



# Capítulo 1

## **Características del juego cooperativo** en un **grupo de niños y niñas** en condición de **desplazamiento forzado**

---

Alexandra Marcela Canchala Obando  
Astrid Verónica Castro Muñoz  
Diana Paola Revelo Portillo

---

## 1. Introducción

Actualmente en Colombia, el desplazamiento forzado es una de las condiciones sociales más frecuentes, dadas las condiciones particulares del conflicto armado presentes en el país. Castrillón-Guerrero, Riveros, Knudsen, López, Correa-Chica y Castañeda (2018) describen que el conflicto armado es un asunto de alta complejidad, considerando las múltiples causas y dimensiones, como social, política, cultural y económica. Manifiestan que, debido a estas situaciones, la cantidad de víctimas son tantas, que se ha caracterizado a Colombia como “una nación desplazada” (p. 85). Según la base de datos del Registro Único de Víctimas (RUV, Unidad para la Atención y la Reparación Integral a las Víctimas, 2017), en Colombia se encuentran registradas 8.307.777 víctimas del conflicto armado, de las cuales 7.431 son menores de edad que han sufrido el desplazamiento forzado, mientras que para el departamento de Nariño, en el Informe Regional (Unidad para las Víctimas, 2016) se registra, para el año 2016, un total de 367.206 víctimas del conflicto armado, de las cuales 216 son niños y niñas en dicha situación.

Dados los registros de población desplazada, González y Bedmar-Moreno (2014) describen que “aunque la producción académica sobre la población desplazada en Colombia ha tenido significativos desarrollos, aún se requiere explorar nuevos caminos investigativos con niños, niñas y jóvenes que generen en este grupo poblacional acciones educativas” (p. 31). Por tanto, se consideró necesario proponer procesos de investigación desde T.O., orientados a esta población, para caracterizar el juego colaborativo, como una actividad vital en la infancia.

Según las características de desarrollo normal del juego, se resalta la manera como el desplazamiento forzado altera la participación social de los niños y niñas. Osés, Duarte y Pinto (2016) plantean que en el desarrollo normal de los niños y niñas existen diferentes tipos de juegos, como el cooperativo, donde todos los participantes dan y reciben ayuda en aras de alcanzar propósitos comunes para obtener gratificación y asertividad, de tal forma que pueden interactuar con otros y cooperar en los diferentes retos que se asume en grupo y, por ende, socializar en los diferentes contextos; estos juegos también tienen como finalidad, la comunicación, la cohesión y la confianza entre los participantes.

Desde T.O., López, Ortega y Moldes (citados por Cuevas, Hernández y Torres, 2014) describen que “a través del juego el niño tiene contacto con el mundo que lo rodea y descubre el desarrollo de su naturaleza ocupacional” (p. 31). Así mismo Saracho (citado por Garaigordobil, 2004) afirma que “durante el juego, los niños participan en situaciones sociales donde aprenden a cooperar y resolver problemas sociales” (p. 429), aspectos que conllevan considerar la investigación sobre las características del juego cooperativo en los niños y niñas en condiciones de desplazamiento, describiendo a través de un proceso de observación y una entrevista semiestructurada, permitiendo conocer y describir desde ese acercamiento al grupo de ocho niños y niñas entre 7 a 12 años de edad en condición de desplazamiento en la ciudad de San Juan de Pasto, a partir de un estudio fenomenológico, tomando como categorías el juego libre, el juego desinteresado y el espacio y tiempo empleados en el juego.

### El conflicto armado en Colombia

ha permanecido por más de cinco décadas, durante las cuales ha involucrado y afectado a la población civil de diferentes maneras, especialmente a los niños y niñas, los cuales se han visto inmersos desde muy temprana edad en el mundo de la guerra. (Montoya, 2008, p. 4)

...perturbando significativamente el desarrollo de las habilidades comunicativas y el desempeño de actividades que se relacionan con la edad del individuo, siendo esta población, partícipe directa e indirecta de asesinatos, ataques indiscriminados a la población civil, además de ser víctima del

desplazamiento forzado y estar sometida a esclavitud, explotación y servidumbre por parte de los actores en conflicto, entre otras consecuencias propias de la dinámica de la guerra. De acuerdo con esto, se logra evidenciar la vulnerabilidad de los derechos en la población, en la que los niños y niñas hacen parte y también sufren las consecuencias de las condiciones sociales del país.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2005) define vulnerabilidad:

como un fenómeno que deteriora el bienestar y la calidad de vida de las personas y que retrasa el desarrollo de los pueblos. Por este motivo, merece enfrentarse con políticas y con estrategias integrales y sostenibles, capaces de transformar en plazos razonables las causas que la generan. Hoy está más que demostrado que el principal instrumento para ese cambio es la educación. (párr. 6)

Y para Ortega, Hurtado y González (2018), vulnerabilidad es “toda situación producto de la desigualdad que, por diversos factores históricos, económicos, culturales, políticos y biológicos (agentes cognitivos, físicos, sensoriales, de la comunicación, emocionales y psicosociales), se presenta en grupos de población, impidiéndoles aprovechar las riquezas del desarrollo humano” (p. 134). Cuando se habla de vulnerabilidad se establece una relación con la desigualdad, asociándola no solo con condiciones físicas impuestas, sino como el impacto social desde la problemática del desplazamiento, que afecta las características psicológicas y sociales.

