de la iniciativa de J.M asumen cada uno un papel para la elaboración de la cometa, los más grandes utilizan el machete y los pequeños se dedican a otras labores como cortar nailon, amarrar, sostener. La asunción de roles y papeles en esta actividad está ligada a las habilidades y posibilidades motrices de los niños. Así mismo, en la situación siguiente es posible observar cómo, pese a que no se observó el momento de establecimiento de roles, cada niño asume su papel en el grupo y en la actividad, los grandes pueden sostener la cometa, mantenerla en vuelo, bajarla del aire, mientras que los más pequeños como L.E y V.E deben pedir autorización para tomarla y participar, éste tipo de pedidos evidencia lo que sucede al interior del grupo en cuanto a los modos de relación entre los sujetos participantes. Lo sucedido en la situación número tres se acoge a esta misma línea de análisis, los niños asumen los roles de manera espontánea acorde no solo a sus habilidades sino a su experiencia particular, en este caso específico, manejan los turnos de interlocución sin un moderador, solo es necesario quien proponga el tema para ellos construir el relato coherentemente.

La situación número cinco es una situación de juego reglado: congelado, aquí se evidencia como cada niño participa según el lugar que ocupa en el juego, como persecutor o perseguido, añadiendo desde su espontaneidad y su experiencia un elemento: las risas y las palabras desafiantes – cuando se juega de perseguido- y las risas y la actitud de vencedor cuando se persigue.

En la situación número seis en el primer momento los roles se ven relacionados con los papeles de interlocutores de cada uno de los niños; en el segundo momento sucede en cuanto a los roles que solo hay uno diferenciado: el de J.M que propone; los otros parecen masificarse en torno a la propuesta e imitan a J.M bajo el referente del joven afeminado que vieron pasar en aquella ocasión. La conversación de la tarea queda en un segundo plano, privilegiando el movimiento y el juego de imitación.

El análisis que se expone a continuación corresponde al registro de la situación siete de la primera observadora. En el primer momento de la situación siete los roles de J.M, L.E y E.P se encontraban sujetos al personaje de juego que los niños habían creado. Inicialmente J.M jugaba a ser un corredor de motocicleta representando los sonidos de ésta, a lo que se suman L.E y E.P apropiándose de esas acciones e incorporándolas a su personaje.

Al principio del juego los roles de L.E y E.P parecían ser una imitación de las acciones J.M quién inició el juego, sin embargo, posteriormente cada niño realiza sus movimientos acorde al contexto. Los niños se asumían como corredores de motos y su cuerpo era el instrumento de la carrera, es decir, la moto. Los niños hacían acrobacias con su cuerpo y se desplazaban de un lado a otro. En el segundo momento J.M, L.E y E.P en rol de jugadores incorporaron acciones según el personaje que asumían ser dentro de la situación de juego. En su rol de jugadores las acciones de J.M, L.E y E.P eran espontáneas y creadas por ellos para representar el personaje que en ese instante asumían. Los niños se apropiaron del juego y durante el tiempo de duración de la primera situación eran motos de carreras y en la segunda situación modelos. En relación a la propuesta de juego como artefacto cultural, se puede observar que el juego es mediador entre el contexto cultural y los niños, siendo el juego quien orienta las conductas de los niños y permite

que en un momento posterior como expresa Huzinga (1972) pase a ser una creación cultural y puede ser transmitido y repetido en otros escenarios de su vida.

En relación al registro de la situación siete de la segunda observadora se evidencia que en ambos momentos registrados en la situación siete los niños E.P y L.E se inscribieron en el rol de jugadores culminada la presentación de ambos juegos propuestos por J.M. Las acciones realizadas por los niños surgieron de manera espontánea y se encontraban vinculadas con la secuencia del juego. En el primer momento los niños simulan encontrarse en una pista de carreras y por ello, repetían en reiteradas ocasiones con su propio estilo, es decir, que cada jugador proponía el rol a desempeñar a partir de movimientos con su cuerpo y sonidos con sus boca. En el segundo momento cada niño establece el rol a desempeñar en la medida que se va consolidando el juego. En ambas situaciones E.P, L.E y J.M asumen el rol de jugadores. Los niños llevan a cabo acciones según el personaje que se encuentran actuando. Las acciones de los niños en el juego son experimentadas de acuerdo a las necesidades que el personaje que incorporan requiere para constituirlo y de esta manera darle continuidad al juego, en este sentido, permite un acercamiento a su medio cultural en el que como expresa Bruner (1991) se le permite a los niños articulen formas particulares de ser narradores y de actuar según sean su intenciones dentro del contexto que participan.

En la situación ocho desde la perspectiva de la primera observadora la asunción de roles está ligada a las habilidades y a los intereses personales de algunos miembros que se encontraban presentes en el encuentro. C.E y J.P que son los mayores en edad del grupo se apropiaron de los machetes y de las pipas y son modelo a seguir de L.E, E.P y J.M a quienes le otorgan el papel de observadores. C.E y J.P se convierten en modelos a seguir de los demás, en cuanto poseen la habilidad de emplear herramientas afiladas, es decir, que le dan un lugar a la experiencia

elaborada a partir de las relaciones tejidas durante sus vidas con los adultos. En el momento en que C.E abrió una de la frutas permiten que L.E, E.P y J.M manipulen la pulpa previamente a darse por enterado que la fruta casi no tenia pulpa. Cuando C.E percibió que la pulpa era poca se retiró del encuentro. Los demás niños permanecieron hasta que J.P logra abrir la segunda pipa y posibilitó que los demás también comieran.

En la situación ocho desde la perspectiva de la segunda observadora se evidencia que a pesar que en la situación ocho no se registró la distribución de los roles de C.E, J.P, L.E, J.M Y E.P quienes se encontraban reunidos, se identificó que la asunción de roles y papeles en esta actividad está ligada a las habilidades y al papel que cada uno de los niños cumple dentro del grupo. C.E y J.P eran los encargados de emplear los machetes y abrir la pipa mientras los demás niños observaban y esperaban el momento oportuno para comer. Cuando C.E y J.P abren la pipa permiten que E.P, L.E, J.M manipulen la fruta. En el encuentro de los niños los roles de los participantes se encontraban jerárquicamente distribuido, en el sentido en que C.E y J.P que son los mayores del grupo se apropian de las herramientas por su experiencia y capacidad de manipulación de las mismas.

En la situación nueve J.M, L.E, C.E, J.P y cuatro niños vecinos dentro del partido de fútbol asumieron roles según el lugar que ocupaban en el juego. Cuando dos de los niños no se encontraban en la arquería cuidando de que no entrará el balón del equipo contrario, se encontraban corriendo y disputando el balón para anotar. Los niños que se representan como jugadores de fútbol llevan a cabo acciones espontáneas y de acuerdo a sus habilidades con el manejo del balón. Se observó a los niños tanto anotar cómo correr detrás del balón. En el caso de C.E que anotó dos goles para su equipo, se asumía como *“el mejor de todos los jugadores del fútbol”* *“si ven que yo soy un caballo, estoy claro con eso”* Las acciones de C.E acompañadas

por el discurso o tráfico de símbolos cómo menciona Gertz (1989) permiten que los demás niños le asignen sentido a la experiencia que se está poniendo de manifiesto dentro del juego o contexto en el que se desenvuelven.

En la situación diez, los roles desempeñados por C.E, L.E, V.E, J.M, E.P, Y J.P se relacionaban con la posición que asumía cada niño dentro del encuentro. En un primer momento V.E, J.M y sus amigas participaron del juego el escondite, en el que los niños ocupaban el rol correspondiente dentro de la actividad cómo persecutor o perseguido. Mientras tanto C.E, L.E, E.P y J.P se encontraban de espectadores del partido de fútbol que se estaba llevando a cabo en la calle. Cuando el espacio estuvo disponible, los niños C.E, L.E, J.M, E.P, J.P V.E y las niñas con quien se encontraba, se reunieron y dieron lugar a un encuentro mediado por el discurso en donde se expusieron propuestas e intereses. Los niños rápidamente se organizaron y pasaron a desempeñar el rol de exploradores. Los niños se encargaron de recolectar herramientas y emplearon el tiempo en la distribución de la cancha y la construcción de las arquerías.

En el caso de la situación once J.M, L.E, E.P, C.E asumen una posición activa dentro de la actividad de juego. Los niños que se encontraban inscritos como jugadores, realizaban acciones según el lugar que ocupaban cómo arquero o cómo anotador. Los niños escogían quién debía patear el balón y quien tapar en la portería. El rol de cada niño era transitorio y era desempeñado de manera espontánea por cada uno de ellos cuando debía ocuparlo. Hasta llegado el momento de finalizar el juego los niños mantienen los roles anteriormente mencionados.

En la situación doce se observó que los roles relacionados con los papeles de interlocutores de cada uno de los niños. E.P, J.M y su primo llevan a cabo un dialogo, en el cual, se identifican los lugares que cada uno de ellos asumió en la dinámica. El primo de J.M al poseer un objeto de

valor para los demás niños, toma ventaja de la situación y decide en qué momento y que stiker regalarle a cada uno. E.P y J.M suben hasta el segundo piso de la casa del primo de J.M para negociar y obtener el stiker. Al parecer el primo de J.M entrega a E.P y J.M el stiker que el esta dispuesto a entregar ya que lo ofreció .

8.1.3 Formas de interacción

Cuando hablamos de interacción nos referimos a diferentes tipos de contacto presentado entre los sujetos, sea con sus semejantes, consigo mismos, o con los objetos del medio exterior. En esta categoría nos referimos a cualquier tipo de interacción basada en la amplia gama de posibilidades observadas en los encuentros, las cuales en el proceso de ser atravesadas por el lenguaje, toman sentido en el momento mismo en que suceden y en relación a los sujetos protagonistas-participantes y el medio circundante.

En la situación número uno se evidencia cómo existe una relación diferente entre los miembros del grupo y V.E, es decir, entre ellos existe una especie de *aceptación* que les permite participar de las actividades sin consentimiento, incluso proponer nuevas actividades, mientras que V.E en algunos casos debe pedir aprobación.

La situación número uno devela la importancia del contacto visual en las relaciones establecidas, es un elemento fundamental para interpretar actitudes y sentimientos de los compañeros de juego, incluso para pedir participación como en el caso de V.E, con quien se percibe existe un trato diferencial (a nuestro juicio por ser mujer). Esto se evidencia también en la situación número tres donde V.E pide participar del juego de las canicas dirigiéndose a sus compañeros para que le presten algunas y ninguno accede, es decir, al igual que en la situación uno le niegan la participación en el momento importante de la actividad – elevarla- ahora le

niegan poder jugar con las canicas, solo le permiten estar ahí sin ningún papel. En la situación número dos se presenta un caso de contacto brusco y agresivo entre los niños, la reacción de los compañeros puede dar a entender la importancia que se le provee al respeto de la propia persona y sobre todo al emprender acciones – incluso agresivas- para garantizar ese respeto; los otros niños se notan molestos por lo sucedido con la cometa y por la actitud de su compañero quien actuó pasivamente y no se “defendió”.

En la situación número cuatro vemos como V.E es incluida en el juego de palabras, se le vincula a la historia sin embargo ella no participa activamente. En esta situación se ponen de manifiesto otras características relacionales y de interacción ligadas a la afectividad y la emotividad: por ejemplo que se trate de un regalo de la madre supone que se considera el rol materno como dador de algo; así mismo cuando se incluyen otros personajes como novios o amigos se evidencia cómo los niños tienen claros cada uno de estos roles en la sociedad y el tipo de relación que es posible que se establezca entre estas personas.

La situación número cinco en cuanto a los modos de relación, presenta un elemento importante y es el de ayuda al otro, cuando V.E se cae, sus compañeros de juego detienen la actividad para ver que le sucede y ayudarla a levantar.

En la situación número seis vemos de nuevo como existe una relación más cercana y de inclusión mutua entre los niños del grupo y cómo esta relación se torna diferente con V.E.

El análisis que se expone a continuación corresponde al registro de la situación siete de la primera observadora. En la situación siete se observó a E.P, L.E y J.M inicialmente reunidos en el antejardín de una casa y luego levantarse a jugar. El contacto visual fue la primera manifestación de interacción dada entre E.P y L.E con J.M que inició el juego. Posteriormente

E.P, L.E, J.M dentro de la actividad llevan a cabo un intercambio no verbal a partir de sonidos con su boca y movimientos con su cuerpo que hacían parte del juego que estaban llevando a cabo. De acuerdo con lo anterior, la interacción manifestada entre los niños estaba ligada a las pautas y reglas del juego. En este sentido el juego resulta un artefacto cultural mediador entre el sujeto y la cultura que cómo expresa Gertz (1989) que regula las formas de proceder de las personas en un escenario de interacción y los sujetos. La interacción que los niños llevaban a cabo entre ellos propiciaba a que se le diera continuidad al juego y en este sentido, permitiendo que los niños articulen elementos resultantes de esa interacción con lo demás a su vida diaria.

En cuanto a la presencia de V.E que es mujer, quién se aproximó a observarlos durante el juego junto con otro niño parecía a E.P, L.E y J.M no perturbar su actividad. La relación de los niños hacia V.E fue excluyente, en el sentido que la niña no fue invitada a jugar. A diferencia de lo anterior, cuando los niños se percataron de estar siendo observados por su vecina y una mujer desconocida por ellos, lo cual, condujo a la culminación del juego. La presencia de las dos mujeres parecía agradable para los niños debido a que se detienen para saludar. Lo anterior es percibido cómo una forma de interacción social entre los miembros de una sociedad.

En el segundo momento de juego se observó a los mismos niños llevar a cabo movimientos corporales acompañados de un intercambio verbal de palabras y un intercambio no verbal acompañado de risas y besos, las cuales, hacían parte del del escenario de juego y dirigidas hacia las dos mujeres que eran sus espectadoras. Las palabras “*miren este cuerpo tan lindo*” “*yo soy el hombre que ustedes necesitan*” dicho por L.E y compartido por J.M y E.P que también se rieron eran frases utilizadas por los hombres para iniciar con las mujeres que resultan ser de su agrado una conversación informal, en este sentido, la conducta de los niños es regulada por la cultura.

El análisis que se expone a continuación corresponde al registro de la situación siete de la segunda observadora. En la situación siete, las formas de interacción dada por E.P, L.E y J.M se relacionan con las pautas de iniciación propuestas por los niños en sus juegos. El intercambio tanto verbal como el no verbal es decir, gestos y movimientos corporales hacen parte de las actividades. El juego en ambas situaciones es visto cómo menciona La vega (1999) cómo un diálogo que los niños llevan a cabo con su cuerpo, con los objetos y personas que intervienen en la actividad. En ambas situaciones los niños emplearon el cuerpo cómo una herramienta que les brindaba goce dentro de su escenario y situación creada. A su vez, el diálogo entre E.P, L.E y J.M no sólo era cercana por ser vecinos sino porque compartían los mismo intereses dentro del juego. A diferencia de la relación con V.E que los observaba, los niños desapercibían la presencia de la niña y tornaban la relación con ella distante.

Cuando E.P se enteró de la presencia de las dos mujeres que los observaban los demás niños también se dieron por enterado. En ese instante los niños saludaron y ellas contestaron a dicho acto de cordialidad. Desde ese momento en que se dio el primer acercamiento, los niños en lo posible las integraron a su segundo juego cómo espectadoras, sin embargo, el intercambio verbal llevado a cabo con ellas surgió instantes después de haber terminado su juego. Los niños quienes arrojaban besos, guiñaban el ojo y cantaban el fragmento de una canción parecían coquetear a las mujeres, la escena era muy similar a las acciones llevadas a cabo por hombre que se encuentra atraído por una mujer, en este sentido la manera de proceder de los niños es producto de las prácticas del grupo de personas que conforman la cultura de la cual, ellos hacen parte. Por ello es preciso mencionar los planteamientos de Benveniste (1971) quién destaca la cultura cómo un elemento que influye en las maneras de actuar de las personas tanto cómo aquello que promueve y lo que se prohíbe. Los niños quienes no reaccionaron con la presencia

de V.E mostraron interés hacia las mujeres que los observaban. Las mujeres desencadenaron en los niños acciones promovidas por los mismo adultos y aceptadas por la comunidad.

El análisis que se expone a continuación corresponde al registro de la situación ocho de la primera observadora. El encuentro llevado a cabo por C.E, J.P, L.E, J.M Y E.P fue convocado por el interés de obtener el agua de la pipa y su pulpa. En el encuentro se reconoce la existencia de un acuerdo o aceptación entre los participantes respecto a proponer acciones que contribuyan a la dinámica y a la aceptación de las mismas por los demás. En este sentido C.E y J.P son quienes tienen en sus manos la fruta y las herramientas y por ello la relación con los demás parece dominante. En ese instante el único contacto que L.E, J.M, E.P tenían con C.E y J.P eran a partir de las miradas. Las miradas pueden interpretarse cómo una forma de anhelo y deseo de los niños hacia la fruta, por la que tienen que esperar dado que C.E y J.P la tienen en sus manos.

En un momento posterior se aproximó V.E a observarlos. La niña parecía que con su mirada solicitará aprobación de los niños para ingresar a hacer parte del encuentro sin embargo, los niños continúan en sus asuntos. Cuando la pipa es abierta V.E extiende sus manos cómo la intención de pedir y recibir algo pero no obtiene nada. En ese momento se posibilita entre C.E, J.P y los demás niños el contacto físico ya que entre ellos se rotan la fruta para que cada uno de ellos consuma de la fruta. Las acciones de C.E y J.P llevadas a cabo dentro del encuentro permiten comprender que están de acuerdo en que L.E, J.M Y E.P también tengan la posibilidad de tener en sus manos la fruta. A diferencia de V.E a quien no le entregan la fruta sino hasta que E.P y J.P se retiran del sitio.

El análisis que se expone a continuación corresponde al registro de la situación ocho de segunda observadora. En la situación ocho se observó a C.E, J.P, L.E, E.P y J.M reunidos en el

antejardín de una casa. Durante el encuentro las miradas dieron lugar a la interacción entre los niños. Parecía que las acciones de C.E y J.P quienes manipulaban la fruta ocasionaban en los demás expectativas incluso en V.E quién se aproximó al sitio donde estaban los niños también a mirarlos, sin embargo la relación de los niños hacia V.E era lejana y excluyente, parecía cómo si no estuviera presente. Cuando C.E y J.P abren las frutas las entregan a J.M L.E y E.P para que puedan comer. El contacto físico entre los niños reafirma la confianza que existe entre ellos, esta acción tiene un sentido para los participantes, lo cual, no sucedió con V.E quién extendió sus manos para solicitar comer de la fruta. Al parecer la presencia de la niña no era aceptada por C.E y J.P dado que al retirarse del lugar L.E, E.P y J.M le permiten a V.E aproximarse a ellos y también comer de la fruta.

En la situación nueve la interacción dada entre J.M, C.E, J.P que hacían parte del equipo contrario al que se encontraba L.E juntos con otros niños estaba relacionado con la situación de juego que llevaron a cabo. En el juego se presentaba frecuentemente el contacto físico entre los participantes ya que la situación requería momentos de proximidad entre los cuerpos de los niños quienes se encontraban compitiendo con los equipos rivales para obtener el balón y anotar. A pesar de predominar entre los niños el contacto físico, desplazamientos rápidos y gritos no refiere a situaciones de agresividad dado que en ningún momento se registró agresiones verbales, ni físicas, es decir que no había intención por parte de los niños de hacerle daño a ninguno de sus compañeros de juego.

En la situación diez se presentaron dos situaciones en las que L.E interactúa con los demás, las cuales, son ambivalentes debido al interés manifestado por el niño en cada circunstancia. La primera situación hace alusión al contacto físico presentado entre L.E y un niño que transitaba por el lugar. Aparentemente entre los niños existen diferencias las cuales, sólo después de

haberse presentado las agresiones físicas de L.E hacia el niño se conoce el motivo de esta reacción. Se identifica que son agresiones porque el tipo de contacto llevado a cabo por L.E fue intencional y ocasionaron lesiones leve en el cuerpo del niño. A pesar de la reacción manifestada por L.E, el niño demostró que dimensionaba hasta donde podía llegar con esta manera de actuar. L.E quién tuvo en sus manos una piedra la utilizó cómo un medio de persuasión sin ocasionar ningún daño a su vecino. El niño que transitaba por el lugar conformaba junto con otros niños un encuentro en el que estaban intercambiando comida unos con otros y L.E no había sido invitado.

En la segunda situación L.E estaba reunido junto con C.E, L.E, J.M, E.P, J.P incluyendo a V.E y algunas niñas que también se encontraban por el lugar. En el encuentro no hubo discriminación de edad, ni de sexo. Los niños quienes se encontraban en la calle hablaron entre ellos, aunque no fue posible escuchar el diálogo, se les observó desplazarse por la calle y buscar materiales para dar inicio al juego, el cual, debido al tiempo no fue llevado a cabo. L.E en esta segunda situación participa junto con los niños que se le ha observado en anteriores ocasiones, de un encuentro mediado por el discurso. El niño que es aceptado y acogido por sus amigos en este encuentro demuestra acciones de cooperación. Los niños orientados por el deseo de conseguir materiales que les permita reproducir un escenario de juego se desplazaban por la calle, corrían y hablaban entre ellos hasta que transcurre el tiempo y se van para sus casas.

En la situación once se encontraban J.M, V.E, L.E, E.P, C.E junto con otros tres niños. A pesar que el juego solicitaba un anotador y un portero en el campo de juego, los demás niños mientras esperaban su turno eran espectadores y animaban a sus amigos. Las expresiones verbales dirigidas por los niños durante la actividad de juego hacia sus compañeros daban cuenta de las capacidad de los niños de escoger a cuál de sus amigos decide apoyar en el campo, si quién tapa o quién anota. Las opiniones son diversas y mientras transcurría el tiempo también

intercambian risas y miradas, las cuales, les permitía a los niños estar en contacto con los demás y enterarse de lo que pasaba en el juego.

En la situación doce J.M, E.P y el primo de J.M llevan a cabo un diálogo en el que el lenguaje verbal es un elemento principal para el intercambio de palabras y expresiones verbales cargadas de significados para los niños. Además por medio de gestos faciales y corporales como movimiento de brazos, es posible interpretar los estados mentales de ellos. En esta situación fue posible conocer que el primo de J.M parecía tener ventaja en la diálogo debido a que tenía algo que los otros dos niños J.M y L.E no poseía. Los modos de relación de J.M y L.E hacia el primo de J.M parecía que era por conveniencia.

8.1.4 Afectividad/Emotividad

Cuando hablamos de afectividad y emotividad nos referimos a las disposiciones de los sujetos para expresar sentimientos, emociones, juicios y reconocer por medio de las acciones propiciadas como una situación posibilita en cada niño una respuesta diferente de acuerdo a como sea significado de manera personal dicha vivencia

En la situación número uno se puede ver el carácter emotivo del contacto visual entre los niños, este tipo de contacto es una forma de buscar aprobación o desaprobación por la labor realizada, la mirada es aquí el medio de expresión de la emotividad de los niños durante el proceso de elaboración de la cometa en el cual, cada uno desde sus posibilidades y habilidades motoras, aporta algo al trabajo en equipo orientado a un objetivo común; en ésta actividad los niños se evidencian como un equipo, mostrando elementos de cohesión grupal tales como la inclinación a un fin específico y la configuración de un todo desde cada una de sus partes que no pueden cumplir la meta de forma separada, pues todos requieren de la habilidad del otro para

trabajar. Al parecer los niños comprenden ésta lógica, de allí que sin necesidad de que alguien modere, cada uno sabe qué hacer de acuerdo a lo que puede aportar.

En la situación número dos se presenta una agresividad explícita – empujón- lo que provoca en los niños del grupo sentimientos de enojo y desacuerdo con la reacción de su compañero – agredido- que tomó una actitud pasiva ante el suceso. Los niños manifiestan desacuerdo total con ésta reacción en la medida en que sienten irrespetado su compañero y más aún por algo de su pertenencia. De la misma manera, en la situación número tres aparece el respeto por las pertenencias como un elemento fundamental que evoca la emotividad de los niños; el tener está ligado con el ser, lo que se tiene es tan importante por su carácter de *propio* que debe ser defendido cuando se sienta amenazado.

En la situación número cuatro la historia que los niños construyen evocan distintos elementos de la emotividad y la afectividad, en la que se expresan tres tipos de relaciones afectuosas con un carácter diferente: con la madre, con los amigos y con una pareja. En estos tres casos, el objeto – zapato- sigue teniendo la connotación de regalo lo que denota la especialidad del objeto y el cuidado que se debe tener con él. El sentimiento de aceptación y el agradecimiento son muy importantes aquí dado que demanda de los niños una relación no solo con el objeto sino con la persona quien lo regala. Como puede observarse, los niños se pasan el uno al otro el zapato como si no lo quisieran aceptar – por su carácter de viejo, dañado, usado y desechado- de allí que el juego consista en convencer al otro por medio de una relación afectuosa la aceptación del “regalo”.

En la situación número seis se presenta el chiste y la jocosidad como un elemento importante en esta categoría. Los niños toman la burla como un elemento de juego y de

diversión, burla que parte de un episodio real ocasionado por un sujeto que se comporta llamativamente.

El análisis que se expone a continuación corresponde al registro de la situación siete de la primera observadora. Finalizada la segunda actividad de juego se registró risas y frases verbales expresadas por E.P, L.E, J.M quienes en ese instante dirigían su mirada hacia las mujeres observadoras. Uno de los niños expresa *mírame estoy aquí para ti, la dueña de mi corazón, mi niña linda*. Al instante uno de los niños empieza cantando y los demás continúan con el resto de la letra *doña bella, usted me fascina, por ser tan hermosa, por ser tan divina*. Hasta que ya no pueden dejar de reír. Durante un breve periodo de tiempo los niños participaron de un espectáculo, el cual, era gracioso para ellos. Las frases apuntaban en primer lugar a divertirlos, a su vez, que las miradas de las mujeres permanecieran en ellos y finalmente a admirar. La admiración de los niños era producto del asombro ocasionado por la presencia de la mujer que no era conocida de los niños y que se encontraba junto a su vecina observando desde el balcón.

A continuación el análisis correspondiente al registro de la situación siete de la segunda observadora. Al parecer los movimientos y sonidos realizados por E.P, L.E, J.M eran producto del entusiasmo que les generaba ambas actividades de juegos a los niños, quienes exteriorizaban su alegría por medio de gestos, risas y carcajadas. Las actividades propuestas por los niños les ofrecía un escenario de diversión y placer. Finalizada la segunda situación de juego, los niños dirigen su mirada hacia las dos mujeres que se encontraban observando y tomando registro. A pesar que los niños conocían a una de las mujeres, la cual, era su vecina, parecía que querían que las mujeres centraran su atención. los niños estaban eufóricos y desbordaban alegría, arrojaban besos, guiñaban el ojo, incluso cantaron un fragmento de una canción lo cual, les producía a los

niños demasiada exaltación. Hasta que llega un momento en el que las risas son imparables y se retiran del lugar.

De acuerdo al registro de la situación siete de la primera observadora puede decirse que las acciones de C.E en la situación ocho evidencian la sensación experimentada por él cuando se enteró de la poca cantidad de pulpa ofrecida por la fruta. El niño quién junto J.P, L.E, J.M Y E.P poseen expectativa sobre la pipa, experimenta rabia, decepción, frustración al no encontrar una cantidad considerable para comer. C.E quién ha invertido tiempo y esfuerzo, cuando observó que la realidad no era cómo él imaginaba, es decir, que no es compensado, arrojó la fruta al suelo y se retiró inmediatamente del lugar. A diferencia de L.E, J.M Y E.P que en el momento en que C.E arrojó la fruta tienen la posibilidad de tener contacto con ella y comer. Los niños con aceptación reciben la fruta. En el caso de V.E quién durante el transcurso del encuentro sólo tuvo la posibilidad de observarlos, cuando es invitada a hacer parte del encuentro se aproximó al lugar y con aceptación recibe de la fruta.

Acorde al registro de la situación siete de la segunda observadora se puede decir que en la situación ocho C.E, J.P, L.E, J.M Y E.P se encontraban haciendo parte de un encuentro, en el el tráfico de símbolos cómo menciona Geertz (1989) para referirse a los gestos y las palabras, en el que la cultura regula el comportamiento de las personas que participan en ella tienen un valor y un sentido para los niños e incluso para las observadoras quienes no alcanzan a escuchar lo que sucede, en este sentido se registró a C.E realizar gestos en su cara y arrojar la pipa momento después de haber sido abierta y mirar en su interior, en búsqueda de pulpa. Al parecer el niño experimenta decepción dado que habían intereses y expectativas presentes en el encuentro.

En la situación nueve las acciones de los niños son acompañadas por el discurso durante el juego, las cuales, permiten interpretar la manera cómo comparten con los demás sus emociones. Sus expresiones "le hizo melito". El mejor de todos los jugadores del fútbol. "si ven que yo soy un caballo, estoy claro con eso". Son expresiones propias de su entorno, siendo de vital importancia para todos los que están ahí dado que el lenguaje es un elemento simbólico y semiótico compartido por un grupo determinado. A su vez, las celebraciones que los niños hacían después de anotar un gol, son comunes en las tradiciones propias de su contexto, siendo la cultura un elemento regulador de la conducta de los niños. La cultura no les dice que hacer, son los mismo niños que toman los elementos que les ofrece el medio y estos son transformados a sus necesidad e intenciones.

En la situación diez las acciones de L.E -coscorrón y empujón- hacia un niño que transitaba por el lugar reflejaron una agresividad explicita. Al parecer el enojo y la rabia manifestada por L.E se debía a que en ese instante estaba siendo excluido por el niño agredido y su grupo de amigos. La reacción de L.E produjo en el niño un dolor físico ligero, pasajero, sin embargo, no conllevó a la solución de la situación que incomodaba a L.E. Posteriormente el sentimiento de aceptación resultaron ser importantes para L.E a quién se le observó participando de un encuentro con sus amigos C.E, V.E, J.M, E.P, Y J.P. La relación afectiva existente entre ellos permitía que el niño se sintiera cómodo, a gusto dentro del encuentro y emprendiera la recolección de materiales. Es posible decir lo anterior, dado que en ocasiones anteriores se registró a L.E reunido junto con los niños anteriormente mencionados. A su vez, se ha observado que los niños cuando por iniciativa propia deciden retirarse del lugar lo hacen sin ningún inconveniente. Así mismo sucedió cuando empezó a caer la noche los niños poco a poco se fueron retirando.

En la situación once la emotividad de los niños se encuentra ligada a la situación de juego. Las expresiones de apoyo expresada por los niños hacia sus amigos “métales” “tápeles” las cuales resultaban ambivalentes, cobran un valor para el jugador que se disponía a patear el balón y para el jugador que se encontraba en el arco. Un elemento a resaltar en esta situación es el valor que cobra para los jugadores cuando uno de sus participantes debe retirarse ante el llamado de la madre. A pesar de haberse dado una suspensión momentánea, el hecho impacta de manera determinante en el juego dado que momento después se empieza a desintegrar el grupo.

En la situación doce el contacto visual, los gestos y las palabras intercambiadas entre los niños resultan ser manifestaciones del lenguaje, en este sentido son elementos simbólicos compartidos por un grupo de personas de un lugar, a su vez, representa una identidad compartida, en el que cómo expresa Sampson (2000) se incluyen costumbres y expresiones de las personas. Además por medio del lenguaje se les facilita a las personas expresar sentimientos y deseos, así mismo, sucedió en el encuentro llevado a cabo por J.M, E.P y el primo de J.M. se observó a J.M y E.P manifestar interés y curiosidad respecto a los stickers del primo de J.M quien ofrece aquellos elementos que él dispone y acepta entregar. A pesar de la negociación llevada a cabo entre los niños el primo de J.M accede entregar uno a cada niño. J.M y L.E aceptan lo ofrecido.

8.1.5 Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o de la cultura).

En cada situación los niños llevan a cabo acciones acorde con la actividad propuesta. La manera de actuar en una situación es diferente a cómo se desenvuelve en otra, es decir, que depende del contexto en que se encuentran sujetas a normas. Se entenderán por normas aquellas pautas que regulan los encuentros, sean propuestas de manera explícita o dadas a entender tácitamente.

En la situación número uno y la situación número uno, en relación a las normas implícitas y explícitas del grupo, se ve como V.E comprende el tipo de participación que se le permite en el encuentro y hasta donde puede llegar en la actividad.

En la situación número dos aparece una regla que toma importancia en otro de los encuentros: el respeto por lo que se considera *propio*. Así mismo la ley del talión, la que popularmente en este contexto se define como *ojo por ojo, diente por diente*, más al estilo de esta población afrocolombiana: *al son que me toquen bailo*. Lo anterior tiene que ver con un patrón de comportamiento social que los niños han interiorizado y manifiestan en sus relaciones con los demás. Aparece además otro elemento importante que se observa en otras situaciones: el valor de cada uno de los miembros en la actividad: *estamos los que somos y somos los que estamos*, por tal motivo, si falta alguno de los que son parte constitutiva del grupo la actividad se da por terminada. Las partes no están completas el todo no es Todo. Esto sucede también en la situación número seis.

En la situación número cuatro aparece una norma en la que se evidencia claramente el carácter social, una norma ligada a un impedimento: regalar lo que ha sido regalado; en cuanto uno de los niños en el juego quiere saltarse esta norma, su compañero lo aterriza de nuevo en ella: *no puede regalársela a él porque se la dio su mamá de cumple años*. Nuevamente se encuentra implícito la relación con los objetos y el valor que se le otorga a la propiedad.

En la situación siete de la primera observadora se observa que pesar que ambas actividades de juego en la situación siete surgieron de manera espontánea, se resalta la posición de Huzinga (1972) al afirmar que el juego en su acción libre se encuentra sometido a reglas. Las normas o reglas de cada situación estaban implícitamente reflejadas en los movimientos de cada

niño. En un momento inicial J.M estableció movimientos y L.E y E.P le dieron continuación a la situación. Los niños actuaban de manera equivalente a la situación de juego que recreaban. A su vez, se estableció un orden de salida para cada jugador en la primera situación de juego. Primero J.M quién se levanto del suelo primero que los demás, posteriormente E.P y finalmente L.E.

El análisis que se expone a continuación corresponde al registro de la situación siete de la segunda observadora. En ambas actividades de juego iniciadas por J.M, L.E y E.P se reconoció la existencia de normas, las cuales propiciaban el comportamiento de los niños dentro del escenario en que desplazaban, sin embargo, estas normas eran implícitas para ellos, es decir, que a pesar que no fueron mencionadas verbalmente había un reconocimiento por parte de los niños sobre sus acciones, las cuales estaba relacionadas con la actividad, de acuerdo con Vigotsky el juego es una actividad organizada por los participantes y contiene normas que regulan la acción. Según lo anterior, los niños reconocían que el movimiento con el cuerpo, el sonido con la boca, el desfile y los besos arrojados eran acciones mediadas por el contexto de juego, es decir, que las acciones de los niños eran reguladas por las reglas implícitas del juego. A lo anterior, se le agrega que los en la segunda situación de juego, los niños le agregan ciertos elementos de seducción hacia las observadoras, las cuales, son del sexo opuesto, lo anterior, también se interpreta que las acciones de los niños es regulada por la cultura.

El análisis que se expone a continuación corresponde al registro de la situación ocho de la primera observadora. En la situación ocho los niños se encontraban reunidos pelando dos pipa. Los niños actúan según sus conocimiento y los acercamientos que han tenido sobre esta práctica cultural durante su vida. La participación mas evidente fue la de C.E, y J.P quienes utilizaban las herramientas afiladas. Por su parte L.E aportó una idea en el grupo que facilitó el aprovechamiento del agua. En relación a lo anterior, Cole (1999) manifiesta que las acciones de

las personas son mediadas por el contexto, en este sentido, las creencias de los niños surgidas a partir de una necesidad específica promovió diferentes maneras de proceder, lo cual, favoreció al aprovechamiento del agua de la fruta.

En la misma situación analizada previamente pero desde a perspectiva de un segundo observador se identificó que los niños asumían algunas normas o reglas, las cuales, permiten interpretar las acciones en el escenario en que participaban. El respeto mutuo entre los integrantes del grupo es una de las normas registradas. Los niños L.E, J.M y E.P estuvieron de acuerdo en que C.E y J.P utilizaran las herramientas y abrieran las pipas. Durante ese tiempo los niños permanecieron observando las acciones de los mayores. Posteriormente cuando las frutas son abiertas, son compartidas entre los integrantes. Al parecer era una norma que solamente fuera compartida entre ellos ya que excluyeron a V.E quién estaba cerca mirando. Otro elemento a resaltar es la lealtad que encerraba ese vinculo de amistad llevado a cabo entre los integrantes del grupo, en el sentido en que, mientras C.E y J.P estuvieron presentes los demás niños aceptaron las normas anteriormente señaladas, sin embargo cuando los dos niños grandes se retiran L.E, J.M y E.P en un acto de generosidad le ofrecen fruta a V.E y la integran al encuentro. En relación a lo expuesto anteriormente, se hace evidente que los encuentros permiten la transmisión de costumbres y valores. Además la reunión que convocaba los niños les permitía el acercamiento a una práctica cultural, en este sentido C.E y J.P transmitían a los demás su conocimiento y dominio sobre las herramientas y la práctica, de esta manera y de acuerdo con Gertz (1999) el llegar a ser humano es convertirse en individuo a partir de las relaciones y las tradiciones compartidas por un grupo de personas.

En la situación nueve se registró la existencia de normas, las cuales, se encontraban sujetas a la situación de juego -El partido de fútbol-. Los niños que se asumían como jugadores

reconocían la existencia de reglas y normas dentro de la actividad. A pesar de no registrarse el momento de iniciación del juego, se reconoce que las normas y los significados cómo expresa Taylor (1987) están tanto en la mente de las personas cómo en el las prácticas sociales, en este sentido, el juego llevado a cabo por los niños cómo práctica social que permite la interacción con los demás y también la cooperación de los participantes esta definido por normas que permiten la ejecución de las acciones en el contexto de juego que se lleva a cabo, en este sentido, los niños se desplazan por la cancha, pasaban el balón a su equipo aliado, diseñan estrategias que les permita anotar. A su vez, habían otras normas implícitas como el respeto entre cada uno de los participantes. Durante el juego no se presentó ninguna situación violenta ni agresiva.

En la situación diez se registró en un primer momento a V.E junto con otras niñas jugar escondite. A pesar de la corta duración del juego se reconoce la existencia de normas ligadas a la actividad. Las niñas fueron observadas desplazándose y escondiéndose en los alrededores de la calle mientras una de ellas se encontraba contado, sin embargo, mientras transcurría el tiempo prolongar la actividad parecía ser difícil para las niñas debido a que el espacio estaba ocupado. El escenario o el contexto en el que se iba a desarrollar la actividad, es decir, la calle, no ofrecía las condiciones necesarias para permitir que las niñas mantuvieran la estructura del juego, en este sentido, las reglas o normas del juego se ven interrumpida por factores externos a las niñas.

En el segundo momento -la calle estaba desocupada- se registró a los niños junto con V.E y sus amigas reunirse. Posteriormente al diálogo llevado a cabo entre ellos, cada niño se desplazó por el lugar. A pesar que no se conocía lo que estaban hablando, parecía que habían acordado recoger de los baldíos palos, guaduas que les pudieran ser útiles y llevarlos al sitio inicial donde construirían según las características de los materiales arquerías para luego jugar fútbol. A pesar que el juego no se llevó a cabo, hay un reconocimiento de los niños por buscar diversión y

placer, además se permite pensar de la existencia de normas o reglas, las cuales, habían sido expresadas explícitamente en el momento en que se reunieron a dialogar y que regulaban las acciones de los niños.

En la situación once las reglas de los niños estaban ligadas a la situación de juego. En un momento previo al inicio del registro debió haber sido fundamental para el desarrollo del juego que los niños estableciera reglas dado que al observarlos se identificó el respeto de turnos entre los jugadores, es decir que mientras un jugador cubría el arco, el otro debía anotar y los demás niños debían esperar su turno. Además el respeto por los límites espaciales, es decir, que había una distancia entre el niño que tenía el balón y el arco, también un límite permitido para que los demás niños se aproximaran al escenario sin interrumpir en la actividad. En relación a lo anterior se resalta los planteamientos de Huzinga (1972) quien dice que el juego es una acción social en la que participa quien juega junto con un otro sujetos a normas tanto implícitas como explícitas que permiten el desarrollo de la actividad. Un elemento a considerar es la participación de los niños en el grupo. A pesar que el juego transcurría entre dos participantes que luego se turnaban, se hizo evidente que el retiro involuntario de uno de los participantes, lo cual, hizo que irrumpiera en la estructura del juego y poco a poco se fuera desintegrando.

En la situación doce se observó al primo de J.M asumir sus propias normas y otorgarles un lugar simbólico dentro del encuentro. Aunque el niño en ningún momento expresó verbalmente sus normas, sus acciones dieron cuenta que actuaba según sus propios postulados. El niño tuvo en sus manos el cuaderno y les mostraba a los demás sus stiker, así mismo fue quién decidió hacer entrega de uno de los objetos a cada niño y el diseño de su preferencia. A pesar de lo anterior, J.M y L.E aceptaron las condiciones y en ningún momento se observó la introducción de nuevos elementos que cambiaran la situación. En una ocasión el niño discriminó una de sus

reglas y entregó el cuaderno a E.P, pero al rato se lo arrebató de sus manos, reafirmando el lugar de la norma. J.M y E.P después de haber observado lo sucedido, permanecieron en el lugar ajustándose a las normas y manifestando el deseo por tener los objetos. Los niños J.M y E.P a pesar de querer un stiker de su preferencia debieron aceptar el que el primo de J.M tenía disponible para ellos, en este sentido los niños se ajustan a las normas. En la situación anterior se percibe claramente cómo expresa Gertz (1989) normas que rigen la conducta humana. La participación de J.M y E.P estaba sujeta a normas que el primo de J.M había implementado para mantener control y poder en la situación. La reunión terminó cuando cada uno tenía en sus manos el stiker y se marchan para la casa.

8.2 Análisis General por Categoría

8.2.1 Pautas de establecimiento de juego o iniciativa:

En relación a las pautas de establecimiento fue posible en la mayoría de las situaciones identificar los integrantes, las acciones de los niños para transformar o modificar las pautas iniciales, sin embargo, en pocas ocasiones fue posible conocer los momentos previos o pasos llevados a cabo por los niños para dar lugar a la situaciones. Con las entrevistas a los niños fue posible identificar que el momento de establecimiento del juego y la iniciativa está ligado a motivaciones personales de uno en particular que es dada a conocer y seguida por los otros. Es importante señalar que, de lo manifestado por los niños se puede inferir que la iniciativa es bien aceptada independientemente de quien proceda.

Se destaca que en la mayoría de las situaciones uno de los niños aparece – a nuestro modo de ver- como líder: J.M, en la medida en que es él quien propone las actividades, les da un vuelco transformando la dinámica inicial, añadiendo nuevos elementos e incluso los encuentros

llegan a su fin cuando el no hace parte de ellos; es decir, dicho líder es una parte fundamental y constitutiva para la iniciativa de juego, sin embargo, esta posición de “líder” no es reconocida por los miembros del grupo, incluso por el sujeto mismo como se puede inferir de las entrevistas, en las cuales los niños manifiestan experimentar la iniciativa del juego como de cualquiera de los miembros del grupo sin que aparezca uno en particular.

En la entrevista los niños manifestaron participar de aquellas situaciones iniciadas por sus amigos cómo también haber propuesto en alguna ocasión una actividad de juego. La actividad era divulgada por los niños cómo si fuera una cadena, *uno le dice a otro y otro le dice a otro*. Aunque lo anterior no se registró en las observaciones, si se consideró que los integrantes de la actividad encontraban en ello algo agradable, de manera similar Huzinga (1972) expresa que el juego es una actividad libre que les genera a los niños placer y diversión. Así mismo los niños quienes expresaron participar de un juego porque querían hacerlo, a diferencia de otra situaciones que no eran de su interés y debido a ello no hacían parte de la actividad. En este sentido, los niños no eran obligados a jugar y por el contrario, y cuando se les observaba junto con los demás era porque les gustaba.

Se esperaba que existiera un momento de conformación de la actividad en el que alguno de los participantes planteara la actividad a sus compañeros y diera las pautas a seguir para el desarrollo del juego; sin embargo, esto no sucedió, sino que, por el contrario esto se dio de manera espontánea, como si los niños supieran que hacer cada uno. Las entrevistas permitieron identificar que en ciertos momentos si existe una iniciativa por parte de alguno, pese a que no fue posible registrar esto, si se da en los encuentros de juego, reafirmando además la ausencia de un miembro que indique a cada participante qué hacer, pues los niños ya conocen las situaciones de juego, o en el caso de los encuentros narrativos, cada uno propone en el diálogo y participa

desde su experiencia; cabe resaltar además que existen situaciones- como las de la fruta- en que se evidencia un orden implícito acorde a las características y otras reglas internas del grupo

En esta categoría se destaca también la mutabilidad constante de las situaciones, es decir, que tienden a variar rápidamente por factores tanto extrínsecos – lluvia, otros participantes- lo cual, favorecía en ocasiones a que los niños se reunieran o se propiciaran algunas actividades de juego, cómo también en otras circunstancias desfavorecían a cualquier tipo de actividad de los niños. En cuanto a los factores intrínsecos – falta de algún integrante, nuevas propuestas- se identificó que el vínculo de los niños durante las situaciones era selectivo, en el sentido en que solamente dejaban participar a quienes los integrantes decidía dejar entrar.

8.2.2 Establecimiento y asunción de roles

En lo que refiere a ésta categoría es posible identificar que en las situaciones los roles y la participación en el juego surgen de manera espontánea en los niños, acorde a lo que evoca en ellos la experiencia del momento de encuentro. De esta manera, si se está conversando sobre un tópico, el niño lleva a escena sus palabras de manera espontánea; si se está elaborando una cometa, el niño dentro de sus posibilidades y habilidades asume su función; si se está jugando con unas reglas establecidas, las asumen acorde al rol que han tomado en el juego. En suma, en esta categoría se evidencia que, pese a que se puede decir que hay un líder, este liderazgo no se utiliza para delegar funciones y papeles sino que éstos son asumidos de manera individual y espontánea acorde a cada niño y sus posibilidades en relación con las demandas del rol.

Cada uno de los participantes del encuentro realiza tareas específicas acorde a sus habilidades y posibilidades, tomando la iniciativa - en cuanto a asumir un rol o función dentro del grupo- por sí mismos. Cuando se trata de encuentros en donde priman las narraciones y la

palabra, cada uno interviene cuando se le es permitido, como si existiera un guión invisible. En el grupo se destaca la participación de C.E y J.E por ser los mayores del grupo y asumir un papel dominante hacia los demás miembros. Ambos niños que tienen un lugar respetado son moldes a seguir de los demás niños al ser más hábiles en desarrollar actividades manuales, por ello en lo posible comparten su experiencia con el resto orientándolos sobre cómo emplear las herramientas y materiales. E.P por ejemplo es conciente de su lugar de mayor en el grupo, asumiéndose siempre entre los grandes y manifestando - en las entrevistas- el cuidado que en su posición le debe a los que el identifica como pequeños del grupo o en posiciones diferentes como las mujeres.

Se destaca además que en el caso de C.E hay una transformación notable de sus gustos e intereses, la adolescencia le ha marcado otro camino y nuevos intereses por lo que su participación en el grupo de juego fue mermando poco a poco al punto de que sus amigos al preguntarles por él manifiestan que: *él ya está grande y ya no le gusta jugar con nosotros (L.E), jugó tanto que ya se cansó de jugar (E.P* dando a entender ésto por medio de sus gestos como un punto al que se llega y al que llegará en su vida). En relación con los demás niños la experiencia que C.E y E.P es producto de las interacciones con otras personas a quienes ellos también han tomado como modelos. El contexto en que se desenvuelven les posibilita a los niños tomar para si los elementos necesarios y transformarlo para sus necesidades.

Los demás niños -L.E, J.M y V.E- son los más jóvenes y un poco inexpertos en relación a los dos mayores. Por lo general se observan casi siempre juntos y se destacan por participar de manera activa de las actividades registradas, sin embargo, continuamente entre estos tres niños se presentan peleas que aunque no trascienden al plano personal en ocasiones influyen para que termine el juego o la actividades que estén realizando y cada uno se vaya para sus casas, lo

anterior, es algo transitorio que a pesar de desencadenarse en el encuentro o actividad de juego no afecta la relación afectiva y personal entre los niños. En la entrevista E.P señala que *todos somos peleones* y cuando se presentan situaciones de conflicto asume un rol de mediador, igualmente J.M manifiesta separar a sus amigos cuando pelean, sin embargo cuando él se encuentra involucrado en una situación donde es agredido expresa que *también les pego*.

A partir de la situación anterior, donde J.M era el personaje implicado en ambas circunstancias, se presenta claramente cómo los roles pueden ser transitorios y dependen de cómo sea interpretada la situación por la persona. Similar a lo anterior L.E expone una situación en el que hay un intercambio de roles en el momento en que termina una situación y da lugar a otra. En ocasiones los niños establecen turnos para lograr que todos participen, en este sentido expresa que cuando es su turno *Yo salgo y ahí meten a otro*. En ese momento pasa de ser jugador a observa a sus amigos, *Y cuando voy a jugar se sale el que entro por mí*, de nuevo regresa a asumir su rol de jugador, en el que sus acciones se encuentran ligadas a la actividad de juego.

En el caso de V.E y su hermano que son los más pequeños se identificó la poca participación que tienen en el grupo en cuanto a la toma de decisiones. Sus opiniones no son tenidas en cuenta por los demás; en la mayoría de las veces están presentes intentando de integrarse al juego. Sobre la participación de V.E en las actividades y juegos es muy poca, casi siempre es excluida, este tipo de acciones hacia V.E pueden ser entendidas como un elemento cultural aprendido y reproducido en la cotidianidad y en el espacio de juego; todo ello es posible a través del proceso de construcción de significados a partir de las interacciones niño- adulto, y de cierta forma reafirmados con la introyección de la experiencia del otro (adulto) de quien por tradición, toma ejemplo. No hay que ir muy lejos, para comprender que en esta cultura el rol femenino se enfatiza en los cuidados maternos, las labores domésticas, la atención y cuidado de

los hombres del hogar, así como también se destaca una posición pasiva del género femenino frente a las situaciones de la vida cotidiana (especialmente en lo referente a las decisiones e iniciativas de cualquier tipo)

8.2.3 Formas de Interacción

La población afrocolombiana del pacífico, específicamente la población bonaverense, privilegia el contacto físico en todas las interacciones sociales establecidas, sea cual sea el motivo de la interacción o la relación entre los sujetos implicados, el contacto cercano es una constante. Cuando se habla de contacto se refiere no solamente al adyacente al sentido del tacto sino también a las otras formas de percepción: visual, auditiva, olfativa.

En las observaciones se destacan elementos tales como las miradas que siempre son indicadoras de algo: una emoción, una regla o norma social, un modo específico de ver y relacionarse con el otro, una actitud. La mirada como elemento de contacto es fundamental en las interacciones establecidas por los niños – sujetos participantes del encuentro- dado que transmite lo que experimentan en el momento del juego, dichas miradas son entendidas y comprendidas por los compañeros en la medida en que su significado o lo que denotan es una construcción cultural; el sentido de las miradas es comprendido adecuadamente dado que hace parte del contexto de al que los niños han estado expuestos toda su vida y del que han aprendido a *ser*.

En el grupo específico de niños observados, la mirada es también el elemento que prueba la comprensión de una norma del grupo referente a patrones de interacción establecidos; es el caso de V.E quien en la mayoría de los encuentros observa a sus compañeros de juego y con la mirada pide participación o señala el interés por hacer parte de la actividad; la mirada es pues un elemento que denota la comprensión del no poder estar activamente en la situación dado que es

impedido por los otros niños. Se dice que es impedido por los otros niños dado que en las situaciones se evidencia una especie de exclusión hacia ella, más que por el hecho de ser mujer, por el hecho de su edad que de acuerdo a las normas del grupo le impide participar, como también en ciertos casos ocurre con L.E.

En cuanto a las formas de interacción se identifica otro elemento que puede definirse como la **Ley del talion** ya que consiste en *pagar con la misma moneda*, o responder de la misma forma en la que se dirigen los demás; al estilo de un dicho popular de esta región del país: *al son que me toquen bailo*; esto se evidencia sobre todo en las situaciones en las que se manifiestan agresividad como es el caso de la situación dos en la que E.P no quiere prestar su cometa. también se observó a J.M agredir un niño que transitaba por el lugar porque él y sus amigos lo había excluido del encuentro.

La lógica de las relaciones se basa en dar de lo que se recibe y en la medida en que se recibe; es decir, si se es objeto de una interacción agresiva, debe responderse igual, tanto así que cuando no se da este tipo de respuesta, la sociedad lo nota, como se evidencia en la reacción de los niños manifestada en la conversación posterior al suceso. Lo anterior también es posible evidenciar en las entrevistas a los niños quienes, pese a que saben que pelear es “malo” dicen que si alguien los golpea ellos deben responder igual para que luego no quieran seguir haciendo lo mismo con ellos; o también que si alguien no los deja jugar en alguna ocasión no se le permitirá jugar cuando lo solicite.

Durante las situaciones se evidencia como con la mujer y los participantes de menor edad se establece una relación particular: excluyente. A V.E y L.E no se les toma en cuenta la mayoría de las veces en el juego o las situaciones, se les niega la participación en las actividades –

especialmente a V.E- y se les trata de manera diferente a los otros miembros del grupo como C.E – El de mayor edad- y J.M. Este elemento de exclusión puede relacionarse con la característica de la cultura bonaverense que relega a la mujer a labores claramente establecidas y relacionadas con el rol femenino en las que se establece una división profunda entre los espacios que ocupan hombres y mujeres.

Así, los hombres se reúnen y tienen espacios de esparcimiento diferentes a los de las mujeres, cada uno con sus congéneres en actividades particulares y diferenciadas. Por ejemplo, mientras las mujeres se reúnen en la casa de las vecinas – generalmente durante los días de semana- a conversar de temas como la situación de los hijos, las dificultades económicas, los programas de moda entre otros; los hombres se reúnen en algún espacio en la calle, en los billares, estancos, bares – generalmente durante los fines de semana - a departir sobre el fútbol, la familia, la situación económica, el trabajo, a jugar dominó, naipes , tomar algún tipo de licor. Es decir, cada uno tiene su espacio y su momento de reunión para el esparcimiento y se hace de manera separada; los momentos en los que se integran tanto hombres como mujeres con el objetivo de divertirse se limitan a las celebraciones de diferente índole; pocas veces existe una interacción entre ambos sexos motivada por la intención de compartir experiencias. Cuando las mujeres se encuentran en reuniones de hombres por lo general es para asistirlos, haciéndolo desde un papel secundario, con mucha cautela y sin intervenir

Dentro de la categoría de modos de relación, puede incluirse la relación con los objetos físicos. En este aspecto, se destaca que en el grupo existe un alto grado de valoración de los elementos materiales que median el encuentro – cometa, balón, canicas - y sobre todo la relación de dichos objetos como *propiedad*. En esta línea de ideas, se destaca en los registros anecdóticos cómo los niños ponen los objetos en una situación de tal relevancia que por motivo de ellos se

producen incluso conflictos y agresiones. Puede decirse que más que por el objeto en sí, es por el significado de cada uno, específicamente en lo que refiere a la distinción de lo *propio*, que en cierta medida, es una muestra de dominio sobre algo.

8.2.4 Afectividad/emotividad

El lenguaje verbal cumple un papel muy importante en la transmisión de tradiciones dentro de una generación a otra ya que permite la continuidad de los elementos propios dentro de una cultura. A su vez el lenguaje verbal tanto el lenguaje no verbal llevado a cabo por gestos, señales -entre otras- son una forma de comunicación y permite que las personas que hacen parte de un grupo determinado puedan comprender y significar costumbres, narraciones y tradiciones, sin embargo, las vivencias personales y la manera cómo estas sean comprendidas favorecen o desfavorecen la forma en que las personas van a significar esas experiencias, es decir, que dependiendo las situaciones o experiencias se pueden alterar las reacciones y emociones de las personas.

De manera similar sucedía en los encuentros mediados por el discursos y la narración, el lenguaje les permitía a los niños la interpretación de los deseos e intenciones de cada uno dentro del contexto del mismo juego o actividad que estuvieran llevando a cabo. Cuando se presentaban discusiones entre los mismos niños se debía a la existencia de deseos o comprensiones diferentes debido a que cada niño interpretaba el mismo suceso de manera diferente, por medio de los gestos se evidenciaba el placer o displacer que le generaba en ese momento a cada niño.

Las actividades de juego y los encuentros daban cuenta de cómo los niños ponían a disposición su experiencia para recrear personajes y situaciones que les generaba diferente tipo de emociones, las cuales, eran manifestadas a partir de expresiones tanto verbales como no

verbales. La partición de los niños en la dinámica no sólo les permitía divertirse sino también construir un espacio de participación y presentación de ideas, opiniones, deseos. Así mismo a partir de las experiencias vividas se les permitía a los niños reorganizar y transformar sus competencias y habilidades.

Desde los registros se puede evidenciar como las acciones están cargadas de emotividad dado que siempre refieren a una emoción particular, en la mayoría de los casos de entusiasmo y agrado por cualquier situación. Los niños se expresan de manera espontánea, hablan fuerte, gritan, cantan, hacen pequeños coros y estribillos mientras juegan. En todo momento se está demostrando el agrado o el desagrado ante las situaciones. Es decir, cuando la actividad resulta placentera hay risas, chanzas, juegos; mientras que cuando la actividad no es agradable, hay expresiones fuertes, de desacuerdo, disgusto: la mayoría manifestadas verbalmente.

8.2.5 Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo

Desde los registros se puede inferir una norma fundamental en los encuentros: respetar el lugar que cada uno de los participantes tiene en el grupo, es decir, que cada uno asuma el rol que le corresponde acorde con la experiencia y sus posibilidades o la estructura del juego. Así, el líder toma la iniciativa la mayoría de las veces y propone, mientras los otros compañeros lo siguen. Se evidencia además el valor de los roles previamente establecidos y reafirmados en el juego, cuando aquí se habla de roles, se refiere a el lugar que se ocupa en la actividad. Es importante señalar que cada juego tiene reglas ya que se trata de una actividad organizada, sin embargo, las normas eran adoptadas de acuerdo a las necesidades y condiciones de los niños. Así mismo durante los encuentros se reconoció la existencia de normas, las cuales eran implícitamente

asumidos por ellos. Cabe señalar que el respeto al compañero fue un elemento principal para el desarrollo de las situaciones, además el establecimiento de turnos para hablar cómo también para realizar acciones permitieron el desarrollo de lo propuesto por los niños.

Dependiendo la actividad que se llevará a cabo así mismo se manifestaban las acciones de los niños que les permitía regular su comportamiento y ajustarse a la dinámica. En las ocasiones que los niños se reunieron a jugar con la pelota había alguien que llevaba el balón de fútbol y posteriormente daban inicio ya fuera “al partido de fútbol” “jugando al fútbol” “meter el balón”. En el voleibol se conformaban dos equipos y se arrojaban el balón hasta que uno de los equipos dejara caer el balón. En el escondite un niño contaba mientras los demás corrían. Hasta en los propios juegos inventados existen pautas que regulan el comportamientos de los niños. Además de lo anterior, había por parte de los niños un reconocimiento de causales de faltas y sanciones. Los niños en la entrevista mencionan que el incumplimiento de las normas puede producir alteraciones en la actividad. No solamente en el fútbol sino en los encuentros y en cualquier juego que fuera propiciado. Las actividades o encuentro llevado a cabo por los niños no tenía una duración establecida, por el contrario, caducaba en el momento en que los participantes se retiraban irrumpiendo con la estructura de la situación. Los niños cómo se había mencionado anteriormente ocupan un rol en el grupo, en la medida que se van retirando dejan un espacio vacío en el encuentro que no es ocupado por ninguna otra persona.

Además de las normas sujetas a las actividades de juego se reconoce la existencia de acciones de los niños que se encuentran aceptadas culturalmente. En la situación ocho se identificó que la manipulación de herramientas afiladas e incluso machetes que sacaban de sus casas cuando la situación lo requería, no causaba conmoción en las personas que pasaban alrededor ni mucho menos en los padres de los niños, ni entre los mismos niños. Considerando la

situación, el manejo de herramientas y elementos se debe a que los niños desde muy temprano son independientes y autónomos, además en lugares como este sector en donde permanecen mucho tiempo solo por el trabajo de los padres, la independencia se hace fundamental y desde muy temprano aprenden a utilizar este tipo de instrumentos. La situación se resalta por su carácter cultural dado que en otro contexto sería preocupante que los niños emplearan herramientas sin la supervención de un adulto, sin embargo, cómo se manifestó anteriormente ninguno de los vecinos y personas que en ese instante recorrían por el lugar manifestaron algún tipo de alteración, cómo tampoco percibieron la situación cómo algo que debía ser informado a las autoridades porque menores de edad exponían su integridad.

En la entrevista E.P manifiesta que todos tienen derecho a jugar, a pesar que hay niños pequeños que entienden la norma cómo hay otros que las pasan desapercibidas, sin embargo *uno los deja que la hagan pero que no sigan haciendo lo mismo todos los días*. De acuerdo con lo anterior, se permite comprender que la norma se empieza a instituir en los niños a partir de la orientación de los adultos sobre aquellas conductas, acciones que se pueden hacer y lo que esta prohibido. La normas deben cumplirse para que las personas puedan ajustarse a la situación, en este caso, la actividad de juego. E.P reconoce que a los niños se les dificulta ajustarse a ellas sin embargo, es cuestión de costumbre dado que el pequeño no se le permite que haga siempre lo que quiere, por el contrario, se le acompaña para que se habitué sobre lo que está permitido hacer dentro de un escenario.

9. DISCUSIÓN

Se registraron 12 situaciones en las que se observó a los niños del grupo focal, es decir L.E., C.E, E.P, J.M y V.E reunidos; sin embargo, en algunas ocasiones estaban solamente reunidos algunos de ellos y en otros registros se encuentran junto con otros vecinos, realizando un actividad de juego o un encuentro mediado por el discurso y la narración. Las dos primeras situaciones corresponden a encuentros mediados por el discurso y la narración, la situación 3 es una iniciativa de juego que no se desarrolla, la situación 4, 5 y 6 corresponden a situaciones de juego. La situación 7 tanto el primer como el segundo momento, la situación 9, el primer momento de la situación 10 y la situación 11 corresponden a las actividades de juego registradas. La situación 8, el segundo momento de la situación 10 y la situación 12 corresponden a encuentros mediados por el discurso y la narración.

La mayoría de los registros fueron tomados en momentos posteriores a la iniciación del juego. Para el caso de aquellas situaciones que dan cuenta de actividades re-creadoras llevadas a cabo por los niños era evidente el deseo de ellos dentro de la dinámica por reproducir una situación placentera. Los niños que generalmente se encontraban en el antejardín de una casa, eran libres de expresar y actuar dentro del escenario de juego. Estos juegos particularmente permiten en los niños un escape momentáneo de la realidad, es decir, que los niños se envuelven en un espacio diferente, un espacio creado por ellos en el que se pueden recrear situaciones placenteras una y otra vez. En el momento en que terminan el juego, los niños son conscientes que en su realidad deben ajustarse a normas y límites propios del lugar al que hacen parte, incluso, en el momento mismo del juego, estas normas y límites orientan su forma de proceder,

les exige y propone a la vez *ser legales* - actuar acorde a las normas del grupo- como lo manifiesta E.P.

Respecto a los encuentros de juego, se relacionan ciertas características particulares que expresa Huzinga (1972) acerca del mismo, en las que se destaca que es llevado a cabo por los niños porque les resulta agradable y divertido - manifestado también en las entrevistas-; además se identifico en cada una de las situaciones que los niños asumían un rol, que era sentido cómo si fuera real, sin embargo, sólo fue temporal mientras los niños mantuvieron el escenario al cual se habían inscrito cómo jugadores. A su vez, es posible identificar cómo las actividades se encontraban sometidas a reglas, que regían la conducta de los niños y cómo éstas reglas daban sentido y significado a las acciones de ellos mismos, vemos cómo *la legalidad* es un elemento fundamental para ellos. El final de cada juego ocurría en el instante que los niños regresaban al tiempo real, cuando se retiraba del lugar ya fuera de manera voluntaria, por ser llamados por su madre o por factores ambientales como la lluvia.

La situación #7 (carros de carreras) es en la que identificó claramente el momento de iniciación de juego y un desarrollo de éste más acorde a la concepción como actividad libre y creadora; en ese momento los niños tuvieron la posibilidad de crear una nueva escena, transformar la realidad y darle forma a partir de sus motivaciones y experiencias, bajo una lógica que refleja un modelo cultural de ser - en este caso hombre- frente al sexo opuesto.

Los otros momentos de juego, si bien permiten hacer interpretaciones alrededor del problema de estudio -en tanto se manifiestan elementos propios de la subjetividad de los niños que han sido aprendidos de la cultura y reproducidos por ellos- , no pueden caracterizarse como

un tipo de juego re-creador en la medida en que refieren propiamente a situaciones ya establecidas como por ejemplo el deporte del fútbol y elevar las cometas.

Lo que se destaca de estas situaciones es el lugar de los niños y las dinámicas que allí se presentaron que, desde esta investigación, son considerados como vivo reflejo de los elementos del entorno. Se identificó que ambos momentos registrados en la situación 7 fueron establecidos en la medida que los niños fueron creando los personajes y delimitando el espacio, es decir, que los niños jugaban a simular ser “un carro de carreras” o “moto de carreras” y en el otro momento simulaban ser “modelos”. Al respecto Bruner (1982) plantea que el juego es una exploración e invención de los niños, cómo también una forma de interiorizar el mundo exterior, de acuerdo con lo anterior, en ambas situaciones se observó que las acciones de los niños eran desplazadas al plano de lo simbólico, en donde tienen la posibilidad de representar mentalmente una situación y darle sentido por medio de las acciones llevadas a cabo.

El juego de los niños particularmente recreaba una situación de su entorno social, el cual, les fue útil para armar las secuencias, las acciones, los personajes, todo aquello que permitía el desarrollo del juego. A pesar que el juego era una imitación de la realidad, adquirió un carácter ficticio, en el sentido en que los niños exageraban con el sonido, los movimientos, sus acciones, la situación, lo cual, les resultaba placentero y divertido.

Las actividades de juego presentadas en la situación 9 donde se observó a los niños jugar un partido de fútbol; el juego escondite llevado a cabo por las niñas en la situación 10 y el escenario de creado por los mismos niños donde jugaban a anotar y tapar el balón en el primero momento de la situación 11 presentaban en común que eran juegos populares en el sentido que a pesar de no ser autóctonos de la cultura bonaverense durante la historia de su pueblo han sido

jugados y difundidos. Este tipo de juegos debieron haber sido escogidos o propuestos por uno o varios de los integrantes momentos previos al registro, como bien han expresado los niños durante las entrevistas: cualquiera escoge qué jugar y si es de agrado de los otros lo siguen. Todas estas actividades en su acción libre resultaron para los niños placenteras, ésto es posible inferirlo de su expresión al momento de jugar y de las manifestaciones en las entrevistas.

En la actividad propuesta en el primer momento de la situación 10 aunque se observó a los niños disfrutar de lo que hacían, el espacio no les permitía movilizarse y prolongar la actividad, por ello su brevedad. A diferencia de las situaciones 9 y 11 en la cual, se presentó un elemento a considerar sobre el juego escogido, los cuales por su carácter popular presentaron variaciones en cuanto al juego institucionalizado, se identificó que los juegos llevados a cabo por los niños a diferencia de un partido de fútbol profesional sólo tenían los objetos necesarios para llevar a cabo el juego. La propuesta de juego presentado por los niños era informal y adaptada a las condiciones que les permitiera diversión.

El juego de los niños permitía nuevas formas de socialización entre los participantes. A partir de la interacción llevada a cabo entre ellos durante el juego, el niño tiene la posibilidad de incorporar para si mismo nuevos elementos que le permiten ajustarse a la situación. En los juegos en los que tanto niños como niñas sin importar la edad se les observó participando aparece un elemento interesante: una situación de cooperación y de ayuda con uno de los más pequeños del grupo, precisamente el participante hacia el cual se nota un tipo de exclusión – V.E - . lo anterior puede ser visto en el sentido de cuidado y asistencia a los hijos menores de las familias afrocolombianas de Buenaventura, si bien , en ésta cultura se les enseña a los niños a ser autónomos desde muy pequeños – por ejemplo, el desarrollo de la marcha y el control de esfínteres se dan a una etapa temprana del desarrollo-, la madre o cuidador y la familia en

general están al pendiente de los hijos menores de la familia durante toda la vida; estos sujetos por su condición de hijos menores, son cuidados, protegidos y se les facilitan muchos elementos de manera vitalicia. De esta manera, cuando V.E cae al suelo, su hermano se acerca a ayudarla y el juego se detiene porque todos aterrizan su atención en la niña.

Al respecto Bruner (1984) expone que el juego es una forma de socialización que prepara al niño para ocupar un lugar en la sociedad adulta, lo cual, tiene sentido dado que los niños durante el juego se involucran en el plano de lo simbólico y actúa según el rol que se encuentran asumiendo; a si mismo cómo sucede durante el juego, cada escenario nuevo en la vida de los niños les brinda la oportunidad de desempeñar y asumir roles diferentes. Que tan preparados van a estar los niños para enfrentar nuevos retos dependerá de cómo asuman las demandas de su contexto. El juego como artefacto cultural es mediador entre el sujeto que hace parte de un contexto determinado y de las prácticas que se realizan en la cultura a la que pertenecen. En este sentido el juego les brinda a los niños la oportunidad de significar elementos y transformarlos para uso propio.

Las actividades de juego exigían en los niños habilidades y capacidades las cuales, permitían que se realizaran. En los registros de juego se observó a los niños correr en búsqueda de sus amigos, detrás del balón, en general desplazarse de un lado a otro, este tipo de esfuerzo realizado permite desarrollar resistencia muscular. Los juegos también exigían que el niño además de coordinar sus movimientos corporales debía planificar, es decir, establecer la secuencia a sus acciones. Se reconoce en la situación 7 la capacidad de los niños por haber llevado a cabo una representación mental de una situación, para construir un espacio creado y diseñado para jugar. También se observó que los juegos requerían la cooperación de todos los

participantes para que se llevará a cabo su desarrollo. En ocasiones se registró tanto niñas y niños participar durante la actividad y relacionarse unos con otros de manera asertiva.

Fue posible identificar que las acciones de los niños eran reguladas por normas y reglas establecidas en cada uno de las actividades de juegos, así mismo Vygotsky (Citado por Ortega 1991) plantea que el juego es una actividad organizada que contiene reglas y normas que regulan la acción. Lo anterior implica que los juegos permiten la incursión al niño a situaciones en donde se delimitan aquellas conductas permitidas, lo cual, sucede en cada cultura donde pertenecen un grupo de personas. Los juegos favorecían el establecimiento y cumplimiento de reglas, las cuales, son importantes en la formación de hábitos en los niños, para comprender el sentido de trabajar en equipo según las fortalezas y debilidades de los demás, también fomentando la sana convivencia entre ellos.

Las situaciones experimentadas por los niños -sean de juego o encuentros mediados por el discurso y la narración- dan cuenta de elementos importantes para la construcción de la subjetividad en cada uno de los participantes. En primer lugar, el juego permite que haya un aprendizaje a través de las acción, es decir, que los niños elaboren un conocimiento a partir de aquello que construye en sus relaciones con los demás y transformarlos de acuerdo a sus necesidades.

Los encuentros mediados por el discurso y la narración se caracterizaban porque cada uno de los niños que participaba asumía una forma particular de ser protagonista de las demandas del entorno. La participación de cada uno de los niños se encontraba relacionado con la manera en que han significado sus experiencias a partir de las interacciones con sus padres, con el medio del que hacen parte y así mismo se les ha permitido construir un sistema interpretativo, que a

pesar de las edades de cada uno de ellos les permite emitir juicios sobre ese marco social compartido. Los encuentros permitían que entre los participantes se llevara a cabo el intercambio de experiencias, el cual se encuentra permeado por las vivencias con los otros. En este espacio cada niño asume una posición de locutor e intercambia con los demás todas aquellas manifestaciones culturales en la que está inmerso. Los encuentros ofrecen a los niños la posibilidad de “tomar para sí” nuevos saberes propios de su cultura.

Los niños en los encuentros, como manifiesta E.P, tienen la posibilidad de *contar chistes*, hacer bromas o chanzas que para ellos resultan jocosos. A su vez, hablan sobre temas particulares que resultan de su interés, cómo *hablar de cuantas materias perdió, como le fue en el boletín*, de acuerdo con lo anterior, los encuentros les brinda un espacio de reflexión sobre sus acciones. L.E también refiere que en los encuentros con los amigos salen a cazar iguanas, a arrojar piedras y barro lo cual, les genera diversión, sin embargo, hay momentos en que deben decidir y asumir las responsabilidades de sus acciones, en este sentido expresa que de las actividades que menos le gusta hacer con sus amigos es arrojar piedras porque *Le puede pegar una piedra a un niño. Le pega una piedra a la puerta, hace un daño.*

Se observó que en los encuentros prevalecían intereses de los participantes. En la mayoría de las situaciones se identificó que los niños prefieren hacer ciertas actividades entre participantes del mismo sexo. Usualmente en los registros aparecen C.E, J.P, J.M, L.E y E.P sentados en el antejardín, mientras que V.E los miraba desde lejos. En ocasiones se le observó pidiendo aprobación con su mirada. A pesar de lo anterior la niña en la entrevista refiere que los niños grandes son muy bruscos, lo cual, resulta ser en ocasiones un elemento de exclusión. No puede decirse que siempre es así, dado que en ocasiones donde C.E, J.P no se encuentran presentes se registró a V.E haciendo parte de los encuentros cómo sucedió en la situación 8, en la

que J,M, L.E y E.P le ofrecen a la niña comer de la fruta. A pesar de lo anterior, se resalta en la situación 10 que tanto niños como niñas se fueron organizando y acordado lo que debía hacer cada uno de los niños para en un momento posterior iniciar un juego. A pesar que el juego no se llevó a cabo porque los niños se demoraron recogiendo materiales, se identificó el interés y el deseo de los niños por buscar desarrollar una actividad lúdica.

En relación a las actividades de juego y los encuentros mediados por el discurso y la narración se resalta que cada niño ocupaba un lugar especial por sus capacidades y conocimientos. Se identificó que había un niño que proponía, niños que estaban de acuerdo y aceptaban participar, otros que se destacaba por sus habilidades, otros que se encargaban de cooperar a los demás. Además que durante el transcurso de la situación cada niño durante sus narraciones exponía de manera particular su manera de percibir las situaciones, las experiencias, el entorno que lo rodea, en este sentido cada participante interactuaba con un otro que al igual que él se encuentra permeado por la cultura.

En la medida que los niños exponían formas particulares de ser narrador y sus intenciones también reflejaban emociones y sentimientos de manera natural y espontánea. Las risas, los gestos, las palabras intercambiadas tienen un sentido para cada uno de los niños el cual ha sido construido y validado a partir de ese conocimiento cultural y esa interacción con el medio. El lenguaje aparece en las situaciones como un elemento cultural indispensable para que los niños además de compartir sus narraciones e historias, tejieran nuevos significados a partir de la relación con los demás.

En cuanto al juego y los encuentros mediados por el discurso y la narración cómo manifestaciones de la cultural promueven formas de participación en los niños, los cuales, se

encuentran ligados a la cultura que pertenece. Se identificó que en los encuentros V.E tiene un lugar particular en el grupo por ser la mujer y por ser la menor, en las entrevistas se evidencia que las situaciones que se han caracterizado desde trabajo como de exclusión, traen consigo un elemento de fondo: la protección y el cuidado y el supuesto de no poseer las mismas habilidades que los niños para poder participar de todos los juegos sin salir lastimada físicamente o juzgada negativamente por miembros externos al grupo como la familia, como bien expresa E.P: *las niñas juegan a parte porque no deben estar con los niños* . Presentando lo anterior como una medida de protección y cuidado de las intenciones de algunos niños que las pueden lastimar sin querer o irrespetar.

El juego y los encuentros promueven en los niños el desarrollo de acciones sociales, es decir aquellas acciones propiciadas por uno o más personas dadas las necesidades de la situación que dentro de la dinámica influyen en el comportamiento de las demás y a su vez, permitía que se obtuviera beneficios para los participantes. Cómo se mencionó con anterioridad, se generaban acciones de cuidado hacia los menores, cooperación de los niños para la realización y desarrollo de la actividad.

Los resultados obtenidos a partir de los registros de las actividades de juego y los encuentros mediados por el discurso y la narración presentan en común que las acciones de los niños se encuentra mediada por el contexto cómo expresa Cole (1999), es decir, que se encuentran relacionadas con las necesidades o prioridades del niño según las situaciones que se encuentren desarrollando. En relación a lo anterior, los niños tienen la posibilidad de participar en un escenario y compartir desde su experiencia, saberes, juicios que resultan ser interpretables para los demás.

Se resalta el lugar del Yo de los niños, cómo expresa Bruner (1991), puesto en práctica en cada una de las situaciones, debido a que cada niño ocupaba un lugar dentro del grupo por sus capacidad de generar ideas, por sus habilidades de correr, patear el balón, armar cometas, maniobrar materiales e instrumentos, y por el cual, resultan ser integrantes imprescindibles para el grupo, lo cual, permite que cada niño sea actor de su propia experiencia y tenga la posibilidad de interactuar con otros interlocutores de los cuales, pueden tejer nuevas experiencias.

En relación a los postulados de Bruner (1991) sobre los significados público y compartidos por las personas que se encuentran inscritos al mismo marco contextual, en las situaciones de los niños se identificaron que los niños tuvieron la oportunidad de compartir e interpretar deseos, intenciones, juicios y emociones; sin embargo, para nosotras las observadoras resultó de importancia realizar entrevistas que nos permitieran comprender la dinámica interna. Hubo necesidad de conocer las justificaciones de los niños sobre las situaciones en las que participaron para darle un lugar al conocimiento de los niños. Al respecto, el mismo autor denomina a este hecho una acción situada.

Luego de haber abordado ampliamente los elementos a los cuales llegamos en el análisis y la primera parte de ésta discusión, es pertinente retomar de manera sintética nuestra pregunta problema. La pregunta que nos hacemos en esta investigación y en función de la cual se han venido suscitando nuestros análisis e interpretaciones busca identificar los aspectos que en el juego y los encuentros se privilegian y que contribuyen a la construcción de la subjetividad en un grupo de niños afrocolombianos de Buenaventura.

Entonces ¿qué promueven el juego y los encuentros, en tanto manifestaciones de la cultura, en un grupo de niños afrocolombianos de Buenaventura en relación al proceso de

construcción de la subjetividad? La subjetividad se construye durante el transcurso de la vida de un sujeto, es un proceso bidireccional en el cual, la cultura incide en el sujeto y este incorpora para sí nuevos significados. A su vez, el sujeto a partir de las relaciones con los demás, mediadas por el lenguaje, tiene la posibilidad de elaborar y aproximarse a las prácticas culturales, costumbres, historias, tradiciones, valores, normas, signos y símbolos acorde al contexto en donde se relaciona.

Los resultados obtenidos permitieron analizar que los juegos y los encuentros narrativos contribuyen en el proceso de subjetivación de los niños dado que en las dinámicas internas se presentan formas particulares de ser narrador y protagonista de su experiencia permitiendo que cada niño elabore nuevos conocimientos, posiciones, juicios, sentimientos, ideas frente a la realidad a partir de lo que la cultura misma promueve en dichos espacios. ¿Cómo es posible afirmar esto? diríamos que en la lógica de la construcción de significados propuesta por Bruner (1991), que da pie a que tomemos en cuenta y en un lugar ponderado ese proceso bidireccional acorde al cual la palabra es complementada por la acción y la acción complementada por lo que se expresa de ella; ambas direcciones con el fin de interpretar el acto o la acción de acuerdo al contexto de interacción en que surge.

¿Qué promueve el juego como espejo de la cultura y los encuentros mediados por el discurso en estos niños? promueve todos aquellos elementos identificados que tienen relación directa e indirecta con la cultura entendida como un sistema de normas, signos, símbolos, patrones y demás significados compartidos. En el caso particular de estos niños bonaverenses, el juego y los encuentros mediados para el discurso promueven para su subjetividad (en el sentido de un proceso de incorporación) el *ser legales*, la asunción de roles, lugares y papeles en función de las propias capacidades, promueve la ley del talión: *al son que me toquen bailo*, la solidaridad

con el compañero, el cuidado y la protección a los más pequeños, el contacto constante sea visual, auditivo o físico, la tendencia a mantener constantemente relaciones sociales, tendencia a lo que podríamos denominar vecindad, promueve además la expresión verbal fuerte, tanto en tono como contenido, se privilegia la comunicación verbal ante todo, promueve también la imaginación: *nos inventamos el juego*, la toma de iniciativas y formas de participación, genera consciencia hacia el daño ajeno y la asunción de responsabilidades, *no haga eso porque después nos echan la culpa*.

En las situaciones se identificó que los niños manifestaban en sus formas de actuar tradiciones importantes en la cultura Bonaverense. Frecuentemente se privilegió el movimiento corporal; los niños se desplazan de un lado a otro, saltaban, corrían, se subían a los árboles, a los techos de las casas. En relación a lo anterior, se reconoce la importancia en la población de Buenaventura del movimiento corporal, la disposición y capacidad de coordinar el cuerpo en sus bailes que resultan ser una expresión artística importante en esta cultura. A su vez, se reconoce que los niños predomina cómo principal forma de comunicación el lenguaje oral, ellos así no estuvieran jugando estaban en la calle, afuera de una casa hablando -confirmado por uno de los niños en la entrevista- *contando historias, hablando sobre las materias que perdió*. En cuanto a la capacidad y facilidad de los niños por comunicarse a partir del lenguaje, se resalta que Buenaventura la tradición oral ha sido una de las manifestaciones culturales más importantes y por medio de la cual, se les ha permitido a las personas conocer sobre su historia.

Esta cultura promueve además para el proceso de construcción de la subjetividad de estos niños una definición clara en los lugares que deben asumir acorde al sexo y al género. Vemos que existe una especie de barrera entre los niños y las niñas que regula y limita el tipo de interacciones que son permitidas en conjunto o simultáneo; la expresión: *los niños con los niños*

y las niñas con las niñas no es un elemento que puede ser atribuido al momento de desarrollo de algunos de los sujetos participantes, sino que tiene un trasfondo cultural denso y amplio que sería interesante abordar desde investigaciones futuras.

El juego y los encuentros en tanto manifestaciones de la cultura promueven además en los niños bonaverenses una emotividad particular: privilegian interacciones mediadas por sentimientos de alegría y euforia; la espontaneidad es una constante en estos niños, el no quedarse callados por mucho tiempo, el tener siempre algo que decir o algo para hacer.

El acercamiento etnográfico a éste grupo de niños y el proceso mismo llevado a cabo durante ésta investigación, permite comprender el carácter flexible de la investigación cualitativa y sus métodos en el campo de la psicología, los cuales posibilitan un gran acercamiento a los fenómenos de estudio facilitando en gran medida su comprensión desde lo que nos parece fundamental como investigadoras: la posición misma del sujeto implicado.

Es común en este campo escuchar que la cultura no es estática, esta investigación nos dio la oportunidad de comprender por nosotras mismas el valor de esa mutabilidad para los sujetos en tanto seres que están inmersos en ella y que *son* acorde un contexto particular. Ningún ser humano puede enajenarse de su cultura, de ese conjunto de saberes, normas, valores, costumbres, prácticas, ideologías, modelos etc. que lo preceden y que han estado allí; tal vez no de la misma manera siempre pero que sí encierran en lo que podríamos llamar su esencia, gran parte de lo que dicho ser humano ha logrado construir para *sí* y cómo *sí mismo* durante el transcurso de su vida.

10. CONCLUSIONES

A partir de esta investigación se pondera que las actividades de juegos, re-creadores, -es decir, aquellas en las que los niños crean situaciones y las transforman a su experiencia de juego - los juegos libres y los encuentros narrativos mediados por el discurso y la narración contribuyen en el proceso de subjetivación en la medida que permiten el acercamiento a los niños con las prácticas sociales y culturales de la región en que se encuentran inmersos. Lo anterior sucede como un proceso de incorporación en el que el lenguaje es el mediador que otorga significado a la acción, haciendo públicos y compartidos los significados. Decimos que los juegos y los encuentros promueven elementos en el proceso de construcción de la subjetividad de los niños bonaverenses - y de los sujetos en general- ya que, como mencionamos con anterioridad, reproducen lo que es la cultura en sí, permitiendo construirla y perpetuarla simultáneamente, sin desconocer que la cultura se puede transformar.

Los juegos y los encuentros llevados a cabo por los niños develaron aspectos implicados en la sociedad adulta de esta región, los cuales aportan en el proceso de subjetivación. Se pusieron de manifiesto las expectativas sobre temas que conciernen al orden social, al ser adulto en esta cultura; así mismo reconocían la existencia de normas que permiten mantener la estabilidad de la dinámica grupal además de regular un comportamiento individual.

Se presentaron comportamientos de los niños en relación con las prácticas realizadas por los adultos de su cultura, se observó a los hermanos mayores cuidando de los menores; los niños manipulando herramientas sin supervisión de un adulto. Otro aspecto a resaltar que privilegian los adultos de esta cultura, es el tipo de interacción, lo cual es retomando por estos niños en sus

encuentros tal y como es posible identificar el valor que le otorgan el contacto visual, el movimiento corporal y el lenguaje verbal. Las narraciones y la palabra en sí son infaltables en cualquier momento de reunión, siempre hay algo que contar, este algo se relaciona estrechamente con la vida misma tal y como lo señala Bruner (1991), con sus forma de ser protagonistas; lo cual lleva implícito modelos de ser hombre, mujer, niño, niña, conocimientos, costumbres, valores, normas, ideales etc.

La participación de los niños en las situaciones estaban relacionadas con sus habilidades y fortalezas, los niños participaban de juegos que les exigía mayor contacto físico, manipulación de materiales, mientras que la única niña del grupo era observadora y solamente se le permitía participar en juegos de menor exigencia física, sus preferencias eran juegos con muñecas asumiendo roles maternos.

Las situaciones descritas y analizadas durante este trabajo de investigación son mediadoras en el proceso particular y conjunto de construcción de significados en las que cada uno asume un papel de narrador y participa activamente. La interacción entre cada uno de los narradores permite el intercambio de conocimientos, saberes, juicios, emociones que aportan en su proceso, puesto que tienen para el sujeto un significado compartido, es decir, dado dentro del mismo contexto cultural, elaborado y validado a partir del mismo.

Los juegos y los encuentros mediados por el discurso y la narración, son entendidos como artefactos culturales en tanto son mediadores entre el sujeto y la cultura que posibilitan la incorporación de normas, costumbres, pautas, formas de ser, pensar, actuar, signos y símbolos en cada uno de los sujetos que conforman una cultura en particular. Son artefactos culturales que a su vez reflejan las características de la cultura: historia, prácticas, modos de proceder, valores,

reglas etc. A su vez, porque permiten el acercamiento del sujeto hacia sus prácticas culturales, la interacción con las personas a partir del contacto físico, verbal y no verbal, como también con los objetos físicos del entorno que lo rodea.

En cuanto al carácter de los juegos y los encuentros, se comprende que los niños al estar inscritos en una cultura llevan a cabo actividades según su interés y ajustadas a sus necesidades. A su vez, que las acciones que llevan a cabo se encuentran sujetas a al contexto y se encuentran reguladas por normas. En este sentido, la cultura regula y moldea a las personas que pertenece a ella. En el caso de los niños hay un reconocimiento de lo que está permitido llevar a cabo y cómo debe comportarse tanto en el juego y en sus encuentros con los amigos cómo en otros escenarios de su vida. En otras palabras, son las mismas normas y pautas del medio cultural las que son reproducidas en los momentos de juego o en los encuentros mediados por el lenguaje, esto sucede así dado que dichas normas y pautas han sido incorporadas en la subjetividad de los niños de una manera inconsciente.

En el proceso de la investigación se le otorgó valor al método etnográfico, el cual, nos permitió un acercamiento al sujeto en su contexto natural, siendo posible participar y capturar información instantánea de los niños sin alterar el curso que tomaban las actividades realizadas por ellos. Las actividades privilegiadas por los niños en su tiempo libre eran los juegos libres y encuentros narrativos que involucraban elementos que inicialmente dejábamos de lado y que permitían comprender aspectos de su cultura importantes en el proceso de subjetivación. A partir de lo anterior, se crearon categorías de análisis en las que abordamos de manera amplia las dinámicas internas presentadas en el grupo de niños, siendo importantes para la mirada

comprensiva de las prácticas y el aporte ofrecido para su proceso de reorganización e inmersión en un contexto cultural.

La aproximación a los niños durante el trabajo de campo permitió además de asumir una mirada comprensiva, recordar aquellos momentos personales de nuestra infancia que precisamente vuelven a nuestra conciencia por el valor que tienen los juego y los encuentros con otros sujetos como mediadores en las diferentes etapas del desarrollo psicológico

La investigación permitió conocer aspectos que a pesar de haber sido explorados en las actividades de los niños sería interesantes que fueran abordados en otros trabajos y comprender sobre las prácticas de esta cultura Bonaverense. Un aspecto a indagar podría ser respecto a los juegos tradicionales, los cuales hacen parte de las raíces propias de la comunidad y que no fueron registraron en los diarios de campo, ¿qué ha pasado con estos juegos? ¿Por qué no son jugados con mayor frecuencia cuando se supone hacen parte de la tradición? Otro aspecto interesante a nuestro juicio sería realizar una comprensión sobre el lugar del juego para éstos niños en lo que refiere a sus actividades cotidianas, en otras palabras, sería interesante investigar qué sucede cómo es que los espacios que se comparten entre pares han dejado de ser espacios de juego para dar cabida a conversaciones y encuentros como vivo modelo de la vida adulta.

A su vez, sería interesante comprender el papel de la mujer afrocolombiana desde los primeros años de vida hasta su adultez, el cual se encuentra subordinado pero aun así cumple un rol importante en esta cultura.

11. REFERENCIAS

- Benveniste, E. (1971) Problemas de Lingüística General I, México, Siglo XXI, p.31-32. En: En Sampson, Anthony (2000). Hacia un marco conceptual. Funciones y sentido de la cultura. En pautas y prácticas de crianza en familias colombianas. ISBN 958-691-079-2. Vol 1, págs. 269-279. Ed. Ministerio de educación nacional. Colombia.
- Bruner J. (1991) Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva. ISBN 8420677019. Alianza editorial. España.
- Bruner, J. (1984) Juego, Pensamiento y Lenguaje. En. Linaza, J. (1984): (comp): Jerome Bruner Acción, Pensamiento y Lenguaje. Ed. Alianza Madrid. Recuperado de la World Wide Web URL http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf
- Castellanos, R. (2003). Metodología sobre el desarrollo del ser como personalidad. Caracas: Universidad Nacional Experimental de Guayana (UNEG). En: Hernández, O. (2008) la subjetividad desde la perspectiva histórico-cultural: un tránsito desde el pensamiento dialéctico al pensamiento complejo. En revista Colombiana de psicología No. 17. ISSN 0121-5469 Bogotá Colombia pág 147-

160. Recuperado de World Wide Web URL
www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/.../10028
- Concha, D. (2009). Construcción de subjetividad en niñas y niños de 5 y 6 años desde las interacciones sociales cotidianas “Estudio de Prácticas Comunicativas” Tesis de maestría no publicada, Pontificia Universidad Javeriana. Bogota, Colombia. Recuperado de la World Wide Web URL:
www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis155.pdf
 - Cole, M. (1999) psicología cultural. Una disciplina del pasado y del futuro. Ediciones Morata, S.L. Madrid.
 - Elkonin, D (1980). Psicología del juego. Ed. San Pablo del Río. Madrid. En Ortega, R. 1991. Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. En: Infancia y aprendizaje, ISSN 0210-3702, N° 55, 1991, pág. 87-103. Recuperado de la World Wide Web URL
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=48377>.
 - Freud, S. (1976) Obras Completas, Buenos Aires, Amorrortu, Vol.XXI, p. 88. En Sampson, Anthony (2000). Hacia un marco conceptual. Funciones y sentido de la cultura. En pautas y prácticas de crianza en familias colombianas. ISBN 958-691-079-2. Vol 1, págs. 269-279. Ed. Ministerio de educación nacional. Colombia
 - Geertz, Clifford. (1989) “El impacto del concepto de cultura en el concepto del hombre” en *La interpretación de las culturas*, Gedisa, Barcelona, pp. 43-59

- González, F. (1997). Epistemología cualitativa y Subjetividad. La Habana: Pueblo y Educación. En: Hernández, O. (2008) la subjetividad desde la perspectiva histórico-cultural: un tránsito desde el pensamiento dialéctico al pensamiento complejo. En revista Colombiana de psicología No. 17. ISSN 0121-5469 Bogotá Colombia pág 147-160. Recuperado de World Wide Web URL www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/.../10028
- González, F. (2000). Investigación cualitativa en Psicología. Rumbos y desafíos. México: Thomson. En: Hernández, O. (2008) la subjetividad desde la perspectiva histórico-cultural: un tránsito desde el pensamiento dialéctico al pensamiento complejo. En revista Colombiana de psicología No. 17. ISSN 0121-5469 Bogotá Colombia pág 147-160. Recuperado de World Wide Web URL www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/.../10028
- González, F. (2002). Sujeto y Subjetividad, una aproximación histórico-cultural. Buenos Aires: Thomson. En: Hernández, O. (2008) la subjetividad desde la perspectiva histórico-cultural: un tránsito desde el pensamiento dialéctico al pensamiento complejo. En revista Colombiana de psicología No. 17. ISSN 0121-5469 Bogotá Colombia pág 147-160 Recuperado de World Wide Web URL www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/.../10028

- Gruppe, O. (1976). Teoría pedagógica de la educación física. INEF Madrid. En Gutiérrez, M. 2004. La bondad del juego, pero... En: EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa, ISSN 1138-6908, N° 7, 2004 , págs. 153-182. Recuperado de la World Wide Web URL: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1065706>
- Gutierrez, M. (2004). La bondad del juego, pero... En : EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa, ISSN 1138-6908, N° 7, 2004 , págs. 153-182. Recuperado de la World Wide Web URL: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1065706>
- Herder, J. (1966) Outlines of a Philosophy of the History of man. Nueva York, Bergman publishers. En Cole, M. (1999) psicología cultural. Una disciplina del pasado y del futuro. Ediciones Morata, S.L. Madrid.
- Hernandez, O. (2008) la subjetividad desde la perspectiva histórico-cultural: un tránsito desde el pensamiento dialéctico al pensamiento complejo. En revista Colombiana de psicología No. 17. ISSN 0121-5469 Bogotá Colombia pág 147-160. Recuperado de World Wide Web URL www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/.../10028
- Huizinga, J. (1972). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. En Homo ludens (pp. 11-44). España: Alianza Editorial. Recuperado de World

Wide	Web	URL
------	-----	-----

http://mail.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/123456789/1348/1/Esencia_y_significacion_del_juego_como_fenomeno_cultural.pdf

- Lavega, P. (1997) Funciones y sentido de los juegos populares-tradicionales a partir de una metodología transversal (pluridisciplinar). Ponencia presentada en el 3er Congreso en Ciències de l'activitat física, l'esport i la recreació. Recuperado de la World Wide Web URL: www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/funciones.pdf

- Morin, E. (1998). Introducción al pensamiento complejo. Barcelona: Gedisa. En: Hernández, O. (2008) la subjetividad desde la perspectiva histórico-cultural: un tránsito desde el pensamiento dialéctico al pensamiento complejo. En revista Colombiana de psicología No. 17. ISSN 0121-5469 Bogotá Colombia pág 147-160. Recuperado de World Wide Web URL www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/.../10028

- Moreno Rangel, N. (2007). Psicología Cultural: el Reconocimiento de una Frontera Antropológica en la Explicación en Psicología. En revista Tesis psicológica, 81-87. Recuperado de la World Wide Web URL: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=139012670009>

- Moreno, G. (2008) Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Revista Educación física y deporte, n. 27–2, 93-99. Funámbulos Editores. Tomado de World Wide Web URL: *<http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/viewFile/2250/1811>*.
- Muñoz, A. (2006) la globalización a través del juego popular Tradicional. Aplicación didáctica en el Segundo ciclo de educación infantil. Tesis de maestría no publicada, Universidad de Córdoba. España. Recuperado de la World Wide Web URL: www.helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/261
- Ortega, R. 1991. Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. En Revista: Infancia y aprendizaje, ISSN 0210-3702, N° 55, 1991, págs. 87-103. Recuperado de la World Wide Web URL [Http: dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=48377...0](http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=48377...0) . (visitado 2011-03-12).
- OSSO – Fundación La Minga para CLE (2000) Evaluación de amenazas y bases para la mitigación de riesgos en Buenaventura.
- Perez, G. (2007) Historia, geografía y puerto como determinantes de la situación social de Buenaventura: En Documentos de Trabajo sobre Economía Regional. Banco de la Republica.

- Roitman, G. 2007. Poéticas y Pedagogías del juego infantil: entre la tradición argentina y española. En: *Culturas Populares. Revista Electrónica* 4 (enero-junio 2007), 19pp. ISSN: 1886-5623. Recuperado de World Wide Web URL: <http://www.culturaspopulares.org/textos4/articulos/roitman.pdf>
- Rosenberg.C, Amado, B. 2007. Aprender haciendo con otros. Un estudio del aprendizaje infantil en el marco de los sistemas de actividad de comunidades rurales. En Revista IIPSI. ISSN: 1560 - 909x Vol. 10 - N° 2 – 2007 Pp. 09 – 27. Recuperado de la World Wide Web URL: www.scielo.org.pe/pdf/rip/v10n2/a02v10n2.pdf
- Sampson, Anthony (2000). Hacia un marco conceptual. Funciones y sentido de la cultura. En pautas y prácticas de crianza en familias colombianas. ISBN 958-691-079-2. Vol 1, págs. 269-279. Ed. Ministerio de educación nacional. Colombia
- Suárez, Felix. (2010) Buenaventura: una ciudad puerto, globalizante, diversa y multicultural. Ponencia presentada en el XIV Encuentro de Latinoamericanistas Españoles.
- Shweder, R. (1990). “cultural psychology:what is it” en En Cole, M. (1999) psicología cultural. Una disciplina del pasado y del futuro. Ediciones Morata, S.L. Madrid.

- Tenorio, María; Sampson, Anthony. (2000). Cultura e infancia. En pautas y prácticas de crianza en familias colombianas. ISBN 958-691-079-2. Vol 1, págs. 269-279. Ed. Ministerio de educación nacional. Colombia
- Tenorio, M. Orozco, M. (2000) Departamento del Valle. Comunidades afrocolombianas. En pautas y prácticas de crianza en familias colombianas. ISBN 958-691-079-2. Vol 1, págs. 269-279. Ed. Ministerio de educación nacional. Colombia
- Tylor, E. (1871) Primitive Culture, Londres. En Sampson, Anthony (2000). Hacia un marco conceptual. Funciones y sentido de la cultura. En pautas y prácticas de crianza en familias colombianas. ISBN 958-691-079-2. Vol 1, págs. 269-279. Ed. Ministerio de educación nacional. Colombia
- Taylor, C (1987). Interpretation and the sciences of man. En Cole, M. (1999) psicología cultural. Una disciplina del pasado y del futuro. Ediciones Morata, S.L. Madrid.

12. ANEXOS

12.1 ANTECEDENTES

Título: construcción de subjetividad en niñas y niños de 5 y 6 años desde las interacciones sociales cotidianas “Estudio de Prácticas Comunicativas”

Autor: Diana Concha Ramírez

Año: 2009

Tipo de Antecedente: Trabajo de grado de Maestría

Disciplina: Comunicación

Área: comunicación y lenguaje

Resumen: La investigación se llevó a cabo en el colegio La concepción IEDR, de la ciudad de Bogotá, ubicado en la localidad de Bosa en la cual son frecuentes las prácticas de maltrato y abuso sexual; en este sentido, surgió para la autora la necesidad por estudiar cómo se construye la subjetividad de los niños en este espacio a partir de la interacción con los otros.

Metodología: Para el trabajo de campo se tuvo en cuenta la propuesta etnometodológica de Coulon (1995), la cual consiste en la comprensión desde el punto de vista del actor de sus acciones realizadas, a través del conocimiento que ellos mismos tienen de las prácticas llevadas a cabo en su contexto; y para el análisis, la propuesta de etnografía educativa de Bertely (2000), llamada triangulación de datos.

Desarrollo: La investigación se realizó a partir del desarrollo de fases, las cuales, fueron no estructuradas a priori. La investigación se enfocó en la observación y la descripción de las interacciones de los niños con sus pares, en su conocimiento respecto a su propio mundo y las interacciones presentadas con otros actores fuera de su contexto educativo.

En un primer momento la investigadora observó a los niños en su salón de clase y luego en la interacción directa con los padres. La observación inicial fue de tipo no participante, también se realizó un grupo focal con las maestras. En un segundo momento se implementó la observación participante y directa de 7 niños y 8 niñas, siguiendo la propuesta de acciones pedagógicas. Por medio de recursos filmicos y de audio que luego se transcribieron los datos en su totalidad.

Análisis: Se diseñaron dos matrices, una en donde se proponen de manera general, los relatos pasados de los niños incluyendo su visión hacia el futuro. Los datos que provenían de diferentes fuentes se sistematizaron de acuerdo con los criterios propuestos para las categorías. En el caso del análisis sobre las interacciones de las entrevista a los niños, la sistematización se llevó a cabo manualmente. Para las situaciones de observación en el aula y entrevistas a los adultos, la información se sistematizó a través del programa Atlas ti. Posteriormente los datos que resultaron de la sistematización se introdujeron en la segunda matriz, en la cual, se sintetizan los aspectos generales que surgieron del análisis de las entrevistas a los niños, a los padres, a las maestras y las situaciones de aula correspondientes a las categorías sociales desde el punto de vista de los actores.

Resultados: la autora presenta en un apartado los aspectos que permiten la construcción de la subjetividad a partir de las interacciones que tienen los niños en los espacios en que participa con los diferentes objetos del orden social. El apartado se divide en cuatro títulos específicos. Lugares que habito. Subjetividad e intersubjetividad. Interacciones con adultos. Interacciones con los medios de comunicación. A continuación se presentan los resultados significativos encontrados.

Los lugares que habito. En relación a los espacios que habita el niño, se puede llevar a cabo la apropiación de los espacios públicos y privados, a partir de la significación dada por cada niño sobre éstos. **Subjetividad e intersubjetividad** por medio de la interacción del niño con sus objetos físicos se le permite al niño que construya el significado de las cosas. La cama es uno de los objetos físicos que tiene mayor relevancia como un elemento principal de su privacidad luego aparecen el televisor, los animales y el computador. Otro aspecto relevante en la construcción de la subjetividad es el tiempo, ya que por medio de este, el niño logra conformar nuevas experiencias. Remitiéndose hacia el pasado por medio del recuerdo, los niños tienen la posibilidad de proyectarse hacia el futuro y en esta medida, vivir en el presente. A su vez, los niños tienen la posibilidad de llevar a cabo estrategias para mantener la interacción o por el contrario evitar. En esta medida, la intencionalidad permite dar cuenta del nivel de conciencia del niño sobre sí y sobre la interpretación que se hace del acto del otro. Algunos gestos verbales, la fantasía, el silencio, la evasión y la queja dan cuenta de manifestaciones de agrado o desagrado. Los niños constantemente están en interacción con los demás, en este sentido se puede decir que las relaciones son intersubjetivas, a no ser que haya una anomalía que dé cuenta de la dificultad de involucrarse con los demás. **Interacciones con los adultos.** Los adultos con los que el niño interactúa pueden incidir en su pensamiento y en la forma de construir el mundo. En relación a la

interacción del niño con las maestras se destaca las normas que a estos se les imparte cuando están haciendo algo equivocado. Estas normas posteriormente serán implementadas por los mismos niños hacia sus compañeros cuando observan que están equivocados en algo. Los padres son los primeros actores con quienes el niño lleva a cabo una interacción; a partir de los cuales, los niños empiezan a significar el mundo que los rodea. **Interacción con los medios de comunicación.** Según la autora las prácticas que con mayor incidencia dan lugar a la interacción en los niños son la música y la televisión, permitiendo otros tipos de interacciones diferentes a las que lleva a cabo con sus pares.

Conclusiones: Desde el lugar que ocupa el marco conceptual y la metodología en esta investigación, se permitió destacar el posicionamiento de la construcción de la subjetividad a partir de las interacciones verbales, no verbales y mediatizadas, otorgándole un espacio al papel de la comunicación entre los niños. La construcción de la subjetividad en los niños de esta localidad esta mediada por la relación con objetos sociales y los medios de comunicación y los objetos físicos. Los espacios de interacción con cada uno de ellos son diferentes dependiendo la intencionalidad y la comunicación que los niños lleven a cabo en los diferentes contextos.

Título: Aprender haciendo con otros. Un estudio del Aprendizaje infantil en el marco de los sistemas de actividad de comunidades rurales.

Autor: Celia R. Rosemberg, Bibiana Amado

Año: 2007

Tipo de Antecedente: empírico.

Disciplina: psicología

Área: psicología del aprendizaje

Resumen: se trata de una investigación cualitativa realizado en dos poblaciones rurales de bajo nivel económico de Córdoba – Argentina. Se indaga sobre el proceso de aprendizaje y adquisición de habilidades de los niños de estas comunidades en torno a las actividades productivas de la comunidad – como la elaboración de artesanías- en tanto proporcionan un contexto interactivo en el que se fundan el desarrollo lingüístico y cognitivo de los niños; es decir, se toma el aprendizaje como un proceso en el que incide la zona de desarrollo próximo de los niños, constituida por el contexto de interacciones en el que se encuentran inmersos y del que son partícipes mediante acciones comunicativas. Se recolectó la información mediante registros de audio y video durante la realización de dichas actividades, adicionalmente se hicieron entrevistas tanto a los niños como a los adultos para profundizar en los elementos concernientes al proceso de interés. Finalmente se analizó la información con el método comparativo constante. Se obtuvo como resultado que los niños tienen diferentes modos de acercamiento a estas prácticas, en los que predomina la exploración lúdica, la práctica de habilidades relacionadas con la actividad y la consecución de metas específicas en el contexto de las actividades.

Metodología: Modalidad cualitativa. Método Comparativo constante.

Desarrollo: La recolección de los datos se llevó a cabo mediante el registro audiovisual de situaciones de interacción entre niños y adultos en el marco de la realización de actividades familiares productivas. Se estudiaron 74 situaciones en comunidades Kollas rurales de Jujuy y de Salta; y 73 comunidades rurales de Córdoba, en Argentina. La información obtenida mediante la recolección audiovisual, se complementó con 17 entrevistas realizadas a los adultos implicados y

18 a niños, en estas entrevistas se indagó sobre la ejecución misma de las actividades y sobre el proceso de aprendizaje de las prácticas.

Análisis: Los datos fueron analizados mediante el método cualitativo llamado: *Método comparativo constante*, mediante el cual se establecen categorías, a partir de los elementos conceptuales a raíz de las cuales se analizan los datos empíricos. Es un procedimiento de carácter inductivo. En esta investigación, las categorías se referían al proceso de aprendizaje y a los modos en como los niños se acercaban a la actividad. Las Categorías se construyeron de forma inductiva simultáneamente con el análisis y codificación de la información. Se establecieron tres categorías: a. exploraciones lúdicas de los recursos, acciones y objetos incluidos en los sistemas de actividad; b. ensayos de técnicas propias de la actividad; c. la práctica avanzada que implica el dominio de las acciones del sistema de actividad. El análisis se llevó a cabo procurando acercar al lector a la realidad vivida por el investigador en relación al contexto en particular y el momento de sucesión de los hechos, razón por la cual, en el análisis se presentan constantemente descripciones de situaciones a manera de ejemplificación.

Resultados: la estructura social y la organización de las actividades determinan el proceso de aprendizaje de prácticas sociales de los niños. Los adultos y los niños más grandes estructuran la participación de los más pequeños en las actividades. También se evidencia el aprendizaje modelado entre niños expertos y novatos, no sólo entre adultos y niños. Los modos de participación y aprendizaje de los niños se caracterizan por un acercamiento exploratorio de carácter lúdico en el que los niños se familiarizan primero con los materiales y luego con el procedimiento de la tarea como tal. las autoras destacan el lugar del juego y del lenguaje como

zona de desarrollo próximo que permite a los niños aprendices, incursionarse en la práctica social – por ejemplo tejer cestas con hoja de palma- mediante la utilización del lenguaje como medio que les permite tanto entender el sentido narrativo de la práctica como hacerse partícipe de dicha narración. De esta manera, los niños aprenden por modelamiento, proceso mediado y regulado por el lenguaje.

Los niños utilizan el juego también a manera de guión fundado en la actividad productiva que les permite aprender sobre su realización, lo que demuestra que construyen esquemas que no son rígidos e inamovibles sino que por el contrario dan lugar a la manipulación de los mismos mediante la actividad lúdica.

Conclusiones: las autoras concluyeron que los resultados de su investigación son importantes en cuanto a la relevancia que tienen en el campo de la pedagogía ya que les permite situarse desde una posición que demanda de la escuela el lugar de facilitador del encuentro de los estudiantes con el conocimientos, para lo cual debe apoyarse en la contextualización de los conocimientos, privilegiando así situaciones en las que el juego sirva de medio para acceder a los contenidos académicos. Así mismo, desde lo que a la pedagogía concierne, se destaca el papel del acompañamiento del otro en el proceso de aprendizaje. Así mismo, rescatan la importancia del medio en dicho proceso.

Título: funciones y sentidos de los juegos populares-tradicionales a partir de una Metodología transversal (pluridisciplinar)

Autor: Pere Lavega Burgués

Año: 1997

Tipo de Antecedente: ponencia sobre un estudio empírico.

Disciplina: ciencias de la actividad física y el deporte

Área: Praxiología motriz.

Resumen: La investigación aborda el juego tradicional de Bolos llevado a cabo en las tierras de Lledia. A partir de la metodología transversal basada en el paradigma sistémico-estructural se permitió observar la esencia del juego en relación al contexto. El análisis a partir de la visión praxiológica y la visión sociocultural permite comprender la visión integrada del juego.

Metodología: para el desarrollo de la investigación se empleó una metodología transversal. A partir de la etnografía –uso de fuentes orales, análisis de contenido- y de las directrices que tiene que ver con el análisis praxiológico –identificación con los elementos constitutivos aplicación y adaptación de la naturaleza lúdica-, se rescató una visión holística sobre la función y sentido del juego de bolos.

Análisis: A partir de visión praxiológica y de la visión sociocultural del juego los bolos, se realiza una interpretación sobre posibles funciones y sentido del juego. Se hace una descripción general de juego de bolos antiguo y del juego de bolos actual llevado a cabo en la tierra de Lledia para posteriormente justificar las funciones del juego en los dos momentos de la historia.

Resultado: Las personas que hacen parte de una sociedad deben aprender a relacionarse, conocerse de manera que deben establecer pautas de comportamiento según la cultura en que viven. La socialización es entendida como el proceso en que las personas aprenden de la cultura

que hacen parte a partir de la relación establecida con los otros. El análisis transversal permite identificar la socialización como una de las principales significaciones del juego que se ha ido transformando a la vez que el contexto ha ido evolucionando.

Cada miembro de una sociedad se organiza según un orden jerárquico definido. De esta manera se le otorga un reconocimiento según la posición social que ocupe. En el juego, los personajes también hacen parte de una jerarquía, la cual, determina la participación de las personas en éste. Ser un buen jugador de bolos ayuda a que se le otorgue un lugar dentro del juego.

Conclusiones: Por medio de la metodología transversal se hizo una investigación profunda sobre el juego los bolos que es tradicional en esta región, permitiendo hacer la comparación entre dos momentos históricos claves en el progreso del juego. Se entiende que estos cambios son consecuencia del dominio que el entorno hace sobre cualquier contexto sociocultural. A partir de esta metodología se logró llegar al fondo y a su naturaleza lúdica del juego. Para el caso de los bolos en esta región, que en un inicio tenía unas proyecciones y que actualmente tiene otra, se permite pensar que si el juego y su contexto cambian, sus funciones también pueden modificarse, permitiendo nuevos retos y sentidos para quienes participan en el juego.

Título: la globalización a través del juego popular Tradicional. Aplicación didáctica en el Segundo ciclo de educación infantil.

Autor: Aurora Muñoz Sandoval

Año: 2006

Tipo de antecedente: empírico (tesis doctoral)

Disciplina: ciencias de la educación.

Resumen: Los contextos educativos, deben ser espacios que facilitan el encuentro de los niños con los pares, que a través de la interacción entre sí y con el medio, le permite enriquecer las experiencias y desarrollar su personalidad. Los juegos tradicionales empleado en el aula de clase, llegarían a ser excelente instrumentos didáctico. Pueden transformarse en ejes globalizadores y contribuir al desarrollo de diversas capacidades. A su vez, su componente popular les permite interiorizar los elementos de la cultura a la cual se encuentran inmersos, y a través de ésta, conocerse a sí mismos y todo lo que los rodea.

Para comprobar el valor didáctico del juego convertido en eje de globalización, se trabajó con un salón infantil de un Centro Educativo Público, de Educación Infantil y Primaria conformado por 12 niñas y 8 niños, a los cuales, se realizó un seguimiento desde los 3 a 6 años de edad, para observar a través de un estudio longitudinal, si se puede acercar a los objetivos formulado por medio de la práctica sistematizada del juego popular tradicional.

Los juegos tradicionales fueron objeto de estudio por parte de la investigación; recogidos con la ayuda de la comunidad donde se encuentra ubicado el colegio y de otras aldeñas que forman parte de la comarca natural del Valle los Pedroches, situada al norte de la provincia de Córdoba. Posteriormente se seleccionaron los juegos más significativos que permitieran intervenir, de manera espontanea, contenidos de diferente área del curriculum. De esta manera, se intenta comprobar la aplicación del juego como herramienta didáctica al contexto educativo y recuperar el juego como parte de la tradición cultural, colocándolo al servicio de la educación

Metodología: desde una propuesta metodológica cualitativa, se tomó como punto de partida el enfoque etnográfico, acompañado de estudios de casos y de la investigación acción.

Análisis: para la recolección de los juegos se utilizaron cuestionarios; para el análisis se realizó un cuadro de doble entrada, en un lado se escribe el nombre del juego y en el otro las preguntas surgidas en relación al mismo. Se tiene en cuenta cuantas las veces que éste aparece en los cuestionarios según cada región para mirar los juegos representativos del lugar. A la tabla se le añaden otros juegos que fueron rescatados por los diarios de campo.

Desarrollo: Para analizar los nueve juegos seleccionados, se continuó con el diario, el cual fue contrastado y complementado con otras transcripciones de video, entrevistas fichas de observación, permitiendo así el proceso de triangulación. También se utilizó la triangulación de métodos, la triangulación de sujetos, la triangulación de momentos.

Se utilizó el programa de análisis cualitativo Aquad Five para Windows, como instrumento de ayuda para el análisis del diario y para las entrevistas y reuniones. Para los dos tipos de fuentes mencionadas anteriormente, se realizó una lectura reflexiva señalando aspectos de interés relacionado con ámbitos de conocimiento y experiencia de educación infantil; también se señaló aquellos párrafos que daban cuenta de capacidades básicas del desarrollo infantil.

Durante los talleres desarrollados con los niños, se les dio la posibilidad de dibujar, por lo que para la interpretación de los dibujos, se tuvo en cuenta el nivel expresivo, el nivel representativo y el nivel grafomotriz.

Las categorías fueron establecidas a priori, a partir del interés por los contenidos referentes a los tres ámbitos de conocimiento y experiencia de la educación infantil: ámbitos de identidad y

autonomía personal; medio física y social, comunicación y representación. Y sobre la relación con las capacidades del desarrollo: Afectivo-Sociales; Intelectuales-Lingüísticas; Sensoriales-Motrices. Durante el proceso se van agrupando aquellos elementos que van urgiendo y que se relacionan con un mismo tema. Las grandes unidades temáticas que surgen de la reflexión sobre las categorías son agrupadas en tres dimensiones el currículum de Educación Infantil, el tipo de enseñanza- aprendizaje y las relaciones familia- escuela que se promueven. Estas dimensiones son estipuladas desde las experiencias vividas en los talleres de grupo.

Resultados: el reencuentro con la cultura a partir de los juegos tradicionales, se facilita con el apoyo de las familias y con distintas circunstancias que permiten que se lleve a cabo la recuperación de los juegos tradicionales de la zona: El Valle de Los Pedroches.

Entre las familias de esta región, aparecen con gran aceptación y popularidad, estos juegos que son realizados en la calle, lo que indica que no tienen límite de edad. Los adultos se remiten a que en su infancia cuando jugaban, percibían una vida tranquila para compartir con los demás niños en la calle. Las personas se remiten a que los juegos eran enseñados por personas mayores y en ocasiones, algunas de ella decían que los aprendieron en el patio del colegio.

De las respuestas dadas por los padres en el cuestionario, se presenta el interés de que se introduzcan los juegos populares en la escuela. Su valoración positiva hace referencia al valor cultural que estos poseen. Se presenta el deseo por su recuperación y que se consideren sus valores como medio de aprendizaje.

No todos los juegos tradicionales deben ser introducidos al ámbito escolar, para ello se debe hacer una selección previa, de manera que el criterio de selección es que aporten al desarrollo humano. Se puede decir que en el juego acompañado de la canción, el niño logra descubrirse a si

mismo, relacionarse con los demás y con el medio que lo rodea. También, se divierte jugando con el ritmo, las palabras y el lenguaje. Desde el seguimiento llevado a cabo a los niños en la edad de tres a seis años hasta el final del ciclo, se observa que los juegos de corro populares han sido de gran aceptación por ellos. Por medio de estos juegos, se vivencia componentes motores, sensoriales, cognitivos y lingüísticos, a su vez, afectivos y sociales. También, las canciones que las acompañan, por su carácter de acción permiten al niño ser actor de su juego, siendo acogidos por los niños de estas edades.

El dibujo como fuente más de datos permite orientar a los investigadores sobre la capacidad expresiva, interiorizada y grafomotriz de los niños. En ellos se observa cómo los niños construyen nuevos contenidos relacionados con: la organización espacio-temporal, la adquisición de destrezas motrices finas, también, el desarrollo de la creatividad, el pensamiento y la expresión.

Conclusiones: a partir de los talleres de juego, se descubrió que éste propicia a la generación de contextos globalizadores: a procesos de enseñanza en que los niños se asumen como sujetos activos y participativos, a su vez, a que se den experiencias de aprendizaje significativo que se relaciona con los intereses de los niños de estas edades: el juego, la actividad, las necesidades de afecto, comunicación y relación. A partir del juego los niños logran construir su aprendizaje, reestructurar e interioriza elementos propios de su cultura a partir de la acción lúdica.

Título: Influencia en la crianza y desarrollo de los niños y niñas en dos comunidades afrocolombianas del Valle del Cauca

Autor: María Cristina Tenorio

Año: 2000

Tipo de antecedente: Empírico (informe de Investigación).

Disciplina: Psicología

Área: cognición y cultura.

Resumen: se trata de una investigación exploratorio sobre pautas y prácticas de crianza de niños y niñas de 0 a 6 años. Se trabajó con dos comunidades afrocolombianas: Cascajal en Buenaventura y el Tiple un corregimiento del municipio de Candelaria, ambas de estrato bajo. Posteriormente se analizaron las formas de crianza a partir del contexto en que cada uno de los niños pertenece.

Metodología: Se desarrollo una investigación cualitativa. También se realizó una caracterización socio-económica, cultural y familiar de las dos poblaciones.

Desarrollo: La investigación exploratorio se llevó a cabo dos fases. La primera fase duró tres meses y consistió en la caracterización de ambas poblaciones a partir de encuestas y entrevistas a los padres de los niños, con el fin de conocer la importancia del contexto. La segunda duró nueve meses, de los cuales, cuatro fueron de trabajo de campo y cinco de sistematización y análisis. A partir de entrevistas, observaciones etnográficas y grupos de discusión se recogió la información sobre la crianza de los niños. Las discusiones grupales con las madres y abuelas de los niños no

sólo eran para obtener información, sino también que ellas tuvieran la oportunidad de reflexionar sobre sus prácticas.

Análisis: Para la sistematización de los datos y análisis de los hallazgos, se transcribieron los registros textuales y se emprendió la búsqueda de temas fundamentales. Posteriormente se construyeron categorías de análisis. Se realizó la escritura de un capítulo para cada población sobre cada categoría establecida. Seguidamente se hizo la contrastación de lo encontrado con la teoría; la contrastación de lo encontrado en cada categoría entre las dos poblaciones.

La presente publicación sólo da cuenta del análisis comparativo de la influencia del contexto y de la comparación del desarrollo de niño.

Influencia del contexto en la población de El Tiple: a pesar de lo encontrado en las encuestas y entrevistas sobre los valores que aún continúan rigiendo a los adultos, la modernización ha ocasionado cambios en la vida de los jóvenes. Los efectos de la modernización han ocasionado desempleo, fomentado el consumismo, impuesto modelos de escolaridad. Industrialización y desplazamiento de la mano obrera por máquinas.

En el contexto del barrio Cascajal: los habitantes viven en un barrio de invasión, en condiciones de pobreza y poca sanidad y servicios. En el barrio hay pocas ofertas de empleo dado que la principal fuente de empleo de la cual, muchas familias se alimentaban se acabó. De manera que para poder sobrevivir deben rebuscar diferentes tipos de actividades como los negocios y empleos ilegales y el robo en el muelle. A esto se le suma que los padres tienen poco nivel de educación y no fomentan el estudio en sus hijos. Las pocas escuelas del lugar son *privadas de pobre* y los padres no tienen como pagar la educación.

Respecto al desarrollo del niño. A partir de las discusiones con las madres en El Tiple, ahora consideran que si estimulan el desarrollo de los niños se vuelven más activos; sin embargo, estos nuevos saberes dejan atrás el saber proveniente de su sentido común para estar más pendientes de las etapas y edades del niño y realizar ejercicios de estimulación.

En Cascajal las madres están tan preocupadas por la alimentación diaria de sus hijos, que no dan lugar a aprender nuevos modelos de crianza. Para ellas la idea de promover el desarrollo del niño se centra en sus ideas tradicionales y sus problemas inmediatos.

Conclusiones: En el caso de Cascajal, los valores tradicionales ya no tienen vigencia en el mundo moderno, sus valores son un obstáculo que impide la inserción social. Los padres no solo deben cambiar sus ideas respecto a las prácticas de crianza, por el contrario deben llevar a cabo un cambio en sus condiciones de vida.

En el caso de El Tiple, respecto a las prácticas de crianza, en la medida que asumen las recomendaciones de los expertos, desvalorizan sus prácticas, perdiendo seguridad en el momento en que deben asumir las formas de criar a sus hijos; los habitantes se vuelven más dependiente de las madres comunitarias y maestros a quienes le otorgándole la responsabilidad de crianza.

12.2 BREVE RESEÑA HISTÓRICA SOBRE LA POBLACIÓN DE BUENAVENTURA

Hechos históricos resaltan que desde la llegada de Vasco Núñez de Balboa en 1515 al Mar del Pacífico; Juan de Ladrillero y Pascual de Andagoya entre 1539 y 1540, hubo muy poco interés de ver convertida a Buenaventura en una población establecida como tal, hecho que se debió a la resistencia de los nativos y a la difícil condición geográfica de la región que impedía el

asentamiento de un centro de operaciones conquistador; por el contrario, más que residir en el lugar, se buscaba una entrada hacia el interior del País. (Perez, G. 2007)

Durante el siglo XVI y parte del XVII fue difícil que se estableciera la población de manera definitiva en la zona. En esta época, se suspendió la actividad portuaria en la zona, debido a que algunos sectores se estaban beneficiando de las precarias condiciones de transporte terrestre entre Cali y Buenaventura, sin embargo, pese a esta situación, las instancias locales en Cali, se percataron de la importancia que para esta ciudad representaba el funcionamiento del puerto, de manera que mediante el siglo XIX se llevó a cabo la reapertura del camino Buenaventura-Cali. (Perez, G. 2007)

A mediados del siglo XIX, los nativos y algunos comerciantes de la región estaban ubicados en la Isla de Cascajal aprovechando la pesca y algunos productos agrícolas; a su vez, se encontraban algunas edificaciones en Madera y ya existían algunos cargos públicos que oficializaban la existencia de la Provincia de Buenaventura. En cuanto se oficializó la apertura del puerto, empezaron a llegar colonizadores extranjeros que aprovecharon para construir muelles privados. (Perez, G. 2007)

A pesar de los esfuerzos por convertir a Buenaventura oficialmente en ciudad, las dificultades para edificarla siempre estuvieron presentes. A finales del siglo XIX y principio del XX, la Isla sufrió algunos incidentes como la fiebre amarilla y la viruela, a su vez, incendios que se presentaron en varias ocasiones, que amenazaban con la vida de los pobladores. La recuperación de las edificaciones y el aumento de las actividades comerciales trajeron consigo grandes

cantidades de obreros de varias regiones del país. Para esta época, por el puerto atravesaba la quinta parte del comercio exterior del país (Gartner 2005, citado en Perez, G. 2007)

Para el año de 1931, se presentó un gran incendio en un almacén, de manera grave se vieron afectados, sitios importantes para la población, la oficina del ferrocarril, la aduana, la capitania de puerto, los consulados, algunos bancos, hoteles, la casa del comercio y teatros; en este sentido, el incendio provoco desestabilidad para el desarrollo de la isla. “Buenaventura prosiguió el siglo XX mostrando acusados contrastes entre las riquezas que por aquí pasaban y lo que de ellas podían beneficiarse sus habitantes.” (Gartner 2005, citado en Perez, G. 2007 pág.7)

12.2.1 CARACTERIZACIÓN DEL CONTEXTO

Buenaventura limita al Norte con el departamento de Chocó, al sur con el departamento del Cauca, al oriente con los municipios Calima, Dagua, Cali y Jamundí, y por el oriente con el Océano Pacífico. Se encuentra ubicado en la parte izquierda de la Cordillera Occidental sobre la Costa Pacífica; comprende un territorio de 6.788 Km² y es el más extenso del departamento. Presenta un clima cálido, con altas temperaturas y altos niveles de humedad, al estar localizada a 7 msnm, su precipitación media anual es de 6.980mm, lo cual, lo caracteriza por ser el primer municipio con mayor precipitación del departamento. (Perez, G. 2007)

La actividad portuaria, demanda la mayor participación del comercio exterior del país, en un principio el puerto fue la entrada al contiene y también fue utilizado como base militar, con el fin de dar paso a que los extranjeros conquistaran el interior del país. Actualmente la actividad productiva del puerto ha permitido la movilizaciones de millones de toneladas de productos tanto importados como exportados, sin embargo a pesar de ello no son el único sustento para los

habitantes, “la economía municipal también genera recursos a través de actividades agropecuarias, servicios, comercio, industria y turismo”. (Perez, G. 2007 pág. 24)

A pesar de que Buenaventura tiene el puerto más importante del País, es el municipio más pobre del departamento del Valle de Cauca, en cuanto a su grado de desarrollo y condiciones socioeconómicas de sus habitantes. El municipio presenta niveles de desempleo muy por encima del promedio nacional y departamental; a pesar de tener el puerto más grande del país, este no genera suficientes empleos para la población. El municipio también presenta bajos niveles de cobertura de servicios básicos, acueducto, alcantarillado, gas natural; lo mismo sucede con la cobertura de salud y educación está lejos de alcanzar niveles óptimos. (Perez, G. 2007 pág. 26).

Otro aspecto que ha contribuido a la pobreza del municipio ha sido la falta de atención a los riesgos naturales y desastres que se presentan o se pueden presentar debido a la pobre inversión de la junta municipal en infraestructura. En un estudio realizado por el Observatorio Sismológico del Suroccidente y la Fundación La Minga en cooperación con el Comité Local para la Prevención y Atención de Desastres, dio a conocer La Evaluación de riesgos para las doce comunas de Buenaventura, siendo posible conocer las diez amenazas potenciales para cada una de ellas:

La primera amenaza es La Avenida Simón Bolívar (comunas afectadas 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12), siendo de alta accidentalidad y contaminación ambiental. La segunda son los posibles Sismo (comunas afectadas: todas), dejando en caso de presentarse la Pérdida de materiales y vidas humanas. La tercera, los posibles Tsunami (comunas afectadas: 3, 4, 7, 8), dejando en caso de presentarse la Pérdida de materiales y vidas humanas. La cuarta amenaza son los Tanques de la

ESSO, la zona industrial y ventas de combustibles que produce contaminación, y en caso de algún imprevisto puede presentarse incendios y explosiones. La quinta los Aserrios (comuna afectada 7 y 8), que contribuyen a la Contaminación por ruido y partículas. La sexta son las Basuras y aguas residuales (comunidades afectadas: todas) que pueden producir enfermedades endémicas y malos olores. La séptima Quebradas o caños (comunidades afectadas: 7, 8, 9, 10, 11, 12) que pueden presentar enfermedades y pérdidas materiales. La octava Oleoducto del Pacífico (comunidades afectadas: 2, 6, 9) en caso de suceder algo puede presentar pérdidas humanas y materiales por explosiones e incendio. La novena son las líneas de alta tensión (comunidades afectadas: 8, 10, 11, 12) que en caso de algún imprevisto puede dejar pérdidas humanas y materiales. La decima amenaza es la línea férrea que es de alta accidentalidad.

Otro aspecto a considerar de la situación en Buenaventura es el problema que se presenta específicamente en la comuna 12 del mismo municipio. “La comuna 12 ubicada a la salida de Buenaventura, es una de la más afectada por el problema de los desplazados como producto de la presencia de actores del conflicto armado tanto en la zona rural del municipio como en el casco urbano. El desplazamiento es el hecho que más ha impactado la vida económica, social y política del municipio” es considerable debido a la situación del conflicto armado, que en un principio la población desplazada proveniente de Choco, Nariño, Cauca y otros lugares del interior de país, huyendo de la violencia se ubico en los barrios Lleras, Pampa linda, isla de la Paz, la Gloria y en una alta proporción en la comuna 12. (Suarez, F. 2010, pág. 2501)

“Allí lograron un espacio, en medio de familiares, «primos», y amigos, facilitado en general por redes de parentesco ancestrales, en donde tomaron asiento y buscaron diversas formas de supervivencia en la economía informal, en el rebusque, e incluso

recibiendo apoyo de grupos al margen de la ley, medios a través de los cuales accedieron a recursos para no sufrir los estragos del hambre.” (Suarez, F. 2010, pág. 2502)

12. 3 CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, _____, identificado con el documento de identidad número _____, acepto que mi hijo(a) _____ participe voluntariamente de la investigación realizada por las estudiantes: Luisa Fernanda Reina y Mary Alexandra Rengifo, que se encuentran matriculadas en la asignatura: Trabajo de Grado del programa de Psicología de la Universidad del Valle, sede Palmira. La investigación consiste en abordar el interés de su hijo hacia los juego que práctica, para ello las estudiantes anteriormente mencionadas para recolectar información implementaran observaciones, entrevistas y una recopilación de material videofotográfico.

Entiendo que la información recogida será de uso exclusivamente académico e investigativo, cuyo objetivo conduce a la formación de las estudiantes por lo cual acepto la participación de mi hijo(a) en la presente investigación.

FIRMA REPRESENTANTE LEGAL DEL NIÑO(A):

Cédula de Ciudadanía No. _____

Buenaventura (Valle) Marzo de 2012

12.4 DIARIOS DE CAMPO

Situación #1

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina

Lugar: calle de un barrio estrato uno de Buenaventura

Hora: 2:26 pm

Fecha: agosto 5 2011 (viernes)

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: Hacer una cometa

Descripción: Son las 2:26 p.m Es una tarde soleada y de mucho viento, los niños se encuentran sentados en el antejardín de J.M con unas tiras de guadua, bolsas plásticas y un rollo de naylon. Estoy observándolos desde el antejardín de una casa vecina muy cercana. Se miran entre ellos y hablan sobre lo deliciosa que estaba la colada del refrigerio en la escuela, dicen que esta muchacha la hace mejor que la anterior. J.M les dice que va a la cocina por un cuchillo para que armen la cometa – así lo hace- . Regresa y empieza a tomar las medidas de los palos, mientras tanto C.E los corta y L.E corta los pedazos de naylon para amarrar. Los tres niños se encuentran realizando lo necesario para elaborar la cometa, se acerca V.E a observar lo que hacen, se sienta a su lado y los mira atentamente. Transcurre aproximadamente media hora y los niños terminan de armar la cometa. Durante el tiempo que los niños están armando la cometa, se notan cada uno concentrado en su tarea, lo hacen con mucha cautela y siempre mostrando al otro mediante gestos como si esperaran aceptación o desaprobación por su trabajo.

Cuando terminan de armarla, dice J.M –vamos a elevarla-. C.E le contesta: - No porque casi no hay viento-, a lo que J.M le responde que si él no ve todo el viento que hace V.E camina de un lado para el otro en el antejardín donde se encuentran reunidos, los mira, se sonríe y les dice que si ella puede sostenerla para elevarla, ninguno le responde. El comportamiento de los niños hacia V.E no muestra aprobación ni desaprobación por sus acciones, a diferencia de lo que puede ocurrir entre ellos, solamente.

Se levantan los tres niños y caminan hacia una parte más elevada de la calle, C.E sostiene la cometa a lo lejos, J.M toma el hilo y empieza a gritarle a C.E: - *¿Ya?, ¿ya?, ¿Cuándo sea me decís?* Mientras ocurre esto L.E y V.E observan la cometa y las acciones de sus compañeros. Finalmente C.E le dice que ya para que J.M hale la cuerda y elevar la cometa que al primer intento subió con facilidad. J.M y C.E se turnaban para sostener la cometa y maniobrarla para que subiera cada vez más, L.E y V.E no participaban de esta actividad, ellos no participaban dado que no se les dio un lugar ni una función en la actividad. En un momento, la cometa empieza a dar vueltas, J.M dice: - *le va a dar coleo, bajémosla*. Empieza entonces a maniobrarla para el descenso, en este proceso, la cometa cae precipitada al suelo y V.E sale corriendo tras de ella, la recoge y se la entrega a J.M. Los niños recogen la cometa y vuelven al antejardín de la casa de J.M.

Comentario: Pese a que elevar cometa no es un juego propiamente dicho, si es una situación de relación entre pares que aporta elementos importantes para interpretar el proceso de construcción de la subjetividad de los niños. El mes de las cometas es un tiempo de mucha acogida por los niños de este sector, sus actividades lúdicas se centran en esta actividad. En ocasiones son cometas compradas pero la mayoría de las veces son realizadas por ellos mismos.

Situación #2

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina

Lugar: calle de un barrio estrato uno de Buenaventura

Hora: 3:00 pm

Fecha: agosto 7 2011 (domingo)

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: Elevar la cometa.

Descripción: Los niños se encuentran elevando una cometa elaborada con papelillo, esta vez en compañía de otros dos niños E.P de 9 años y J.P de 11 años de edad, V.E no se encuentra con ellos. Los observo desde el antejardín de una casa muy cerca, al momento de iniciar este registro ellos ya se encuentran elevando la cometa.

J.P le pide la cometa a J.M quien le dice que no porque es de E.P (otro niño que juega con ellos) demás la tiene él jugando, J.P le dice a E.P que se la reste, quien no accede a ello. J.P empuja a E.P y se va del lugar de juego molesto. Los otros niños observan la acción, a la que reaccionan inmediatamente; entonces C.E le dice E.P: *-¡un bobo! Se deja pegar.* E.P lo mira y no dice nada, le pide la cometa a J.M quien le dice: *-¡un bobo! Solo por eso, tome lo suyo y lárguese de aquí, vuele, vuele.* Mientras baja la cometa apresuradamente, la deja caer al suelo.

Todos se van del lugar y se dirigen al antejardín de J.M, por su parte, E.P recoge la cometa y se va a su casa. La actividad termina para ellos en cuanto se quedan sin el elemento central: la cometa. Sin embargo los niños siguen reunidos. En esta reunión, los niños discuten en torno a lo sucedido con la cometa y dicen que E.P es muy bobo por dejarse pegar por lo suyo y que J.P es un *Gordo atrevido* que pelea por lo ajeno y no compra nada para él.

Comentario: Es evidente el desacuerdo de los niños con E.P por permitir que su compañero lo agrede y sobre todo por algo que le pertenece.

Situación #3

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina

Lugar: calle de un barrio estrato uno de Buenaventura

Hora: 4:18 pm

Fecha: Agosto 14 2011 (Domingo)

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: Cavar el hoyo

Descripción: Es un día gris, húmedo y ha llovido toda la mañana. Los niños se encuentran reunidos al lado de un poste de energía eléctrica ubicado a la derecha de la casa de J.M quien se encuentra con V.E, L.E y E.P. Los niños tienen cada uno un palo y están cavando un hoyo entre todos. Los observo desde una casa vecina .

Mientras cavan, V.E los observa y con el palo que tiene en la mano retira la tierra que sus compañeros sacan, es su forma de participar en la actividad. Cuando terminan de cavar el hoyo sacan de su bolsillo cada uno unas canicas y las ponen dentro. L.E dice: *-el que saque todas las de él primero gana.* E.P le contesta: *- pero mira bien que no te vas a confundir y te vas a coger las mías porque no respondo.* L.E responde: *-ejjj relájese que yo sé muy bien cuáles son las mías, yo sé muy bien qué es lo mío y lo ajeno no lo cojo, no tengo necesidad mijo.* Toman las canicas y las introducen en el hoyo, luego, cada uno de ellos se retira del hoyo y empiezan a establecer cómo participarán para sacarlas de allí. V.E dice que ella quiere primero pero L.E le contesta que ella no puso canicas entonces no puede sacarlas, V.E pregunta que si puede que le

presten algunas, sin embargo ninguno de los niños accede; V.E se retira y los deja en la disputa sobre la forma de participación. Empieza a lloviznar, E.P dice: *-me voy para mi casa porque no me dejan mojar, mi mamá me regaña y mi papá se enoja-*, dirigiéndose al hoyo para sacar sus canicas, cuando empieza a cavar, le dice J.E que no les dañe el juego, que no las saque, a lo que E.P contesta que son suyas y que se va, cavando en el hoyo con ambas manos. En este momento J.M y L.E se le empiezan a ayudar y entre todos sacan las canicas del hoyo, cada uno toma las suyas y J.E se va para su casa. J.M y L.E luego de mojarse un rato mientras revolvían la tierra del hoyo, se van para la casa de J.M y se sientan en el antejardín.

Comentario: Es evidente, así como en la observación anterior, el valor de las pertenencias y lo que es propio o ajeno. El juego vuelve a terminar porque uno de los integrantes del grupo se retira y se lleva los elementos que aportó para el juego.

Situación #4

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina

Lugar: calle de un barrio estrato uno de Buenaventura

Hora: 6:00 pm

Fecha: Agosto 19 de 2011 (Viernes)

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: El dueño del zapato.

Descripción: C.E, J.M y L.E se encuentran al lado de un poste de luz cerca a la casa de J.M. los niños han encontrado en un lote baldío un zapato viejo y roto. C.E tiene el zapato en sus manos y dice que es de J.M que su mamá se lo regaló de cumpleaños y que el otro se lo guardó para el año siguiente. J.M sigue las palabras de su amigo y dice que tan bonito su zapato que eran *las*

nike que había querido siempre pero que era tan buen amigo que se las regalaba para que no anduviera en chancas, mientras hablaba sonreía y miraba a C.E fijamente. C.E le contesta que no se las puede recibir porque son su regalo de cumpleaños y que él no tiene que darle, a lo que J.M le responde que tranquilo que en el próximo cumpleaños las recupera. Los niños siguen en este juego de asignarse el uno al otro el zapato hasta que L.E que había estado riéndose y escuchándolos les dijo: - *para que no peleen cójanlo los dos, J.M se los pone los sábados y C.E el domingo para que visite la novia bien “prieto”*. (prieto es un adjetivo que refiere a una persona apuesta y de buena apariencia) J.M y C.E se ríen a carcajadas. C.E toma el zapato, lo lanza y todos corren detrás de él, C.E llega primero, lo toma de nuevo y le dice a J.E: - *hombre J.E tome el zapatico que se lo regalaron con tanto amor y usted de malagradecido*. J.E toma el zapato y dice:- *C.E nunca más te vuelvo a reglar nada ¡oiste!* (lo dice riéndose). En ese momento se acerca V.E y J.M le da el zapato mientras dice: -*tome V.E para su novio, para que le haga un regalo bien bonito*. V.E agarra el zapato y se ríe a carcajadas, todos se ríen. La mamá de J.M lo llama para comer por lo que se retira del lugar. V.E se queda con el zapato, luego lo lanza a lo lejos en el mismo lugar en donde lo encontraron. C.E les dice a sus hermanos que se vayan a casa.

Comentario: La partida de J.M ocasiona que el juego termine, C.E es el niño que más interactúa con J.M por lo que cuando su compañero de juego –además de ello uno de los más grandes- se va del lugar se retira con sus hermanos.

Situación #5

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina

Lugar: calle de un barrio estrato uno de Buenaventura

Hora: 3:38 pm

Fecha: agosto 26 de 2011 (viernes)

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: congelado

Descripción: observo los niños desde una casa vecina. L.E, J.M, C.E, V.E y E.P están jugando congelado en la calle, L.E es quien congela. Todos corren rápidamente de un lado para otro. Mientras son perseguidos le hacen muecas a L.E y le dice que si es “muy machito” los alcance a todos y los congele, en un tono desafiante pero que hace parte de la dinámica de juego. L.E los persigue riéndose, cuando se acerca mucho a alguno de sus compañeros de juego, los otros le gritan: *¡Ayyy! No lo coge, no lo coge*, a la vez que se rien. En medio de la persecución V.E se cae y C.E quien la está persiguiendo se acercó (al igual que los demás participantes del juego) le preguntó que si le dolía algo y la ayuda a levantar. V.E se sienta y no participa más del juego, una vez allí; los otros niños siguen jugando bajo la misma dinámica: desafiando al encargado de congelar de cogerlos a todos.

Comentario: pese a que V.E abandona el juego, los niños lo continúan sin ningún novedad, a diferencia de otras ocasiones (situaciones 2, 3 y 4 narradas anteriormente) en las que a raíz de la partida de alguno, la situación de juego se modifica o se le da por finalizada.

Situación #6

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina

Lugar: calle de un barrio estrato uno de Buenaventura

Hora: 2:40 pm

Fecha: agosto 28 2011 (domingo)

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: qué calor

Descripción: Es una tarde muy calurosa y soleada, observo a V.E, L.E y J.E sentados en el antejardín de éste último conversando. Los niños hablan sobre el día anterior y la tarea que les dejó la profesora el viernes, dice V.E que está fácil y J.M dice que sí pero que no la hará todavía porque es muy fácil. Los niños usan sus manos como abanicos para ventearse. J.M se levanta del suelo y dice: *-ay! Ustedes vieron ese marica del otro día, jummm uno que pasaba y pasaba por aquí –* mientras se ríe- los otros niños empiezan a rememorar el suceso y dice C.E: *- ¡sí! Y pasa diciendo: que calor que calor que calor en la ciudad, que calor que calor que calor en la ciudad* (mientras camina imitando la forma de caminar común de una mujer) los niños se ríen a carcajadas. Pronto J.M sigue con la mímica e imita a L.E; V.E los mira y se ríe a carcajadas de lo que hacen. Luego de media hora que transcurrió entre la charla de la tarea y las carcajadas por la forma de caminar del joven aquel, la mamá de J.M lo llama y le dice que si no piensa hacer la tarea, el niño le contesta que es muy fácil y que después la hará, la madre no atiende al niño y le ordena que se entre a hacerla. V.E se entra con él y C.E continúa acostado en el suelo y se queda solo.

Comentario: Nuevamente el encuentro termina porque uno de los niños se retira, esto puede ser interpretado como el valor que se le da al otro y el lugar que este ocupa en los encuentros como grupo. Es decir, la importancia de todos en cualquier momento de reunión, al punto de que si alguno se retira pierde sentido el estar allí. Sin embargo, dado lo observado con V.E en el registro anterior, puede decirse que lo primordial es la presencia, que todos los que se consideran hacen parte del grupo en ese momento estén allí para realizar la actividad.

Situación #7

Nombre de la observadora: Mary Alexandra Rengifo Gallego

Lugar: segundo piso de una casa

Hora: 5:30 pm

Fecha: 2 de septiembre de 2011

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: La pista de carreras.

Descripción: Es una tarde soleada, acompañada con vientos fuertes y algunas nubes oscuras que se arraigan sobre el lugar; los niños (E.P, L.E, J.M) están sentados en el antejardín de una casa, mientras yo me encuentro en el balcón del segundo piso de la casa de Luisa y con quien estoy hablando sobre los niños; ellos están mirando a las personas que pasan por ahí. De repente empieza a llover, se miran unos a otros y se levantan para empezar a jugar bajo la lluvia; rápidamente J.M ubica el tapete de bienvenida de una casa vecina e imagina creo yo, que se encuentran en una pista de carreras de motos, la cual, al parecer inicia en la esquina del muro de la casa vecina y termina en la otra esquina de la misma, pasa por ahí haciendo ruidos con su boca, me parecía como si fuera una moto que acelera y cuando atraviesa el tapete hace acrobacias con su cuerpo, se para en el suelo con sus dos manos, levantando sus piernas y pies para finalmente dar media vuelta con su cuerpo y volverse a parar de pie, también salta y corre hasta llegar al final de la pista, los otros dos niños siguen el juego, primero E.P y luego L.E.; cada niño respeta el turno que se estableció implícitamente para seguir con el juego. Al rato de estar jugando los niños, se acercan V,E y un niño más pequeño, sin embargo, estos dos no hacen parte del juego solamente los observan.

Posteriormente uno de los niños dirigen su mirada hacia nosotras y saluda, inmediatamente todos los demás dejan el juego para empezar a caminar de un lado a otro como en una pasarela, la que antes era la pista de motos, mostrando su cuerpo, sacando pecho, el cual parecía ser una exageración de los niños para mostrar sus atributos físicos, con el objetivo de impresionar a Luisa y a mi considero yo; prueba de lo anterior, son los comentarios de los niños L.E dice *miren este cuerpo tan lindo, yo soy el hombre que ustedes necesitan*. Los otros dos, E.P y J.M se ríen y siguen a L.E de manera que cada que pasan por la pasarela arrojan besos. Los dejan de jugar para cantar, *uno de los niños dice mírame estoy aquí para ti, la dueña de mi corazón, mi niña linda. Finalmente cantan, doña bella, usted me fascina, por ser tan hermosa, por ser tan divina.....* hasta que ya no pueden dejar de reír.

Situación #7

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina López

Lugar: Barrio estrato uno de Buenaventura.

Hora: 5:30 pm

Fecha: 2 de septiembre de 2011

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: carros de carreras.

Descripción: Es una tarde gris y nublada, el cielo anuncia que va a llover como el cotidiano transcurrir de las tardes de septiembre. Me encuentro con Mary en un balcón de un segundo piso en frente del lugar habitual de reunión de los niños: el antejardín de la casa de J.M

Se encuentran reunidos E.P (referenciado en registros anteriores) J.M y L.E en la casa del segundo. Como era de esperarse comenzó a llover muy fuerte, los niños salen del antejardín y se

dirigen a la casa de en frente (donde vive E.P) . J.M corre de un lado a otro a lo largo del antejardín simulando ser un carro de carreras, haciendo sonidos con su boca y gestos con su cuerpo; los otros niños hacen lo mismo en reiteradas ocasiones, cada uno con su propio estilo de sonido y forma de desplazamiento. El juego transcurre entre risas y carcajadas por los movimientos y sonidos de cada uno de los participantes.

E.P se percata que los estamos observando desde el balcón, sube la mirada y la sostiene por unos segundos en gesto de sorpresa y nos saluda, nos dice: ¡hola!; ante la acción del niño, saludamos y sonreímos. Los otros niños presencian la acción y J.M comienza a caminar de un lado para otro en el antejardín como si este fuera una pasarela. (Aquí se da por finalizado el juego de los carros de carreras y se vuelve un juego de modelaje y espectadores, en este caso los espectadores éramos nosotras). Los niños toman cada uno sus turnos y continúan modelando por la pasarela; parece ser una escena de coquetería dado que los niños acompañan sus acciones con miradas dirigidas a nosotras, besos y guiños; la coquetería, desde mi punto de vista, parece ser parte del juego mismo que encierra ciertos elementos de seducción al sexo opuesto (nosotras), los niños muestran sus brazos, su pecho y los exaltan con palabras que denotan cualidades de los mismos. L.E es el que más nos mira y dirige sus acciones hacia nosotras. En un momento, la dinámica de la pasarela se pierde y los niños se quedan en el mismo sitio centrando su atención en nosotras, bailando, tirando besos, guiñando el ojo y finalmente cantando un fragmento de una canción de salsa: *doña bella, usted me fascina, por ser tan hermosa, por ser tan divina...* los niños se ríen mucho mientras hacen todo esto y nos mira, llega un momento en el que las risas son imparables. El aguacero va escampano y se torna una leve llovizna, en este momento los J.M se va para su casa y los otros niños también.

Comentario: En este punto, ya no nos miran ni toman en cuenta nuestra presencia. Desde mi punto de vista esto es señal de que el juego de la pasarela ha terminado y que no son necesarios ya los espectadores, los niños nos han tomado como parte del juego y en esa misma medida han decidido cuando dejamos de serlo. A mi parecer, las acciones de los niños no hacen parte de un coqueteo por ser del sexo opuesto y por ser cada una de nosotras en particular, sino que para ellos, en ese momento hacíamos parte del juego, nos incluyeron: como espectadoras mujeres que los observábamos a ellos los modelos muy atractivos de la pasarela.

Situación #8

Nombre de la observadora: Mary Alexandra Rengifo Gallego

Lugar: segundo piso de una casa

Hora: 11:00 am

Fecha: 3 de septiembre de 2011

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: pelando la pipa

Descripción: Es un día caluroso y hace poco viento; los niños C.E, J.P, L.E, J.M Y E.P están sentados en el antejardín de una casa; yo me encuentro observándolos a través de una ventana de un segundo piso. C.E y J.P tiene cada uno en sus manos una pipa y un machete. L.E, E.P y J.M observan cómo C.E y J.P intentan hacerle orificios a la fruta; me parece que para aprovechar el agua que contiene cada que golpean la superficie de la fruta la voltean y se la llevan a su boca, también que se esfuerzan por abrir orificios grandes ya que entre mas grandes más rápidamente sale el liquido. Posteriormente V.E se acerca a los niños y los mira. Uno de las pipas es abierto por C.E quien empieza a rotarlo para que los demás puedan tomar agua; cuando terminan C.E

parte la pipa en dos y saca de él la pulpa llevándose sus manos a la boca, luego C.E se levanta y se va para su casa diciendo *esa pipa casi no tenia pulpa mientras lo arroja al suelo*. V.E extiende las manos para que le den agua de la otra pipa pero ninguno de los niños le ofrece la fruta. L.E se levanta del suelo y se entra a su casa mientras J.M, J.P y E.P se quedan afuera volteando el otro coco tratando de que le salga agua; V.E los sigue mirando desde lejos. L.E regresa de la casa con un vaso en su mano y toma la pipa lo voltea y le da golpes en la parte trasera para que le salga el agua, en uno de los intentos lo logra. Cuando terminan de tomar el agua J.P agarra de nuevo el machete y abre la pipa, en ese momento lo llaman de su casa y se los entrega a L.E, J.M y E.P para que le saquen la pulpa. Cuando quedan solo ellos tres, invitan a V.E para que también coma.

Situación #8

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina López

Lugar: Barrio estrato1 del distrito de Buenaventura.

Hora: 11:00 am

Fecha: 3 de septiembre de 2011

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: la pipa.

Descripción: observo desde la ventana de la casa de enfrente a C.E, J.P,L.E, E.P y J.M quienes se encuentran sentados en el antejardín de la casa de J.M. C.E y J.P (los más grandes del grupo) tienen una pipa y un machete pequeño; los otros niños observan cómo Como sus amigos buscan la forma de abrir orificios en la pipa para poder sacar el agua que contiene. C.E logra abrirlos y lleva la pipa a su boca golpeándola para que salga el agua, luego se la pasa a J.P para que beba también. V.E quien los observa desde la parte elevada del antejardín de la casa de J.M se acerca.

C.E se va para su casa exclamando que la pipa no tiene nada (refiriéndose al agua) en una actitud de decepción (desde mi parecer) J.P se queda con la pipa, V.E hace con sus manos un gesto de pedir un poco, a lo que ninguno de los niños responde. L.E vuelve con un vaso, toma la pipa y saca el agua, bebiendo lo que logro extraer. J.P toma de nuevo la pipa, en ese momento su mamá lo llama, por lo que el niño le entrega la fruta a L.E, J.M y E.P Los niños toman la fruta y le sacan la pulpa, estando solo ellos invitan a V.E para que coma también.

Situación #9

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina

Lugar: calle de un barrio estrato uno de Buenaventura

Hora: 3:47 pm

Fecha: septiembre 21 de 2011 (miercoles)

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: partido fútbol

Descripción: Es una tarde soleada y J.M, L.E y C.E (los niños participantes de ésta investigación) se encuentran jugando fútbol en la calle en compañía de otros de sus vecinos más grandes que ellos. Los observo desde un segundo piso frente al espacio de juego.

Hay un total de 8 niños jugando, 4 en cada equipo. J,M y C,E hacen parte de un equipo junto con J.P y L.P (referenciados en registros anteriores). El otro equipo está conformado por los dos niños más grandes del grupo que tienen 13 y 12 años de edad, L.E hace parte de éste grupo también, junto con el más pequeño de todos los que juegan. Los niños juegan al fútbol y cuando uno de ellos realiza alguna maniobra con la pelota que impide que el otro compañero se lo quite, dicen que "le hizo melito" y ríen a carcajadas por cada maniobra de éste tipo –a manera de

celebración- ; el primer gol fue hecho por el equipo de L,E por el niño de 13 años, quien celebra gritando que es el mejor de todos los jugadores del fútbol. Los niños de su equipo acompañan la celebración y el equipo de J,M y C,E los observa.

Continúan jugando y C,E hace un gol para su equipo diciendo a los demás: "si ven que yo soy un caballo, estoy claro con eso". el partido termina con 3 goles para cada equipo, duró aprox. 30 min y finalizó dado que hacía mucho sol y los niños más grandes dijeron que por eso tenían mucho calor y no jugarían más.

Comentario: la partida de algunos participantes del juego marca nuevamente el final de éste. Si bien, en esta ocasión por tratarse de un juego de futbol, la participación de todos es importante para su desarrollo, existen otras posibilidades de juego como la redistribución de los equipos que los niños no tomaron en cuenta, este es un posible elemento a indagar para profundizar en las entrevistas: ¿ qué sucede con el juego cuando alguien abandona la situación?.

Situación #10

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina

Lugar: segundo piso de una casa

Hora: 4:40

Fecha: octubre 9 de 2011

Cuidad: Buenaventura

Temática: jugando al futbol

Descripción: Me dispongo a observar a los niños en cuanto escucho risas y gritos, se encuentran C.E, L.E, V.E, J.M, E.P, Y J.P dispersos por la calle. C.E, J.P , E.P, están sentados en la calle mirando a otros niños jugar futbol. Por su parte V.E se encuentra cerca reunida y hablando con

algunas niñas, de un momento a otro y sin yo darme cuenta, han decidido jugar escondite, me permito deducir lo anterior ya que veo que uno de las niñas esta en un rincón contando y las demás están corriendo buscando donde esconderse. Luego de ver a las niñas jugando miro que ha pasado con los demás niños y observo a J.M que está sentado al otro lado de V.E. y los demás niños, caminando hasta L.E quien se encuentra solo y empiezan a conversar con él por unos instantes, al cabo de un rato se va a jugar escondite con V.E.

De repente L.E que queda solo le pega un coscorrón a un niño pequeño que está sentado cerca de él, sin motivo aparente creo yo, porque solo cruzaron algunas palabras. Unos segundos después, un niño se acerca a L.E y le roza el cuerpo con su mano, por lo que la reacción inmediata de L.E es golpearlo en la cabeza. De nuevo me es difícil saber porque este tipo de reacciones por parte del niño. Al rato logro observar que el niño al que L.E le dio un golpe en la cabeza tiene algo que L.E quiere ver, sin embargo, el niño parece incomodarlo al no dejarlo ver nada y simplemente marcharse de allí.

Unos momentos después el balón de los niños que están jugando futbol, casi golpea un pajarito, por tanto, L.E dice *cuidado con el pajarito*. De nuevo pasa cerca de L.E el mismo niño que un instante atrás golpeó en la cabeza; L.E toma una piedra, sin embargo, no se la tira, sino que lo hace como para amenazarlo considero que lo hace como un medio de defenderse, sin embargo mantiene la piedra en su mano hasta que el otro niño se aleja del lugar. Cuando ya se ha ido, L.E se queda con las piedras tirándolas al aire.

Los niños continúan con sus actividades, los más grandes viendo jugar futbol; L.E observando al niño que se levanta su camisa y reparte algo de comer entre otros tres niños que se arriman para que les den mientras que a él no lo tienen en cuenta; E y J.M jugando con las demás niñas.

Al cabo de un rato un niño se arrima a J.M y los dos hablan unos minutos; las niñas que ya han terminado de jugar se acercan y se unen a la conversación. A continuación el mismo niño que se arrimó a J.M empieza a repartir equipos de juego, supongo que quieren jugar futbol ya que empiezan a dividir el campo y a señalar la arquería, C.E, J.P, E.P, también se unen al juego. Los niños se dispersan por el lugar y por un momento la calle queda sola, de pronto empiezan a salir de nuevo los niños con guadua, otro con un machete, y empiezan a armar la arquería. El instante que desaparecieron de mi campo visual, los niños se encontraban buscando estos implementos en los lotes baldíos existentes detrás de las casas de la calle en donde juegan, lugar en donde hay una amplia zona de guaduas y algunos árboles frutales.

Comentario: Los niños están ocupando gran espacio de la calle, una señora pasa por el lado de ellos y mira los niños que están contrayendo la cancha y uno de ellos tiene un machete, supongo que es algo común que los niños desde corta edad manipulen herramientas ya que ella sigue su camino sin interrumpirlos. La construcción de la arquería les toma bastante tiempo; a medida que va oscureciendo los niños se van dispersando poco a poco.

Situación #11

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina

Lugar: calle de un barrio estrato uno de Buenaventura

Hora: 10.15 a.m

Fecha: febrero 4 de 2012 (sábado)

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática: meter el balón.

Descripción: me encuentro en mi casa realizando las labores domésticas, cuando de repente escucho risas y gritos provenientes del exterior, en ese momento me asomo por el balcón y observo a V.E, J.M, L.E, E.P, C.E junto con otros tres niños, dos de ellos de edad similar a la de J.M y el otro niño más pequeño que él y quien resulta ser su primo; al parecer están jugando con un balón a hacer los goles, ubicados en frente de una casa, se van turnando uno a uno a tapar y a patear. A medida que cada niño patea, los otros se hacen a un lado para observar, en cuanto el niño que tiene el balón en el momento se dispone a patear los otros gritan “métalo”, “métalo”, a diferencia de los que apoyan al que está tapando le dicen “tápelo”, “tápelo”. Al cabo de un rato V.E se aleja del lugar y junto a ella L.E su amigo.

En ese momento una señora llama a su hijo que está jugando con los demás para que entre a la casa a desayunar, mientras eso sucede el juego se suspende y todos miran como el niño se aleja. Cuando el niño se ha ido, uno de ellos toma de nuevo el balón y continúan. Cuando le toca el turno de patear a J.M y de tapar a L.E, el primero tira el balón y casi golpea a un niño pequeño que estaba en el antejardín de la otra casa, de inmediato sale la madre del niño y les dice que tengan cuidado que el niño es más pequeño y lo pueden lastimar. Los niños siguen jugando.

Posteriormente uno de los niños pequeños se va, al igual que C.E. Después J.M también se va a pesar de estar jugando con el balón en su casa. Cuando esto sucede ningún de los otros tres niños es decir E.P y el otro niño, toman la iniciativa de continuar el juego y poco a poco se retiran para sus casas.

Situación #12

Nombre de la observadora: Luisa Fernanda Reina

Lugar: calle de un barrio estrato uno de Buenaventura

Hora: 1:30 P.M

Fecha: febrero 6 de 2012 (lunes)

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Temática:

Descripción: J.M se encuentra pateando un balón de futbol en el antejardín de su casa. J.M recibe el balón que un niño (quien parece por primera vez en el registro) le arroja desde la terraza de la casa; así mismo J.M le devuelve el balón al niño arrojándoselo de abajo hacia arriba. Al poco tiempo el niño se retira y queda J.M solo con el balón; en ese instante viene por la calle caminando L.E, quien se estaciona a saludar un bebé de una casa vecina y posteriormente se acerca a J.M. Este último le entrega el balón y empiezan a jugar a pasarse la pelota, de nuevo L.E patea el balón y se lo pasa a J.M y viceversa. E.P sale de su casa y se sienta en el antejardín a mirarlos.

Al rato J.M le dice a su hermano mayor que le preste el control del play para jugar; J.M también llama a C.E y le dice que le va a mostrar algo. C.E se acerca y se sienta a esperar a que el hermano de J.M saque el control. J.M se va un instante hacia la tienda mientras los otros niños esperan, cuando regresa trae en sus manos unas papitas, que se come él solo mientras todos esperan, en la medida que pasa el tiempo empieza a lloviznar. Al cabo de un rato C.E se marcha. Mientras E.P y J.M esperan, se asoma por la ventana del segundo piso el primo menor de J.M, inmediatamente J.M le dice “veni”, pero el niño no sale de su casa y por el contrario les dije que tiene un cuaderno nuevo de Naruto y de Madagascar y se los muestra. E.P se sube a ver el cuaderno y posteriormente lo sigue J.M. El primo de J.M le presta uno de los cuadernos a E.P a través de la ventana, me es difícil escuchar la conversación de los niños debido a la llovizna que se hace cada vez más fuerte, sin embargo sigo observando lo que pasa. En ese instante el primo

de J.M sale de su casa y le arrebató el cuaderno a E.P y se entra dejando a los demás en la puerta. J.M lo llama y el niño vuelve a salir de manera amable creo yo porque a pesar de lo que pasó sale de nuevo a regalar estiker de su cuaderno y dice *quien quiere este* y J.M dice *yo quiero el de arriba*. En ese momento supongo que J.M y E.P empiezan a negociar los estiker que les están regalando, J.M le dice a E.P que él ya tiene uno de Naruto ahora que lo deje escoger a el otro de Naruto y él escoja uno de Madagascar. E.P le dice al primo de J.M que si les regala dos de cada cuaderno a cada uno y el niño le contesta que no, que él les está dando así que reciban el que él les da. A pesar del comentario del niño, hasta el momento no les ha entregado a ellos ningún stiker. Al rato es que los reparte, me parece que él escoge cual regalar a cada uno. J.M baja con su stiker en la mano y entra a su casa, me imagino que a guardarlo. Lo mismo E.P cuando recibe su stiker se va para su casa.

12.5 ENTREVISTAS

ENTREVISTA INICIAL

Entrevistadora: Mary Alexandra Rengifo Gallego

Lugar: casa de V.E

Hora: 5: 00 pm

Fecha: 24 de marzo de 2012

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

M. ¿hola V.E como estás?

V. E bien gracias.

M. V.E has notado que mi compañera Luisa y yo los hemos observado en algunos momentos, en los que tú y tus amigos han estado reunidos en la calle, hablando y jugando

V.E si yo te he visto antes, sólo una vez.

M. podrías colaborarme con unas preguntas sobre las reuniones y los juegos en los que participas

V.E sí.

M. ¿Qué haces en tu tiempo libre?

V.E Pues yo hago mandados. (Silencio) Me porto bien. (Silencio) Lavo

M. ¿Qué otras cosas haces?

V. E pues le ayudo a mi abuela (silencio) Le ayudo a mi mamá

M. ¿y también sales a la calle con tus amigos?

V. E a jugar. Pero no más un ratico

M. ¿por qué un ratico?

V. E porque tengo que acompañar a mi abuelita porque mi mamá trabaja.

M. ¿y a que juegas?

V. E juego con la pelota, ponchado, (Silencio) también voleibol. Y ya.

M. ¿Cuál de esos juegos te gusta más?

V. E Voleibol

M. ¿Por qué?

V. E porque uno tira la pelota y la atrapa. Y vuelve y la tira.

M. ¿Cuál juego casi no te gusta?

V. E Ponchado.

M. ¿Por qué?

V. E porque lo golpean. En la cabeza, en el cuerpo

M. ¿te gustan los juegos donde no salgas lastimada?

V. E los juegos que juego casi no son brusco. Los juegos bruscos yo no los juegos. Los juegos bruscos me pueden golpear.

M. ¿a que más juegas?

V.E yo juego a lo que me digan. Lo que vamos a jugar jugamos.

M. ¿y en tu casa juegas sola?

V. E si porque hay veces que no me dejan salir

M. ¿y a que juegas?

V. E juego sola en mi casa

M. ¿ a que juegas?

V.E a la mamá. Yo cómo tengo un muñeco juego con él y mando a comprar los yupis, todo lo que vaya a necesitar y yo hago la comida y luego me voy a pasear.

M. me quieres decir algo más sobre lo que te gusta hacer

V. E mm ya no más.

M. gracias.

SEGUNDA ENTREVISTA

Entrevistadora: Mary Alexandra Rengifo Gallego

Lugar: casa de V.E

Hora: 4: 20 pm

Fecha: 14 de abril de 2012

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

M. ¿recuerdas que la última vez que nos encontramos hablamos sobre lo que te gustaba jugar y hacer con tus amigos?

V. E si

M. voy a hacerte otras preguntas para seguir conociendo sobre lo que haces con tus amigos

V. E bueno

M. Cuándo te reúnes con tus amiguitos a jugar ¿cómo se inician esos juegos?

V. E vea cada uno hace un grupo ahí, colocan una cuerda ahí y si la pelota se pasa por abajo es un punto para el equipo contrario.

M. ¿alguien proponen el juego o todos dicen juguemos a esto?

V. E los que quieran jugar juegan.

M. ¿y los que no?

V. E juegan a otra cosa

M. ¿y tu propones juegos?

V.E hay veces

M hay veces ¿Por qué?

V. E porque casi no me dejan jugar

M. ¿quién no te deja jugar?

V.E mi mamá. Ella le dice a mi abuela que me deje jugar un ratico

M. ¿y tus amiguitos te dejan jugar?

V. E pero hay veces. Cuando están los grandes no me dejan jugar.

M. ¿Cuándo están los grandes no te dejan jugar?

V. E no porque los grandes son muy bruscos.

M. ¿los grandes son muy bruscos?

V. E porque de pronto a uno lo golpean. Cuando los grandes están jugando, nosotros estamos haciendo compañía

M. Cuando tú juegas, ¿qué lugar ocupas? ¿Qué haces?

V. E uno se coloca en el puesto donde es y espera el turno para tirar la pelota

M. ¿y usted escoge donde hacerse?

V. E cuando vamos a jugar uno ubica el puesto donde va a hacerse y cuando la pelota cae es punto para nosotros.

M. Cuándo tú juegas ¿juegas con niñas y con niños?

V. E primero uno juega con las niñas, y después las niñas se unen con las niñas y los niños con las niñas, sino, las niñas juegan voleibol conmigo cuando estamos todas completas nosotras.

M. ¿Qué sientes cuando estas con tus amigas?

V. E me siento bien, libre, no peleo. Me siento bien porque estoy con mis amiguitos.

M. ¿Qué más me puedes decir de tus amiguitos?

V. E son muy buenos conmigo. Cuando vamos a jugar cada uno mete su plata y compramos comida.

M. ¿entre todos reúnen plata y compran cosas para comer en la calle?

V. E si

M. ¿cuéntame más?

V. E yo juego a que soy la mamá y que tengo hijos. Uno va a compra la comida y cuando hace todo el oficio vamos para el centro, al cine a pasear.

M. ¿ los muñecos son los hijos?

V. E si

M. ¿tú juegas con más niñas o con niños?

V. E niñas

M. solo niñas juegan ahí

V. E cuando están todas las niñas ahí, si jugamos con niños. Que los niños compren la comida y nosotras hacemos la comida. Cuando se va la empleada vamos de paseo y hablamos por teléfono

M. ¿utilizan teléfono?

V.E con la mano.

M. ¿en el juego de ustedes hay reglas?

V. E no

M. ¿ustedes hacen lo que quieran en el juego?

V.E nos inventamos el juego que vamos a jugar

M. ¿Cómo se inventan el juego?

V. E hay veces que nosotras éramos la mamá y que vivíamos en diferentes partes y nos invitamos a almorzar y luego nos vamos a pasear.

M. y quien te dice que tienes que ser mama y hacer lo que dices

V. E yo me invento

M. ¿y las demás niñas hacen lo que tú haces?

V. E cada una tiene sus juguetes y uno trae los juguetes acá en la casa y juega con ellos. Pero no siempre jugamos a la comida. Hay veces cuando tenemos plata y cuando tenemos ganas de jugar.

M. ¿y cuando no tienen ganas de jugar que pasa?

V.E jugamos a otra cosa, porque uno puede jugar uno mismo. Sino que hay veces que uno se azara.

M. ¿Por qué se azara?

V.E porque uno juega a la misma cosa, la misma cosa

M. Cuando tú juegas con las otras niñas a la mamá como tú me decías ¿cada mamá te sigue a ti o cada una hace de mamá y se inventa su juego?

V.E hay veces. Hay veces yo me voy con la que quiera ir conmigo al cine, paseamos, comparte con las niñas y venimos por la noche

M. ¿y las que no quieren ir contigo?

V.E se quedan en la casa con sus bebes

M ¿Qué me quieres contar sobre tus amigas?

V.E mis amigas son muy amables. Me gustaría jugar con ellas todos los días porque ellas también me ayudan. Cuando nosotras no tenemos plata ellos tienen plata y entonces juegan con nosotras. Y todo eso hacemos.

M. ¿me quiere decir algo más?

V.E si

M. ¿Qué me quieres decir?

V.E cuando yo juego con mis amigas, ellas se sienten bien conmigo. Les gusta jugar conmigo, van a mi casa cuando yo no quiero jugar. Van a mi casa y me buscan.

M. ¿y tú sales a jugar con ellas cuando te buscan?

V.E si

M. ¿me quieres contar algo más?

V.E Nada.

M. Bueno gracias.

ENTREVISTA INICIAL

Entrevistadora: Mary Alexandra Rengifo Gallego

Lugar: casa de L.E

Hora: 6:00 pm

Fecha: 24 de marzo de 2012

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

M. hola L.E ¿como estas?

L.E bien

M. ¿tú eres el hermano V.E?

L.E si

M. el hermano mayor

L.E menor

M. ¿V.E es mayor que tú?

L.E Ella es menor y yo soy eeee el que sigo al otro hermano

M. usted es el del medio. El de la mitad.

Sabes Luisa y yo los hemos estado observando a cuando se reúnen con sus amigos y cuando juegan. Cuando pelaron la pipa, cuando armaron la cometa, cuando jugaron fútbol. Hoy me gustaría hacerte unas preguntas acerca de lo que haces cuando estas con tus amigos.

L.E tirando piedras, jugando, cogiendo una iguana, jugando beisbol, a la lleva, voleibol

M. ¿Qué mas haces con tus amigos?

L.E cogemos guadua, iguanas

M. ¿Cuál de las cosas que haces con tus amigos te gusta jugar a ti?

L.E jugar futbol, lleva, voleibol

M. ¿Por qué te gusta jugar eso?

L.E porque uno se divierte. Porque cuando uno no tiene que hacer nada, uno le dice al otro que vamos a jugar.

M. ¿Cuáles de esos son los que menos te gustan?

L.E futbol

M. el futbol es el que menos te gusta?

L.E el que más me gusta

M. ¿Por qué?

L.E porque cuando jugamos plata, el que meta un gol le dan cien.

M. ¿tú has metido goles?

L.E si

M. ¿de las actividades que mencionaste cual no te gusta hacer?

L.E la de piedra y la de barro

M. ¿Qué tienen que hacer?

L.E tirando barro, piedras

M. ¿por qué no te gusta?

L.E porque después uno rompe un vidrio. Le puede pegar una piedra a un niño. Le pega una piedra a la puerta, hace un daño. El niño es llamado por su madre.

M. L.E te está llamando tu mami. Te parece si seguimos después

L.E bueno. Se retira del lugar.

SEGUNDO MOMENTO

Entrevistadora: Mary Alexandra Rengifo Gallego

Lugar: casa de L.E

Hora: 6: 30 pm

Fecha: 14 de abril de 2012

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

M. hola L. ¿cómo estás?

L.E bien.

M. ¿te acuerdas que la otra vez estábamos hablando sobre lo que más te gustaba hacer con tus amigos? ¿Podemos continuar con las preguntas para escuchar y conocer sobre lo que haces con ellos?

L.E bueno

M. ¿Cuando tú juegas futbol quien escoge el juego?

L.E todos. Uno llama a otro. Otro llama a otro

M. ¿y los que nos quieren?

L.E hay veces no juegan y ahí se dice quien quiere jugar

M. ¿Cuándo tú estás jugando propones juegos?

L.E no

M. tu no dices ¿vamos a jugar tal cosa?

L.E a sí.

M. y si un amigo quiere jugar a otra cosa y usted no quiere jugar que pasa ahí

L.E yo digo no quiero jugar y ahí todos se van

M. ¿los que se van son los que quieren jugar con el otro niño y los que se quedan son los que quieren jugar contigo? ¿Cómo es eso?

L.E los que se van ya no juegan mas. Al otro día juegan.

M. ¿con los niños que te gusta jugar son de tu edad, son niñas?

L.E Los niños, porque si uno juegan con las niñas cuando uno juega con las niñas y uno tira a sacar el balón le pueden pegar una patada y se ponen a llorar.

M. ¿tu juegas con niños grandes y pequeños? ¿no importa que tú juegues con los grandes?

L.E no los golpean

M. tú juegas con grandes y pequeños pero no con niñas ¿nunca juegan con las niñas?

L.E ellas juegan aparte. Cuando es voleibol juegan las mujeres y los hombres

M. ¿Por qué sólo voleibol?

L.E porque son los que le gustan a ellas

M. y en el voleibol no se golpean así como dices tú que sucede en el futbol

L.E No. Nomas a tirar el balón. Hay una maya y el otro equipo de allá tira el balón a sacar y uno tiene que tirar a sacar así donde ellos. Y si uno lo deja caer punto para el de allá.

M. ¿y tu escoges donde te quieres hacer? ¿Alguien dice que se haga ahí?

L.E todos se hacen en un solo lado.

M. en cualquier parte después de que cojan el balón. ¿Cómo hacen para turnarse el balón?

L.E Tiran algo y el que saque lo más alto coge el balón

M. ¿el que salte más alto?

L.E No. Tira una moneda y se dice el que saco cara, ese coge el balón

M. ese es el primero que coge el balón y ¿después?

L.E el otro. Y cuando uno la tira y cae, el balón es de aca. Y cuando uno la tira y cae, el balón es de ellos.

M. ¿Qué sientes cuando estas con tus amigos?

L.E nada

M. no sientes nada. ¿Y que sientes cuando estás jugando con tus amigos?

L.E nada

M. ¿y que sientes cuando un niño golpea otro?

L.E uno le dice levántese y vaya y se pone allá sentado, hasta que pueda jugar. Ahí meten a otro

M. ¿y si te pegan a ti que sientes?

L.E yo salgo y ahí meten a otro

M. ¿y que sientes que te saquen del juego?

L.E nada. Y cuando voy a jugar se sale el que entro por mí.

M. y cuando corres con tus amigos y cuando están con las iguanas ¿tú que sientes estar ahí con ellos?

L.E Nada. Nada

M. ¿y cuando estas solito y estas jugando?

L.E pues yo llamo a los otros

M. ¿tú no juegas solito?

L.E no

M. ¿cuando tienes ganas de jugar llamas a los otros?

L.E Si

M. ¿Cuándo otro niño quiere jugar te llama y te invita a jugar?

L.E si

M. ¿y si tu no quiere jugar?

L.E pues busque a otro.

M. ¿Cuándo ustedes juegan hay reglas?

L.E si

M. ¿Qué reglas manejan?

L.E alguna falta. Cuando uno le mete una falta a otro, a este le sacan amarilla. Y allí el otro le mete la falta a este que le metieron y le sacan roja y de ahí para fuera. Ya no meten a más

M. ¿Qué otras reglas te acuerdas?

L.E hay veces. Ayer fue, que estaban jugando futbol por la televisión, uno le metió la carga por detrás y el otro cuando iba corriendo le metió un codazo en la barriga

M. ¿y qué pasó ahí?

L.E lo expulsaron

M. ¿Por qué crees que paso eso?

L.E porque el que le metió la carga a ese, entonces él se cayó y se levanto y le metió la carga al otro

M. ¿Ustedes cuando se reúnen dicen esas reglas? ¿Se puede hacer tal cosas, tal otra?

L.E si

M. ¿siempre?

L.E si

M. ¿y cuando no se dice?

L.E se dice no haga eso porque después nos echan la culpa a nosotros. Así un peladito tira una piedra y nos meten la culpa a nosotros

M. ¿ha pasado que un niño arroje una piedra y les echen la culpa a nosotros?

L.E porque nos echan la culpa a nosotros.

M. ¿me quiere decir algo que no te haya preguntado y me quieras decir?

L.E no

M. ¿Cuándo tu juegas utilizan objetos?

L.E cuando jugamos. Lo único es que cuando vamos a jugar tenemos que poner la chancla porque si juega descalzo entonces le pisan el pie y ahí lo expulsan a uno

M. ¿Quién dice que se ponga la chancla?

L.E todos dijimos póngase las chanclas porque el que lo pise a uno, le van a poner falta al que lo pisó.

M. ¿Qué sientes tu cuando estás jugando con las niñas y alguien golpea a tu hermana?

L.E pues defenderla. Yo le digo V. vaya dígame a la mamá pues

M. ¿y si alguien te golpea a ti?

L.E pues yo le digo a mi mamá.

M. ¿y cuando estas con tus amigos corriendo, haciendo algo que te guste que sientes? ¿Alegría?

L.E si

M ¿Qué mas sientes?

L.E Alegría y muchas cosas

M. ¿Qué más cosas?

L.E. alegría cariño.

M. ¿cariño hacia tus amigos?

L.E. sí. Nada más.

M. muchas gracias.

ENTREVISTA INICIAL

Entrevistadora: Luisa Fernanda Reina Lopez

Lugar: casa de E.P

Hora: 3:00 pm

Fecha: 24 de marzo de 2012

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

L. Hola E.P. ¿cómo has estado?

E.P. Bien gracias a Dios.

L. Qué bueno, mira es que mi amiga Mary y yo hemos observado cómo te reúnes con los otros niños en el antejardín, hemos visto que a veces juegan otras conversan y la idea es que hablemos un poco de eso, de lo que pasa en estos momentos; también vamos a hablar con los otros niños. ¿Te parece?

E.P Si, está bien.

L. ¿cuántos años tienes?

E.P 11 años.

L. ¿con quién vives?

E.P Con mi papá, mi mamá y mi hermano J.P, antes vivía con mi hermana B.D pero ya no.

L. ¿cuéntame del colegio cómo te va, en qué año estas?

E.P Estoy en quinto, me va bien, hago las tareas y todo. Me va bien.

L. ¿qué te gusta hacer en tus tiempos libres?

E.P Pues jugar fútbol, jugar ponchado, escondite... nada más.

L. ¿cuándo estas reunido con tus amigos del barrio, o cuándo están juntos que les gusta hacer?

E.P Pues jugar pelota. Fútbol más que todo.

L. ¿cómo deciden que jugar?

E.P Pues uno dice que juguemos eso y ya, jugamos un rato eso y luego lo que otro dice que juguemos otro rato. Pues cuando vemos que todo el mundo está por ahí así, pues los llamamos y les decimos que si quieren jugar futbol o sino otra cosa, y otro día elige otro.

L. ¿que es lo que más les gusta jugar?

E.P. Fútbol.

L Fíjate que yo un día los vi por ejemplo elevando cometa, que puedes decirme de eso

E.P Del juego puedo contarle que uno a veces juega pero otras puede salir lastimado, por ejemplo cuando uno juega fútbol, pero uno sigue jugando, a lo menos que alguien salga llorando allí si paramos el juego.

L. ¿qué te parece lo más bacano de estar con tus amigos?

E.P Pues cuando nosotros hablamos, porque nosotros siempre hablamos, por lo menos uno habla de cuantas materias perdió, como le fue en el boletín en las materias... entonces uno se va dando cuenta si el solo se dedica al juego o le pone también cuidado a las tareas y juega. O uno ve que perdió todas las materias es porque solo se dedica al juego.

L. ¿qué piensas de esas personas que se dedican solo al juego, qué les dicen uds como amigos?

E.P Pues que deje de perder las materias y que se concentre más en el estudio que en el juego o sino así no sale adelante.

L. gracias E.P después continuamos.

E.P bueno, chao.

SEGUNDO MOMENTO

Entrevistadora: Luisa Fernanda Reina López

Lugar: casa de E.P

Hora: 4: 10 pm

Fecha: 14 de abril de 2012

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

L. Hola E.P ¿como estas?

E.P muy bien

L. E.P me gustaría seguir hablando contigo sobre lo que haces con tus amigos ¿te molesta si continuamos?

E.P mm.. no

L. ¿cómo les gusta jugar? ¿Cuándo hay niños y niñas? A veces yo los he visto que juegan por ejemplo con V.E ¿cómo hacen?

E.P Pues unas veces jugamos escondite y ellas juegan, o sea, juegan con nosotros pero juegan aparte, ahí mismo pero aparte o sea las mujeres se esconden aparte y los hombres aparte. Cuando hay una mujer la mujer va a buscar las otras porque no pueden jugar mujeres con hombres entonces se retiran y juegan con las mujeres.

L. ¿cómo así que no pueden jugar mujeres con los hombres?

E.P No es que ellas están muy chiquiticas entonces esos hombres como son de corrompidos van... por ejemplo J.M con N. siempre le toca el culo entonces los hermanitos le han dicho que no juegue con nosotros.

L. Cuándo juegan fútbol como eligen quién es de que equipo, ¿cómo los forman?

E.P Pues los dos pequeños eligen su equipo, los dos pequeños eligen su equipo, por lo menos son dos pequeños entonces los dos pequeños se apartan y se hacen allá los que van a jugar, por

ejemplo yo digo: yo quiero jugar con Brayan, yo quiero con Kevin. Entonces así se va eligiendo hasta que no queda nadie y jugamos, pues jugamos de tres y el que pierda entra otro equipo y así.

L. ¿cuándo juegan algo diferente al juego que pasa?

E.P. ¿qué? ¿Sincoyito?

L. Puede ser.

E.P. No pues allí si jugamos todos, todos corremos. Es para correr y todo.

L. He visto que ustedes a veces se reúnen como a conversar, que pasa en esos momentos

E.P. No pues unas veces que nos decimos chistes entre nosotros, otras veces es que es la chancla o el pantalón que está roto y uno le dice: ¿le pegaron un tiro no? Entonces nos reímos, mantenemos reídos.

L. ¿qué piensan ustedes los más grandes de jugar con niños más pequeños como V.E?

E.P. Pues tener mucho cuidado porque si ellos se caen y se lastiman, toca poner cuidado y dejar que todos los chiquiticos pasen para los grandes bajar de últimos.

L. Uno puede observar que hay algunos de ustedes que mantienen más juntos, por qué crees que pasa esto.

E.P. Porque es que unas veces no quieren jugar con ellos porque son muy bruscos así que no quiere, juegan con otros aparte, unas veces quieren jugar conmigo otras no entonces juegan a parte y ya.

L. ¿cuál es el momento favorito para reunirte con tus amigos o para jugar?

E.P Los domingos.

L. ¿por qué crees sucede eso?

E.P Porque unas veces jugamos disque a los pistoleros correteando el uno al otro o si no vamos a bañar a una parte y allá jugamos, entonces nos reunimos y jugamos.

L. Uno puede ver que mantienen casi siempre ustedes ¿si llega otro niños diferente al grupo a querer jugar, que piensas de eso?

E.P Hay que dejarlo jugar porque todo el mundo tiene derecho a jugar, así sea que lo mantengan encerrado el sale y se divierte. Supongamos que lo dejan salir los sábados o los domingos él se divierte aunque sea, aunque sea no va perdiendo los años pero otros todo el día desde por la mañana en la calle así no le pone cuidado al estudio entonces así pierden los años y allí es que las mamás comienzan a decir que es culpa de las profesoras.

L. Últimamente los he visto jugando otras cosas como domino y cartas, con unas monedas también, cuéntame sobre eso.

E.P Dominó y naipes, pues nosotros jugamos unas veces cuando vemos que casi no hay nadie entonces jugamos para entretenernos, el que pierda jugamos vasito de agua y se lo toman.

L. ¿cómo piensas que son los niños del grupo? ¿Tranquilos, peleones, colaboradores... cómo?

E.P Todos somos peleones, somos groseros unas veces con nosotros mismos, nos decimos palabras, cuando usted esta bravo entonces el uno le dice al otro no porque me dice así mal parido y allí comienzan a pelear.

L. ¿qué haces cuando tus amigos pelean?

E.P Los separo y después ellos dicen ah yo después lo veo en la calle.

L. ¿si eres tú el que pelea?

E.P Pues si yo veo que me están cansando ya que uno no se vaya a dejar que ellos le tiren a uno porque van a creer que uno es el bobo y van a comenzar a tirársele encima, entonces no puede dejar que le peguen, tampoco pegarle así que lo reviente uno al otro, allí uno pone las quejas a la mamá y si no dice nada allí ya es culpa de la mamá que no lo puso en puesto.

L. Por ejemplo cuando van a jugar quien dice cómo se va a jugar, quién va a hacer tal cosa... cómo pasa eso.

E.P Pues si por ejemplo si es escondite decimos que el primero pica y si no pica pues no juega más con nosotros y juega en otra parte. Porque unas veces que la mamá lo llama y no juega entonces allí si lo dejamos pero cuando la mamá no lo llama y el se va porque no quiere picar allí pues que se vaya pero no lo dejamos jugar más.

L. Sobre los más pequeñitos... ¿qué sucede cuando ellos no cumplen las normas?

E.P Unas veces uno los deja jugar porque todo mundo tiene derecho a jugar y ellos son pequeñitos y no entienden las normas, unos las entienden pero a veces no las cumplen porque se cansan también de correr y correr. Uno los deja que la hagan pero que no sigan haciendo lo mismo todos los días.

L. ¿qué pasaría si tú tienes algo y alguno de tus amigos te lo quiere quitar?

E.P Pues yo no le pegaría ni nada pero si le diría que deje de ser atrevido.

L. ¿qué me quieres contar acerca de tus amigos y los momentos que pasas con ellos?

E.P Pues unas veces uno se alegra y se divierte porque de igual manera todos nos divertimos igual y a mí me gusta jugar por las habilidades, uno coge fuerza en los pies, a mí me gusta porque el juego es como.... no es para que juguemos así tirando barro o piedras porque uno rompe al otro. Entonces... me gusta jugar con todos porque todos son legales, el que no sea legal pues sigue jugando pero no hay que pegarle ni nada. Antes había una regla disque el que le tocara picar y no jugara más le daban zamba, le pegaban con la mano, entonces quitamos esa regla porque eso es para problemas entonces quitamos eso para que nadie pelee.

L. Entonces ¿cómo es ser legal o jugar legal?

E.P Pues que juegue hasta que uno juega, tampoco hasta las diez, uno no va a decir porque tampoco, pero si hasta las ocho, de allí el que quiera jugar que juegue y el que no, no, o sea que no se vaya sin picar, que pique aunque sea una vez y se vaya.

L. ¿Me quieres decir algo más?

E.P No, no mas.

L. Bueno E.P Muchas gracias Que estés bien.

ENTREVISTA INICIAL

Entrevistadora: Luisa Fernanda Reina López

Lugar: casa de J.M

Hora: 4: 00 pm

Fecha: 24 de marzo de 2012

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

L. ¿Hola J.M cómo has estado?

J.M Bien.

L. Pues mira hemos visto en ocasiones que te reúnes con V.E. E.P . C.E L.E a jugar o a conversar, entonces nos gustaría que si estás de acuerdo nos cuentes sobre esos momentos. ¿Te parece?

J.M Si. Bueno.

L. Antes me gustaría saber ¿con quién vives?, ¿en qué año estas?, cosas como esas de tu vida.

J.M Vivo con mi papá con Kevin, con pachito y con mi mamá. Estoy en tercero, estudio con V.E.

L. ¿Qué es lo que más te gusta hacer?

J.M Jugar y ver televisión.

L. ¿qué pasa cuando te reúnes con tus amigos?

J.M Jugamos....

L. Por ejemplo a qué juegan

J.M Fútbol. A veces yevita. Jugamos pico, congelado y nada más.

L. ¿cómo deciden que van a jugar?

J.M Futbol.

L. ¿si, pero mira será que hay alguien que dice que van a jugar, futbol o lo que sea?

J.M Me dicen que jugar y yo digo que si.

L. Yo he visto que tu les dices a que jugar algunas veces

J.M Si y ellos también dicen que sí.

L. ¿cómo te sientes cuando juegas?

J.M Me gusta jugar o ver televisión.

L. ¿cuando están todos juntos reunidos conversando de qué hablan?

J.M De lo que ha pasado, del colegio... de la casa.

L. ¿cómo se reparten los papeles en el juego, por ejemplo en el fútbol?

J.M Pues dividimos el equipo, L,E casi siempre es mío y L.P.

L. ¿qué piensas de que las niñas jueguen con los niños?

J.M Pues la mamá a veces no las deja que juegue con los niños, pero a veces yo juego futbol con V.E.

L. Digamos que estas con tus amigos y llega otro niño y les pide jugar ¿qué haces?

J.M. Si él me deja jugar yo lo dejo, si es de los que no me deja jugar no lo dejo que juegue.

L. Y si es un niño que quiere decir que jugar y como van a jugar ¿que crees que pasaría?

J.M Allí si no se.

L. Me imagino que ustedes deben tener así como unas reglas del grupo, el que no las cumple le pasa algo, cuáles son esas normas.

J.M Mmm allí si no se.

L. Si están jugando y se da alguna pelea qué haces normalmente o qué harías.

J.M Allí si no se.

L. Bueno J.M muchas gracias por tu tiempo.

SEGUNDO MOMENTO

Entrevistadora: Mary Alexandra Rengifo Gallego

Lugar: casa de J.M

Hora: 5: 00 pm

Fecha: 14 de abril de 2012

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

Hola J.M mi nombre es Mary ¿te acuerdas de mí?

J.M con la cabeza dice si

M. claro que te acuerdas de mí porque la otra vez estabas cantando con tus amigos cuando te diste cuenta que Luisa y yo te estábamos observando

J.M risas.

M. J.M me gustaría hablar contigo sobre lo que haces con tus amigos cuando estas con ellos reunidos. La vez anterior Luisa estuvo conversando contigo.

J.M mueve la cabeza diciendo si

M. En esta ocasión me gustaría a mí hablar contigo. Te parece

J.M bueno.

M.¿ Qué haces en tu tiempo libre?

J.M jugar y ver televisión.

M. ¿te da pena que grabe tu voz?

J.M asiente con la cabeza

M. es que necesito grabarte aquí para poder escuchar luego todo lo que dices y no perderme de nada, ¿te parece?

J.M eso me da pena.

M. mira esto no te está mostrando, es solo tu voz, no se lo voy a mostrar a nadie. Vine a escuchar lo que tienes para decir, es muy importante lo que digas hoy, este aparato es solo para no perderme de nada. ¿Continuamos?

J.M sí.

M. ¿qué haces en tu tiempo libre?

J.M jugar.

M. ¿cuál es el juego que más te gusta?

J.M el fútbol es el más bacano para mí.

M. ¿cuál es el que te menos te gusta?

J.M la yevita me parece aburrida, cuando me aburro me voy.

M. ¿Qué es lo que más te gusta del fútbol?

J.M fútbol

M. ¿qué hacen en el fútbol que más te gusta?

J.M jugar y ver.

M. por ahí me contaron que cuando juegan fútbol apuestan 100 pesos al que meta gol

J.M quién le contó

M. L.E

J,M mmmm... me gusta por eso.

M. ¿anotas muchos goles?

J.M a veces, a veces ganamos.

M. ¿tú propones jugar fútbol o quien lo hace?

J.M Javier el de ahí. – señala una casa.

M. ¿y tú no propones juegos? ¿tú no dices yo quiero jugar a tal cosa?

J.M sí, a veces sí y a veces no.

M. ¿qué pasa cuando tu propones un juego y tus amiguitos no quieren jugar eso?

J.M Hay veces dicen sí, hay veces no, pues yo me voy a jugar donde mis otros amigos, hay unos para allá, otros arriba.

M. ¿entonces tú qué haces?

J.M yo les digo vamos a jugar donde mis otros amigos y ellos dicen que no, entonces yo me quedo jugando lo que ellos eligen.

M ¿si te quedas jugando es porque te gusta? ¿ o no?.

J.M si es congelado sí.

M ¿juegas solo con niños o solo con niñas?

J,M. con niñas y niños.

M. ¿ a qué juegas con las niñas y a qué juegas con los niños?

J.M. Cuando hay niñas juego yevita.

M. recuerdas que me dijiste que no te gusta jugar yevita?

J,M pero con hombres, con mujeres sí.

M. ¿por qué?

J.M porque a los hombres uno los toca y se ponen bravos.

M. ¿Qué otro juegos juegan con las niñas?

J.M congelado y ya.

M. y con los niños...

J.M al pistolero.

M. ¿qué es el pistolero?

J.M cogemos palos y hacemos poo! poo! Y quitando palos, unos los corretean y les quita el arma.

M. ¿qué sientes cuando juegas con tus amigos?

J.M muy bien, que quiero jugar más.

M. ¿qué piensas cuando ves un niño pegándole a otro niño?

J.M me duele

M. ¿cuándo es a otra persona te duele?

J.M si.

M. ¿y qué haces?

J.M los desparte.

M. ¿cómo así?

J.M les hago así y los separo.

M. ¿cuándo es a ti?

J.M mmmm allí si no se.

M. ¿nunca te han pegado, qué sientes?

J.M me duele y también les pego.

M. ¿se lastiman?

J.M nos lastimamos pues.

M. ¿qué reglas tienen cuando juegan? ¿Qué se puede hacer y que no se puede hacer cuando juegan o estas con tus amigos?

J.M cuando yo estoy con mis amigos...

M. ¿se pueden pegar?

J.M no.

M. ¿quien dice eso?

J.M mis amigos.

M. ¿qué puedes hacer y que no cuando juegas futbol?

J.M puedo patear a la otra cancha pero no a la mía, no se puede meter feo porque lastima.

M. ¿qué es meter feo?

J.M meterse duro y que el otro se lastime porque le sacan amarilla a uno.

M. muchas gracias J.M. ¿me quieres decir algo que no te haya preguntado?

J.M no.

M . Bueno, muchas gracias.

ENTREVISTA GRUPAL

Entrevistadora: Luisa Fernanda Reina López

Lugar: antejardín de la casa de V.E

Hora: 5:00 pm

Fecha: 21 de abril de 2012

Cuidad: Buenaventura- Valle del Cauca

L. ¿cómo era el grupo antes que estaba C.E?

L.E pues antes el que nos mandaba a todos era F. él le decía a mi hermano (C.E) vamos a jugar y todos íbamos a jugar, pero como F. se puso todo grosero entonces ya no está más con nosotros, y somos ahora con E.P, J.M porque mi hermano ya no está. Hay veces que si está con nosotros. ¿o no E.P?

E.P (asiente con la cabeza).

L. cómo es eso de que ustedes jueguen con niños más grande que ustedes, mucho más grandes, como ven eso.

L.E pues ellos no meten feo, si ellos meten feo le pueden hasta dañar un pie a uno, o ¿no E.P? cuando juega fútbol.

L. ¿qué jugaban ustedes con C.E?

E.P Jugábamos fútbol y yebita

L. Y a las cometas, eso es cada año pero por ahí los vi también.

L.E él (C.E) no quiso más eso. Él no quiso más eso

L. ¿por qué crees que sucedió eso?

L.E porque eso era de pequeños.

E.P entonces se aburrió de tanto jugar y ... y no pasaba nada, él quería jugar era con los grandes. Nosotros hacemos un poco de cosas, jugamos llevita, hacemos cometas, tiramos piedras, tiramos barro, arena.

L. ¿qué es lo que más les gusta jugar?

E.P fútbol, fútbol es lo que nos gusta a todos jugar.

L. ¿y lo que no? ¿Qué es a lo que los invitan y ustedes dicen no yo no juego eso?

L.E Lo que no me gusta jugar es barro, porque a uno le pegan en la cabeza y es un problema ¿no?

E.P pues cuando uno no quiere jugar dice no quiero jugar y jugamos otra cosa.

L.E es que uno se embarra.

L. ¿cuántos años tiene C.E?

L.E 14 ya.

V.E (llega en esos momentos y participa de la conversación) L.E tiene 11.

L.E tengo 10.

V.E entonces usted por qué dice que tiene once...

L.E porque ya los voy a cumplir pues.

V.E ahh porque el ya los va a cumplir.

L. ¿cuántos años tiene ud V.E?

V.E ocho, yo tengo ocho, yo cumplí años el jueves.

L. pensé que hoy no iban a salir, no los vi en toda la tarde...

E.P Yo estaba durmiendo

V.E yo estaba allá abajo jugando con Y. (una niña vecina).

L.E yo estaba en mi casa.

V.E y después con mi abuela nos fuimos con B. (un niño de su familia) a visitar a mi tía.

L. hoy parece domingo

V.E hoy es sábado, los sábados llueve.

L.E hay otro mundo, porque mire que cuando yo estaba en Cali allá llovía y acá no, y otro día mi abuela estaba en Cali y allá estaba lloviendo y acá no.

V.E y cuando llueve no nos dejan salir.

L. ¿cómo es eso?

V.E si no nos dejan porque nos enfermamos.

L.E mi mamá se enoja si nos mojamos.

E.P mi mamá hay veces que me deja salir. A mí me gusta bañar en el aguacero pero no se puede mucho porque uno se enferma después.

J.M llama a los niños desde el antejardín de una casa vecina en donde hay un pequeño árbol, los niños salen corriendo a subirse en él mientras que V.E se despide y se va para la casa.

**12.6 MATRIZ DE DIARIOS DE CAMPO
SITUACIÓN #1 HACER UNA COMETA**

CATEGORÍAS MOMENTOS	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo.
MO-MENTOS PREVIOS	Son las 2:26 p.m Es una tarde soleada y de mucho viento, los niños se encuentran sentados en el antejardín de J.M con unas tiras de guadua, bolsas plásticas y un rollo de naylon. Estoy observándolos desde el antejardín de una casa vecina muy cercana.		Se miran entre ellos y hablan sobre lo deliciosa que estaba la colada del refrigerio en la escuela, dicen que esta muchacha la hace mejor que la anterior		
INICIO	J.M les dice que va a la cocina por un cuchillo para que armen la cometa – así lo hace-				

DESA-RROLLO	Cuando terminan de armarla, dice J.M –vamos a elevarla-. C.E le contesta: - No porque casi no hay viento-, a lo que J.M le responde que si él no ve todo el viento que hace.	Regresa y empieza a tomar las medidas de los palos, mientras tanto C.E los corta y L.E corta los pedazos de nylon para amarrar. Los tres niños se encuentran realizando lo necesario para elaborar la cometa, Transcurre aproximadamente media hora y los niños terminan de armar la cometa.	se acerca V.E a observar lo que hacen, se sienta a su lado y los mira atentamente.	(Durante el tiempo que los niños están armando la cometa, se notan cada uno concentrado en su tarea, lo hacen con mucha cautela y siempre mostrando al otro mediante gestos como si esperaran aceptación o desaprobación por su trabajo)	
---------------------------	---	--	---	--	--

FINALIZACIÓN	En un momento, la cometa empieza a dar vueltas, J.M dice: - <i>le va a dar coleo, bajémosla.</i>	Empieza entonces a maniobrarla para el descenso, en este proceso, la cometa cae precipitada al suelo. Los niños toman la cometa y vuelven al antejardín de la casa de J.M.			V.E sale corriendo tras de ella, la recoge y se la entrega a J.M.
SITUACIÓN #2 HACER UNA COMETA					
CATEGORÍA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo.
MOMENTOS PREVIOS					
INICIO					

DESA-RROLLO		Los niños se encuentran elevando una cometa elaborada con papelillo, esta vez en compañía de otros dos niños E.P de 9 años y J.P de 11 años de edad, V.E no se encuentra con ellos. Los observo desde el antejardín de una casa muy cerca, al momento de iniciar este registro ellos ya se encuentran elevando la cometa.	J.P le pide la cometa a J.M . J.P le dice a E.P que se la reste, entonces C.E le dice E.P: <i>-¡un bobo! Se deja pegar.</i> E.P lo mira y no dice nada, le pide la cometa a J.M quien le dice: <i>- ¡un bobo! Solo por eso, tome lo suyo y lárguese de aquí, vuela, vuela.</i> Mientras baja la cometa apresuradamente, la deja caer al suelo.	E.P no accede a ello. J.P empuja a E.P y se va del lugar de juego molesto. Los otros niños observan la acción, a la que reaccionan inmediatamente;	Quien le dice que no porque es de E.P (otro niño que juega con ellos) demás la tiene él jugando,
---------------------------	--	--	--	--	---

FINALIZACIÓN	Todos se van del lugar y se dirigen al antejardín de J.M, (La actividad termina para ellos en cuanto se quedan sin el elemento central: la cometa. Sin embargo los niños siguen reunidos).			En esta reunión, los niños discuten en torno a lo sucedido con la cometa y dicen que E.P es muy bobo por dejarse pegar por lo suyo y que J.P es un <i>Gordo atrevido</i> que pelea por lo ajeno y no compra nada para él.	(por su parte, E.P recoge la cometa y se va a su casa)
SITUACIÓN #3 CAVAR EL HOYO					
CATEG. MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo.

MO-MENTOS PREVIOS	Es un día gris, húmedo y ha llovido toda la mañana. Los niños se encuentran reunidos al lado de un poste de energía eléctrica ubicado a la derecha de la casa de J.M quien se encuentra con V.E, L.E y E.P.	Los niños tienen cada uno un palo y están cavando un hoyo entre todos. Los observo desde una casa vecina.	Mientras cavan, V.E los observa y con el palo que tiene en la mano retira la tierra que sus compañeros sacan, es su forma de participar en la actividad.		
-------------------------------------	--	--	---	--	--

INICIO	Cuando terminan de cavar el hoyo sacan de su bolsillo cada uno unas canicas y las ponen dentro. L.E dice: <i>-el que saque todas las de él primero gana.</i>	Toman las canicas y las introducen en el hoyo, luego, cada uno de ellos se retira del hoyo y empiezan a establecer cómo participarán para sacarlas de allí.	.E pregunta que si puede, que le presten algunas, sin embargo ninguno de los niños accede; V.E se retira y los deja en la disputa sobre la forma de participación.	E.P le contesta: <i>- pero mira bien que no te vas a confundir y te vas a coger las mías porque no respondo.</i> L.E responde: <i>-ejjj relájese que yo sé muy bien cuáles son las mías, yo sé muy bien qué es lo mío y lo ajeno no lo cojo, no tengo necesidad mijo</i>	V.E les dice que ella quiere primero pero L.E le contesta que ella no puso canicas entonces no puede sacarlas,
DESA-RROLLO					

FINALIZACIÓN	Empieza a lloviznar,	J.M y L.E luego de mojarse un rato mientras revolvían la tierra del hoyo, se van para la casa de J.M y se sientan en el antejardín.	En este momento J.M y L.E se le empiezan a ayudar y entre todos sacan las canicas del hoyo, cada uno toma las suyas y J.E se va para su casa.	E.P dice: <i>-me voy para mi casa porque no me dejan mojar, mi mamá me regaña y mi papá se enoja-</i> , dirigiéndose al hoyo para sacar sus canicas, Cuando empieza a cavar, le dice J.E que no les dañe el juego, que no las saque, a lo que E.P contesta que son suyas y que se va, cavando en el hoyo con ambas manos.	(se evidencia de nuevo el valor de las pertenencias y lo que es propio o ajeno. El juego vuelve a terminar porque uno de los integrantes del grupo se retira y se lleva los elementos que apporto para el juego)
--------------	----------------------	---	---	---	---

SITUACIÓN #4 EL DUEÑO DEL ZAPATO

CATEG. MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explicitas del grupo (o la cultura
MO-MENTOS PREVIOS	C.E, J.M y L.E se encuentran al lado de un poste de luz cerca a la casa de J.M. los niños han encontrado en un lote baldío un zapato viejo y roto.				
INICIO	C.E tiene el zapato en sus manos		y dice que es de J.M que su mamá se lo regaló de cumpleaños y que el otro se lo guardo para el año siguiente.	(La condición de “regalo” de su madre)	
DESA-RROLLO		J.M sigue las palabras de su amigo y dice que tan bonito su zapato .	mientras hablaba sonreía y miraba a C.E fijamente.	Ese zapato eran <i>las nike</i> que había querido siempre pero que era tan buen amigo que se las regalaba para que no anduviera en chancas,	c.E le contesta que no se las puede recibir porque son su regalo de cumpleaños y que él no tiene

	hasta que L.E que había estado riéndose y escuchándolos les dijo: - <i>para que no peleen cójanlo los dos, J.M se los pone los sábados y C.E el domingo.</i> C.E toma el zapato, lo lanza C.E llega primero, lo toma de nuevo y le dice a J.E: - .	Los niños continúan en este juego de asignarse el uno al otro el zapato y todos corren detrás de él,		para que visite la novia bien “<i>prieto</i>”. (<i>prieto</i> es un adjetivo que refiere a una persona apuesta y de buena apariencia) J.M y C.E se ríen a carcajadas.	que darle, a lo que J.M le responde que tranquilo que en el próximo cumpleaños las recupera <i>hombre J.E tome el zapatico que</i>
--	--	--	--	--	--

		V.E agarra el zapato y se ríe a carcajadas, todos se ríen.	En ese momento se acerca V.E y J.M le da el zapato mientras dice: <i>-tome V.E para su novio, para que le haga un regalo bien bonito</i>		<i>se lo regalaron con tanto amor y usted de malagradecido. J.E toma el zapato y dice:- C.E nunca más te vuelvo a reglar nada ¡oiste! (lo dice riéndose).</i>
FINALIZACIÓN	La mamá de J.M lo llama para comer por lo que se retira del lugar.	V.E se queda con el zapato, luego lo lanza a lo lejos en el mismo lugar en donde lo encontraron.	C.E les dice a sus hermanos que se vayan a casa.		<i>(La partida de J.M ocasiona que el juego termine, C.E es el niño que más interactúa con J.M por lo que cuando su compañero de juego –además de ello uno de los más grandes- se va del lugar se retira con sus hermanos)</i>
SITUACIÓN #5 CONGELADO					
CATEGORIA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la

					cultura
MO-MENTOS PREVIOS	Observo los niños desde una casa vecina. L.E, J.M, C.E, V.E y E.P están jugando congelado en la calle,				
INICIO					
DESARROLLO		L.E es quien congela. Todos corren rápidamente de un lado para otro. Mientras son perseguidos L.E los persigue riéndose,		cuando se acerca mucho a alguno de sus compañeros de	le hacen muecas a L.E y le dice que si es “muy machito” los alcance a todos y los congele, en un tono desafiante pero que hace parte de la dinámica de juego.

		En medio de la persecución V.E se cae una vez allí; los otros niños siguen jugando bajo la misma dinámica: desafiando al encargado de congelar de cogerlos a todos.	y C.E quien la está persiguiendo se acercó (al igual que los demás participantes del juego) le preguntó que si le dolía algo y la ayuda a levantar. V.E se sienta y no participa más del juego,	juego, los otros le gritan: ¡Ayyy! No lo coge, no lo coge, a la vez que se rien	
FINALIZACIÓN					(Comentario: <i>pese a que V.E abandona el juego, los niños lo continúan sin ningún novedad, a diferencia de otras ocasiones (situaciones 2,</i>

					3 y 4 narradas anteriormente) en las que a raíz de la partida de alguno, la situación de juego se modifica o se le da por finalizada).
SITUACIÓN #6 QUÉ CALOR					
CATEG. MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la cultura
MO-MENTOS PREVIOS	Es una tarde muy calurosa y soleada, observo a V.E, L.E y J.E sentados en el antejardín de éste último conversando.				
INICIO	Los niños hablan sobre el día anterior y la tarea que les dejó la profesora el viernes, dice V.E que está fácil y				

			V.E los mira y se ríe a carcajadas de lo que hacen.		
FINALIZACIÓN	Luego de media hora que transcurrió entre la charla de la tarea y las carcajadas por la forma de caminar del joven aquel, la mamá de J.M lo llama y le dice que si no piensa hacer la tarea, el niño le contesta que es muy fácil y que después la hará, la madre no atiende al niño y le ordena que se entre a hacerla		V.E se entra con él y C.E continúa acostado en el suelo y se queda solo.		<i>(Nuevamente el encuentro termina porque uno de los niños se retira, esto puede ser interpretado como el valor que se le da al otro y el lugar que este ocupa en los encuentros como grupo. Es decir, la importancia de todos en cualquier momento de reunión, al punto de que si alguno se retira pierde sentido el estar allí. Sin embargo, dado lo observado con V.E en el registro anterior, puede decirse que lo primordial es la presencia, que</i>

					<i>todos los que se consideran hacen parte del grupo en ese momento estén allí para realizar la actividad)</i>

SITUACIÓN #7 LA PISTA DE CARRERAS					
CATEGORIA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la cultura
MO-MENTOS PREVIOS	Es una tarde soleada, acompañada con vientos fuertes y algunas nubes oscuras que se arraigan sobre el lugar;		los niños (E.P, L.E, J.M) están sentados en el antejardín de una casa, mientras yo me encuentro		

			en el balcón del segundo piso de la casa de Luisa y con quien estoy hablando sobre los niños; ellos están mirando a las personas que pasan por ahí.		
INICIO					
DESARROLLO	J.M ubica el tapete de bienvenida de una casa vecina e imagina creo yo, que se encuentran en una pista de carreras de motos, la cual, al parecer inicia en la esquina del muro de la casa vecina y termina en la otra esquina de la misma, pasa por ahí haciendo		De repente empieza a llover, se miran unos a otros y se levantan para empezar a jugar bajo la lluvia		

	ruidos con su boca,	me parecía como si fuera una moto que acelera y cuando atraviesa el tapete hace acrobacias con su cuerpo, se para en el suelo con sus dos manos, levantando sus piernas y pies para finalmente dar media vuelta con su cuerpo y volverse a parar de pie, también salta y corre hasta llegar al final de la pista,	Al rato de estar jugando los niños, se acercan V,E y un niño más pequeño, sin embargo, estos dos no hacen parte del juego solamente los observan.		los otros dos niños siguen el juego, primero E.P y luego L.E.; cada niño respeta el turno que se estableció implícitamente para seguir con el juego
--	----------------------------	--	--	--	--

FINALIZACIÓN	Posteriormente uno de los niños dirigen su mirada hacia nosotras y saluda, inmediatamente todos los demás dejan el juego para empezar a caminar de un lado a otro como en una pasarela, la que antes era la pista de motos,	mostrando su cuerpo, sacando pecho, el cual parecía ser una exageración de los niños para mostrar sus atributos físicos, con el objetivo de impresionar	L.E dice <i>miren este cuerpo tan lindo, yo soy el hombre que ustedes necesitan</i>. Los otros dos, E.P y J.M se rien y siguen a L.E de manera que cada que pasan por la pasarela arrojando besos.	Los niños dejan de jugar para cantar,	
--------------	--	--	---	--	--

				<i>uno de los niños dice mírame estoy aquí para ti, la dueña de mi corazón, mi niña linda.</i> <i>Finalmente cantan, doña bella, usted me fascina, por ser tan hermosa, por ser tan divina... Hasta que ya no pueden dejar de reír.</i>	
SITUACIÓN #7 CARROS DE CARRERAS					
CATEGORIA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la cultura
MO-MENTOS PREVIOS	Es una tarde gris y nublada, el cielo anuncia que va a llover como el cotidiano transcurrir de las tardes de				

	septiembre. Me encuentro con Mary en un balcón de un segundo piso en frente del lugar habitual de reunión de los niños: el antejardín de la casa de J.M				
INICIO	Como era de esperarse comenzó a llover muy fuerte, los niños salen del antejardín y se dirigen a la casa de en frente (donde vive E.P).		Se encuentran reunidos E.P (referenciado en registros anteriores) J.M y L.E en la casa del segundo		
DESARROLLO	J.M corre de un lado a otro a lo largo del antejardín simulando ser				

	una carro de carreras	haciendo sonidos con su boca y gestos con su cuerpo; los otros niños hacen lo mismo en reiteradas ocasiones, cada uno con su propio estilo de sonido y forma de desplazamiento.		El juego transcurre entre risas y carcajadas por los movimientos y sonidos de cada uno de los participantes.	
FINALIZACIÓN	E.P se percata que los estamos observando desde el balcón, sube la mirada y la sostiene por unos segundos en gesto de sorpresa y nos saluda,	(se da por finalizado el juego de los carros de carreras) y se vuelve un juego de modelaje y espectadores, en este caso los espectadores	nos dice: ¡hola!; ante la acción del niño, saludamos y sonreímos.		Los niños toman

	presencian la acción y J.M comienza a caminar de un lado para otro en el antejardín como si este fuera una pasarela	éramos nosotras Los niños muestran sus brazos, su pecho y los exaltan con palabras que denotan cualidades de los mismos.	L.E es el que más nos mira y dirige sus acciones hacia nosotras	En un momento, la dinámica de la pasarela se pierde	cada uno sus turnos y continúan modelando por la pasarela; parece ser una escena de coquetería dado que los niños acompañan sus acciones con miradas dirigidas a nosotras, besos y guiños; la coquetería, desde mi punto de vista, parece ser parte del juego mismo que encierra ciertos elementos de seducción al sexo opuesto (nosotras),
--	--	--	--	--	--

				y los niños se quedan en el mismo sitio centrando su atención en nosotras, bailando, tirando besos, guiñando el ojo y finalmente cantando un fragmento de una canción de salsa: <i>doña bella, usted me fascina, por ser tan hermosa, por ser tan divina...</i> Los niños se ríen mucho mientras hacen todo esto y nos mira, llega un momento en el que las risas y son imparables	
SITUACIÓN #8 PELANDO LA PIPA					
CATEGORIA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la cultura

MO-MENTOS PREVIOS	yo me encuentro observándolos a través de una ventana de un segundo piso.		Es un día caluroso y hace poco viento; los niños C.E, J.P, L.E, J.M Y E.P están sentados en el antejardín de una casa		
INICIO	C.E y J.P tiene cada uno en sus manos una pipa y un machete.	L.E, E.P y J.M observan cómo C.E y J.P intentan hacerle orificios a la fruta;			me parece que para aprovechar el agua que contiene cada que golpean la superficie de la fruta la voltean y se la llevan a su boca, también que se esfuerzan por abrir orificios grandes

					ya que entre más grandes más rápidamente sale el liquido
DESARROLLO	L.E se levanta del suelo y se entra a su casa		Posteriormente V.E se acerca a los niños y los mira. V.E extiende las manos para que le den agua de la otra pipa pero ninguno de los niños le ofrece la fruta.	Uno de las pipas es abierto por C.E quien empieza a rotarlo para que los demás puedan tomar agua; cuando terminan C.E parte la pipa en dos y saca de él la pulpa llevándose sus manos a la boca, luego C.E se levanta y se va para su casa diciendo <i>esa pipa casi no tenia pulpa mientras lo arroja al suelo</i>	

	L.E regresa de la casa con un vaso en su mano y toma la pipa lo voltea y le da golpes en la parte trasera para que le salga el agua, en uno de los intentos lo logra.	J.M, J.P y E.P se quedan afuera volteando el otro coco tratando de que le salga agua	V.E los sigue mirando desde lejos.		
FINALIZACIÓN			Cuando terminan de tomar el agua J.P agarra de nuevo el machete y abre la pipa, en ese momento lo llaman de su casa y se los entrega a L.E, J.M y E.P para que le saquen la pulpa.	Cuando quedan solo ellos tres, invitan a V.E para que también coma	
SITUACIÓN #8 LA PIPA					

CATEGORIA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la cultura
MO-MENTOS PREVIOS			Observo desde la ventana de la casa de enfrente a C.E, J.P. L.E, E.P y J.M quienes se encuentran sentados en el antejardín de la casa de J.M. C.E y J.P		
INICIO	(los más grandes del grupo) tienen una pipa y un machete pequeño;	los otros niños observan cómo sus amigos buscan la forma de abrir orificios en la pipa para poder sacar el agua que contiene			
DESARROLLO		C.E logra abrirlos y lleva la pipa a su boca golpeándola para que salga el			

	L.E vuelve con un vaso, toma la pipa y saca el agua, bebiendo lo que logro extraer.	agua, luego se la pasa a J.P para que beba también. V.E quien los observa desde la parte elevada del antejardin de la casa de J.M se acerca. J.P se queda con la pipa,	V.E hace con sus manos un gesto de pedir un poco, a lo que ninguno de los niños responde.	C.E se va para su casa exclamando que la pipa no tiene nada (refiriéndose al agua) en una actitud de decepción (Desde mi parecer)	
FINALIZACIÓN	J.P toma de nuevo la pipa, en ese momento su mamá lo llama, por lo que el niño le entrega la fruta				

	a L.E, J.M y E.P. los niños toman la fruta y le sacan la pulpa,		estando solo ellos invitan a V.E para que coma también.		
SITUACIÓN #9 PARTIDO DE FUTBOL					
CATEGORIA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la cultura
MO-MENTOS PREVIOS					
INICIO	Es una tarde soleada y J.M, L.E, C.E y J.P (los niños participantes de éste estudio) se encuentran jugando fútbol en la calle en compañía de otros de sus vecinos más grandes que ellos. Los observo desde un segundo piso frente al				

	espacio de juego.				
DESARROLLO	Hay un total de 8 niños jugando, 4 en cada equipo		J.M y C.E hacen parte de un equipo junto con J.P. El otro equipo está conformado por los dos niños más grandes del grupo que tienen 13 y 12 años de edad, L,E hace parte de éste grupo también, junto con el más pequeño de todos los que juegan	Los niños juegan al fútbol y cuando uno de ellos realiza alguna maniobra con la pelota que impide que el otro compañero se lo quite, dicen que "le hizo melito" y rien a carcajadas por cada maniobra de éste tipo –a manera de celebración	
		El primer gol fue hecho por el equipo de L,E por el niño de 13 años, quien			

		celebra gritando que es el mejor de todos los jugadores del fútbol.		Los niños de su equipo acompañan la celebración y el equipo de J,M y C,E los observa.	
FINALIZACIÓN	El partido termina con 3 goles para cada equipo, duró aprox. 30 min y finalizó dado que hacía mucho sol y los niños más grandes dijeron que por eso tenían mucho calor y no jugarían más	Continúan jugando y C,E hace un gol para su equipo diciendo a los demás: "si ven que yo soy un caballo, estoy claro con eso"			

SITUACIÓN #10 JUGANDO AL FUTBOL

CATEGORIA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la cultura
MO-MENTOS PREVIOS	Me dispongo a observar a los niños en cuanto escucho risas y gritos, se encuentran C.E, L.E, V.E, J.M, E.P, Y J.P dispersos por la calle.		C.E, J.P, E.P, están sentados en la calle mirando a otros niños jugar futbol. Por su parte V.E se encuentra cerca reunida y hablando con algunas niñas,		
INICIO					
DESARROLLO	de un momento a otro y sin yo darme cuenta, han decidido jugar escondite, me permito				

	deducir lo anterior ya que veo que uno de las niñas esta en un rincón contando y las demás están corriendo buscando donde esconderse. al cabo de un rato se va a jugar escondite con V.E.	J.M que está sentado al otro lado de V.E. y los demás niños, camina hasta L.E quien se encuentra solo y empiezan a conversar con él por unos instantes		De repente L.E que queda sólo le pega un coscorrón a un niño pequeño que está sentado cerca de él, sin motivo aparente creo yo, porque solo cruzaron algunas palabras	
--	---	---	--	--	--

			Unos segundos después, el niño se acerca a L.E y le roza el cuerpo con su mano, por lo que la reacción inmediata de L.E es golpearlo en la cabeza. Momentos después el balón de los niños que están jugando futbol, casi golpea un pajarito, por tanto, L.E dice <i>cuidado con el pajarito</i> De nuevo pasa cerca de L.E el mismo niño que un instante atrás golpeó en la cabeza; L.E toma una piedra, sin embargo, no se la tira sino que lo hace como para amenazarlo considero que lo hace como un medio de defenderse, sin embargo mantiene la piedra en su mano hasta que el otro niño se aleja del lugar. Cuando ya se ha ido, L.E se		
--	--	--	--	--	--

	A continuación el mismo niño que se arrimó a J.M empieza a repartir equipos de juego	Los niños continúan con sus actividades, los más grandes viendo jugar futbol;	queda con las piedras tirándolas al aire. L.E observando al niño que se levanta su camisa y reparte algo de comer entre otros tres niños que se arriman para que les den mientras que a él no lo tienen en cuenta Al cabo de un rato un niño se arrima a J.M y los dos hablan unos minutos; las niñas que ya han terminado de jugar se acercan y se unen a la conversación		
--	---	--	---	--	--

	C.E, J.P , E.P, también se unen al juego.	Los niños se dispersan por el lugar y por un momento la calle queda sola, de pronto empiezan a salir de nuevo los niños con guadua, otro con un machete, y empiezan a armar la arquería.			El instante que desaparecieron de mi campo visual, los niños se encontraban buscando estos implementos en los lotes baldíos existentes detrás de las casas de la calle en donde juegan, lugar en donde hay una amplia
--	--	---	--	--	--

					zona de guaduas y algunos árboles frutales.
FINALIZACIÓN				La construcción de la arquería les toma bastante tiempo; a medida que va oscureciendo los niños se van dispersando poco a poco.	
SITUACIÓN #11 METER EL BALON					
CATEGORIA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la cultura
MO-MENTOS					
PREVIOS					
INICIO					
DESARROLLO			me asomo por el balcón y observo a V.E, J.M, L.E, E.P, C.E junto con otros tres niños, dos de ellos de edad similar a la de J.M y		

		ubicados en frente de una casa, se van turnando uno a uno a tapar y a patear	el otro niño más pequeño que él y quien resulta ser su primo; al parecer están jugando con un balón a hacer los goles, Al cabo de un rato V.E se aleja del lugar y junto a ella L.E su amigo.	los otros gritan “métalo”, “métalo”, a diferencia de los que apoyan al que está tapando le dicen “tápelo”, “tápelo”.	A medida que cada niño patea, los otros se hacen a un lado para observar, en cuanto el niño que tiene el balón en el momento se dispone a patear
--	--	---	---	---	---

	En ese momento una señora llama a su hijo que está jugando con los demás para que entre a la casa a desayunar, mientras eso sucede el juego se suspende y todos miran como el niño se aleja				
FINALIZACIÓN	Cuando el niño se ha ido, uno de ellos toma de nuevo el balón y continúan.			Posteriormente uno de los niños pequeños se va, al igual que C.E. Después J.M también se va a pesar de estar jugando con el balón en su casa. Cuando esto sucede ningún de los otros tres niños es decir E.P y el	

				otro niño, toman la iniciativa de continuar el juego y poco a poco se retiran para sus casas.	
SITUACIÓN #12 FUTBOL					
CATEGORIA MOMEN-TO	Pautas de establecimiento de juego o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Modos de relación	Afectividad /emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo (o la cultura
MO-MENTOS PREVIOS					
INICIO					
DESARROLLO	J.M se encuentra pateando un balón de futbol en el antejardín de su casa. J.M recibe el balón que un niño (quien parece por primera vez en el registro) le arroja desde la terraza de la casa; así mismo				

	J.M le devuelve el balón al niño arrojándoselo de abajo hacia arriba. Al poco tiempo el niño se retira y queda J.M solo con el balón Este último le entrega el balón y empiezan a jugar a pasarse la pelota, de nuevo L.E pateo el balón y se lo pasa a J.M y viceversa. Al rato J.M le dice a su hermano mayor que le preste el control del play para		En ese instante viene por la calle caminando L.E, quien se estaciona a saludar un bebé de una casa vecina y posteriormente se acerca a J.M E.P sale de su casa y se sienta en el antejardín a mirarlos.		
--	---	--	---	--	--

	jugar. J.M también llama a C.E y le dice que le va a mostrar algo. Al cabo de un rato C.E se marcha.	Mientras E.P y J.M esperan, se asoma por la ventana del segundo piso el primo menor de J.M, inmediatamente J.M le dice “vení”, pero el niño no sale de su casa y por el contrario les dije que	C.E se acerca y se sienta a esperar a que el hermano de J.M saque el control. J.M se va un instante hacia la tienda mientras los otros niños esperan, cuando regresa trae en sus manos unas papitas, que se come él solo mientras todos esperan, en la medida que pasa el tiempo empieza a lloviznar.		
--	--	---	--	--	--

	E.P se sube a ver el cuaderno y posteriormente lo sigue J.M. El primo de J.M le presta uno de los cuadernos a E.P a través de la ventana,	tiene un cuaderno nuevo de Naruto y de Madagascar y se los muestra El niño sale de nuevo a regalar estiker de su cuaderno y dice <i>quien quiere este</i> y J.M dice <i>yo quiero el de arriba</i>	En ese instante el primo de J.M sale de su casa y le arrebató el cuaderno a E.P y se entra dejando a los demás en la puerta.	J.M le dice a E.P que el ya tiene uno de Naruto ahora que lo deje escoger a el otro de naruto y el escoja uno de Madagascar. E.P le dice al primo de J.M que si les	
--	--	--	---	--	--

				regala dos de cada cuaderno a cada uno y el niño le contesta que no,	
FINALIZACIÓN	Al rato es que los reparte, me parece que él escoge cual regalar a cada uno. J.M baja con su stiker en la mano y entra a su casa, me imagino que a guardarlo. Lo mismo E.P cuando recibe su stiker se va para su casa.				

12.7 MATRIZ DE ENTREVISTAS

NIÑO	CATEGORIAS DE ANALISIS				
V.E	Pautas de Establecimiento o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Formas de interacción	Afectividad/emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo
	Juego con la pelota, ponchado, (Silencio) también voleibol. Y ya Los que quieran jugar juegan. -los que no quiere jugar- no juegan Yo juego a lo que me digan	uno se coloca en el puesto donde es y espera el turno para tirar la pelota Cuando vamos a jugar uno ubica el puesto donde va a hacerse y cuando la pelota cae es punto para nosotros.	Cuando están los grandes no me dejan jugar. Porque los grandes son muy bruscos. Porque de pronto a uno lo golpean. Cuando los grandes están jugando, nosotros	Voleibol –es el que más le gusta- porque uno tira la pelota y la atrapa. Y vuelve y la tira. Ponchado –casi no le gusta- porque lo golpean. En la cabeza, en el cuerpo Me siento bien, libre, no peleo. Me	-En el voleibol- cada uno hace un grupo ahí, colocan una cuerda ahí y si la pelota se pasa por abajo es un punto para el equipo contrario. Yo juego a que soy la mamá y que tengo hijos. – muñecos- Uno va a compra la comida y cuando

	Hay veces –propone juegos- porque casi no me dejan jugar. Mi mamá le dice a mi abuela que me deje jugar un ratico Los juegos bruscos yo no los juegos. Los juegos bruscos me pueden golpear. Primero uno juega con las niñas, y después las niñas se unen con los niños y los niños con las niñas, sino, las niñas juegan voleibol conmigo cuando estamos todas completas nosotras.		estamos haciendo compañía	siento bien porque estoy con mis amiguitos. Son muy buenos conmigo. Cuando vamos a jugar cada uno mete su plata y compramos comida. Mis amigas son muy amables. Me gustaría jugar con ellas todos los días porque ellas también me ayudan. Cuando nosotras no tenemos plata ellos tienen plata y	hace todo el oficio vamos para el centro, al cine a pasear. Cuando están todas las niñas ahí, si jugamos con niños. Que los niños compren la comida y nosotras hacemos la comida. Cuando se va la empleada vamos de paseo y hablamos por teléfono –la mano de los niños- nos inventamos el juego que vamos a jugar
--	--	--	----------------------------------	---	---

				entonces juegan con nosotras. Y todo eso hacemos. Cuando yo juego con mis amigas, ellas se sienten bien conmigo. Les gusta jugar conmigo, van a mi casa cuando yo no quiero jugar. Van a mi casa y me buscan.	yo me invento cada una tiene sus juguetes y uno trae los juguetes acá en la casa y juega con ellos. Pero no siempre jugamos a la comida. Hay veces cuando tenemos plata y cuando tenemos ganas de jugar.
NIÑO	CATEGORIAS DE ANALISIS				
L.E	Pautas de Establecimiento o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Formas de interacción	Afectividad/emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo
	Tirando piedras, jugando, cogiendo	Tiran algo y el que saque lo más alto	Los niños –le gusta jugar más	Jugar futbol, lleva, voleibol –le gusta	No. Nomas a tirar el balón. Hay una

una iguana, jugando beisbol, a la lleva, voleibol –juega con los amigos- cogemos guadua. Uno llama a otro. Otro llama a otro -si le invitan jugar algo que no quiere- yo digo no quiero jugar Los que se van ya no juegan mas. Al otro día juegan. -el niño no juega solito, llama mas niños a jugar con el- -cuando un niño lo	coge el balón –en el voleibol- Tira una moneda y se dice el que saco cara, ese coge el balón Yo salgo y ahí meten a otro. Y cuando voy a jugar se sale el que entro por mí.	con los niños-, porque si uno juegan con las niñas, cuando uno juega con las niñas y uno tira a sacar el balón le pueden pegar una patada y se ponen a llorar. Ellas juegan aparte. Cuando es voleibol juegan las mujeres y los hombres. Porque son los que le gustan a ellas -cuando se presentan peleas entre ellos- Uno le dice levántese y	jugar- porque uno se divierte. Porque cuando uno no tiene que hacer nada, uno le dice al otro que vamos a jugar. Futbol –el que más le gusta- porque cuando jugamos plata, el que meta un gol le dan cien. Tirar barro, piedras –es lo que menos le gusta hacer- porque después uno rompe un vidrio.	maya y el otro equipo de allá tira el balón a sacar y uno tiene que tirar a sacar así donde ellos. Y si uno lo deja caer punto para el de allá. Y cuando uno la tira y cae, el balón es de acá. Y cuando uno la tira y cae, el balón es de ellos. Cuando uno le mete una falta a otro, a este le sacan amarilla. Y allí el otro le mete la falta a este que
---	--	---	---	--

	llama y él no quiere jugar le dice- pues busque a otro.		vaya y se pone allá sentado, hasta que pueda jugar. Ahí meten a otro. -Si alguien lastima a V.E- Yo le digo V. vaya dígale a la mamá pues -Si alguien lo lastima a él- pues yo le digo a mi mamá.	Le puede pegar una piedra a un niño. Le pega una piedra a la puerta, hace un daño. -Cuando esta con los amigos- siente alegría y cariño hacia ellos.	le metieron y le sacan roja y de ahí para fuera. Ya no meten a más Se dice no haga eso porque después nos echan la culpa a nosotros. Así un peladito tira una piedra y nos meten la culpa a nosotros cuando vamos a jugar tenemos que poner la chancla porque si juega descalzo entonces le pisan el pie y ahí lo expulsan a
--	--	--	--	--	---

					uno
--	--	--	--	--	-----

NIÑO	CATEGORIAS DE ANALISIS				
E.P	Pautas de Establecimiento o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Formas de interacción	Afectividad/emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo
	Uno dice que juguemos eso y ya, jugamos un rato eso y luego lo que otro dice que juguemos otro rato. Pues cuando vemos que todo el mundo está por ahí así, pues los llamamos y les decimos que si quieren jugar futbol o sino otra cosa, y otro día elige otro.	en el sincoyito- No pues allí si jugamos todos, todos corremos. Es para correr y todo. Unas veces jugamos disque a los pistoleros correteando el uno al otro o si no vamos a bañar a una parte y allá jugamos, entonces nos	Pues unas veces jugamos escondite y ellas juegan, o sea, juegan con nosotros pero juegan aparte, ahí mismo pero aparte o sea las mujeres se esconden aparte y los hombres aparte. Cuando hay una mujer la mujer va a buscar las otras porque no	-le gusta jugar-fútbol, jugar ponchado, escondite, pelota -lo que más le gusta jugar-Fútbol. Unas veces que nos decimos chistes entre nosotros, otras veces es que es la chancla o el	Hay que dejarlo jugar porque todo el mundo tiene derecho a jugar, así sea que lo mantengan encerrado el sale y se divierte. Supongamos que lo dejan salir los sábados o los domingos él se divierte aunque sea, aunque sea

	Uno a veces juega pero otras puede salir lastimado, por ejemplo cuando uno juega fútbol, pero uno sigue jugando, a lo menos que alguien salga llorando allí si paramos el juego. los dos pequeños eligen su equipo, los dos pequeños eligen su equipo, por lo menos son dos pequeños entonces los dos pequeños se apartan y se hacen allá los que van a jugar, por ejemplo	reunimos y jugamos. Todos somos peleones, somos groseros unas veces con nosotros mismos, nos decimos palabras, cuando usted esta bravo entonces el uno le dice al otro no porque me dice así mal parido y allí comienzan a pelear. Los separo y después ellos dicen ah yo después lo veo en la calle. Pues si yo veo que me están cansando	pueden jugar mujeres con hombres entonces se retiran y juegan con las mujeres. No es que ellas están muy chiquiticas entonces esos hombres como son de corrompidos van... por ejemplo J.M con N. siempre le toca el culo entonces los hermanitos le han dicho que no juegue con nosotros. Pues tener mucho	pantalón que está roto y uno le dice: ¿le pegaron un tiro no? Entonces nos reímos, mantenemos reídos. Pues cuando nosotros hablamos, porque nosotros siempre hablamos, por lo menos uno habla de cuantas materias perdió, como le fue en el boletín en las materias... entonces uno se va dando cuenta si el solo se dedica al	no va perdiendo los años pero otros todo el día desde por la mañana en la calle así no le pone cuidado al estudio entonces así pierden los años y allí es que las mamás comienzan a decir que es culpa de las profesoras. Por ejemplo si es escondite decimos que el primero pica y si no pica pues no juega más con nosotros y juega en otra parte. Porque unas
--	--	--	---	--	--

yo digo: yo quiero jugar con Brayan, yo quiero con Kevin. Entonces así se va eligiendo hasta que no queda nadie y jugamos, pues jugamos de tres y el que pierda entra otro equipo y así. Dominó y naipes, pues nosotros jugamos unas veces cuando vemos que casi no hay nadie entonces jugamos para entretenernos, el que pierda jugamos vasito de agua y se lo toman	ya que uno no se vaya a dejar que ellos le tiren a uno porque van a creer que uno es el bobo y van a comenzar a tirársele encima, entonces no puede dejar que le peguen, tampoco pegarle así que lo reviente uno al otro, allí uno pone las quejas a la mamá y si no dice nada allí ya es culpa de la mamá que no lo puso en puesto.	-con los menores- cuidado porque si ellos se caen y se lastiman, toca poner cuidado y dejar que todos los chiquiticos pasen para los grandes bajar de últimos. Porque es que unas veces no quieren jugar con ellos porque son muy bruscos así que no quiere, juegan con otros aparte, unas veces quieren jugar conmigo otras no entonces juegan a parte y ya.	juego o le pone también cuidado a las tareas y juega. O uno ve que perdió todas las materias es porque solo se dedica al juego. -se le dije al niño- que deje de perder las materias y que se concentre más en el estudio que en el juego o sino así no sale adelante. Pues unas veces uno se alegra y se divierte porque de igual manera	veces que la mamá lo llama y no juega entonces allí si lo dejamos pero cuando la mamá no lo llama y el se va porque no quiere picar allí pues que se vaya pero no lo dejamos jugar más. Unas veces uno los deja jugar porque todo mundo tiene derecho a jugar y ellos son pequeños y no entienden las normas, unos las entienden pero a
---	---	---	--	---

				todos nos divertimos igual y a mí me gusta jugar por las habilidades, uno coge fuerza en los pies, a mi me gusta porque el juego es como.... no es para que juguemos así tirando barro o piedras porque uno rompe al otro.	veces no las cumplen porque se cansan también de correr y correr. Uno los deja que la hagan pero que no sigan haciendo lo mismo todos los días. Entonces... me gusta jugar con todos porque todos son legales, el que no sea legal pues sigue jugando pero no hay que pegarle ni nada. Antes había una regla disque el que le tocara picar y no jugara más le
--	--	--	--	--	--

					daban zamba, le pegaban con la mano, entonces quitamos esa regla porque eso es para problemas entonces quitamos eso para que nadie pelee. Pues que juegue hasta que uno juega, tampoco hasta las diez, uno no va a decir porque tampoco, pero si hasta las ocho, de allí el que quiera jugar que juegue y el que no no, o sea que no se vaya sin picar, que
--	--	--	--	--	---

					pique aunque sea una vez y se vaya.
NIÑO	CATEGORIAS DE ANALISIS				
J.M	Pautas de Establecimiento o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Formas de interacción	Afectividad/emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo
	Fútbol. A veces yevita. Jugamos pico, congelado y nada más. Me dicen que jugar y yo digo que sí. -cuando él es quién quiere jugar- ellos también dicen que sí. -Cuando se reúnen	En el pistolero – juego de hombres solamente- cogemos palos y hacemos poo! poo! Y quitando palos, unos los corretean y les quita el arma. -Cuando dos amigos pelean- les hago así y los separo. -cuando le pegan a	Pues la mamá a veces no las deja que juegue con los niños, pero a veces yo juego futbol con V.E. Cuando hay niñas juego yevita –solo con mujeres- porque a los hombres uno los toca y se ponen bravos	Jugar y ver televisión. –es lo que más le gusta hacer- El fútbol es el más bacano para mí. La yevita me parece aburrida, cuando me aburro me voy. -En el futbol los	Si él me deja jugar yo lo dejo, si es de los que no me deja jugar no lo dejo que juegue. -Cuando están jugando no se pueden pegar- -cuando juega futbol- puedo patear a la otra cancha pero no a

	en el antejardín con sus amigos- hablan de lo que ha pasado, del colegio... de la casa -Cuando van a jugar- dividimos el equipo, L,E casi siempre es mío y L.P. -Cuando el niño propone un juego- Hay veces dicen sí, hay veces no, pues yo me voy a jugar donde mis otros amigos, hay unos para allá, otros arriba. yo les digo vamos a jugar donde mis otros amigos y ellos dicen que no,	él- me duele y también les pego.		niños apuestan- me gusta por eso. -cuando esta con los amigos expresa que se siente- muy bien, que quiero jugar más.	la mía, no se puede meter feo porque lastima
--	---	---	--	--	---

	entonces yo me quedo jugando lo que ellos eligen				
--	--	--	--	--	--

ENTREVISTA GRUPAL	CATEGORIAS DE ANALISIS				
	Pautas de Establecimiento o iniciativa	Establecimiento y asunción de roles	Formas de interacción	Afectividad/emotividad	Relación con las normas implícitas y explícitas del grupo
L.E		Antes el que nos mandaba a todos era F. él le decía a mi hermano (C.E) vamos a jugar y todos íbamos a jugar, pero como F. se puso todo grosero entonces ya no está más con nosotros, y somos ahora con E.P, J.M porque mi hermano ya no está. Hay veces que si está con nosotros. ¿o no E.P? – asiente con la cabeza -	-relación con los más grandes- pues ellos no meten feo, si ellos meten feo le pueden hasta dañar un pie a uno, o ¿no E.P? cuando		

E.P	Jugábamos fútbol y yebita		juega fútbol.		
L.E	A él -C.E- no quiso más eso –elear cometa-. Él no quiso más eso				
L.E			porque eso –elear cometas- era de pequeños-según C.E-		
E.P			Entonces se aburrió de tanto jugar –refiriéndose a C.E- y ... y no pasaba nada, él quería jugar era con los grandes. Nosotros hacemos un poco de cosas, jugamos llevita, hacemos cometas, tiramos piedras, tiramos barro, arena.		

E.P				Fútbol, fútbol es lo que nos gusta a todos jugar.	
L.E				Lo que no me gusta jugar es barro, porque a uno le pegan en la cabeza y es un problema ¿no?	
E.P				Pues cuando uno no quiere jugar dice no quiero jugar y jugamos otra cosa.	
V.E					V.E –menciona que cuando llueve no los dejan salir- si no nos dejan porque nos enfermamos.
L.E					Mi mamá se enoja si nos mojamos.

E.P					Mi mamá hay veces que me deja salir. A mí me gusta bañar en el aguacero pero no se puede mucho porque uno se enferma después.
-----	--	--	--	--	--