La vulnerabilidad de los niños y niñas no se reduce a las faltas ejecutadas sobre su cuerpo, a las necesidades en aumento de su núcleo socio-familiar o a los espacios de destierro consecutivo, puesto que es en gran medida una construcción de sentidos vitales en torno a un núcleo traumático vivido de forma individual y colectiva, que revela la intencionalidad reproductiva y de permanencia de los violentos. (Andrade, 2014, p. 655)

La Ley General de Educación en Colombia (Beltrán-Villamizar, Martínez-Fuentes y Vargas-Beltrán, 2015) reconoce como grupos vulnerables, a la población víctima del conflicto armado: niños, niñas y adolescentes (NNA) en riesgo social y en protección, para brindar atención necesaria a través del programa de atención a víctimas de la violencia del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF); así mismo, incluye a los menores que han sido afectados por el desplazamiento forzado, que constituyen, por su magnitud y características, una verdadera crisis humanitaria y una grave violación de los derechos humanos, civiles y políticos, convirtiéndose este grupo de población, en el más vulnerable.

Por otra parte, se considera lo que manifiesta Parra (2011), quien hace un reconocimiento como víctimas directas del conflicto armado, a la población infantil, quienes presentan, como consecuencia de los hechos de violencia, comportamientos, sentimientos y emociones, en formas de comunicación a partir de la dinámica del juego, la imitación o el dibujo, evidenciando las alteraciones en su desarrollo; así, cuando la función simbólica del niño o niña empieza a recrear acontecimientos del pasado, refleja comportamientos y actitudes con sus pares y, en representaciones como el dibujo, según Younis (citado por Parra, 2011), cuando:

Abordó el problema de la guerra en la mente del niño y la influencia que ejercen los medios de comunicación a través del dibujo; como una de sus conclusiones resalta, que a pesar de que la presencia de muerte, sangre y abundante material bélico no se mostraba en los medios informativos, los niños y niñas plasmaron y dibujaron imágenes de la guerra con estos elementos; así mismo, surgieron expresiones como muertos, pistolas, cadáveres, metralletas, tanques, armas, y referencias psicológicas como odio, egoísmo, crueldad, maldad y pánico. (p. 778)

Resulta importante recalcar que el niño o niña, desde temprana edad adquiere la capacidad de representar su realidad con conductas adaptativas al contexto y a la relación con sus pares; cuando vivencia el conflicto, sus conductas tienden a alterarse, manifestándose en comportamientos sociales inapropiados, con una comunicación y relación con los demás poco asertiva, reflejada a través del juego.

Considerando las definiciones realizadas por algunos autores acerca del juego, se encuentra que, Piaget (citado por Saldarriaga, Bravo y Loor, 2016) considera el juego como una “actividad valiosa e importante, porque sirve como una forma de descarga de tensiones y expresión de sentimientos como la ira, ansiedad o frustración, permitiendo que los niños regulen sus emociones y se comuniquen mediante diferentes conductas, pensamientos y necesidades” (p. 133). Además, Piaget (citado por García-Carpintero, 2010) caracteriza la etapa en estadios del desarrollo según la edad, como el estadio operacional concreto (7 a 12 años); describe que razonan sobre las transformaciones y no se dejan guiar por las apariencias perceptivas; así mismo, su pensamiento es concreto y puede clasificar, seriar, entender la noción de número, establecer relaciones cooperativas, asumiendo el punto de vista de otros. El juego favorece también la identidad personal, cultural y la socialización; así mismo, permite el desarrollo moral del infante, que se construye sobre las normas sociales, valores, actitudes y comportamientos sociales que se da dentro de los juegos, “predominando el juego reglado y de colaboración” (Gallardo-López y Gallardo-Vásquez, 2018, p. 48). Es por ello que se relaciona el juego cooperativo con esta edad, puesto que permite que el niño o la niña realice juegos con un fin, sin obtener a cambio algo material, sino, por el contrario, la satisfacción de un logro grupal que se hizo por la comprensión y comunicación que tuvo con sus iguales.

La T.O. trabaja con las personas, considerando varias ocupaciones de su vida, entre ellas el juego, el cual hace parte de un área ocupacional, en este caso para el desarrollo infantil, definido como “cualquier actividad que proporciona disfrute, entretenimiento o diversión” (Mercado y Ramírez, 2008, p. 12). Asimismo, con el juego, el niño o niña puede explorar, aprender a manejar el mundo que le rodea, descubriendo su naturaleza ocupacional con motivación y placer en los diferentes actos realizados en el contexto y con sus pares, que le permiten adquirir nuevas habilidades de interacción.

Teniendo en cuenta el significado de ocupación, habría que decir también que, desde T.O., ésta es vista como un fenómeno; es decir, algo que aparece ante los individuos, cuando realizan una actividad determinada en un ambiente físico, social y temporal determinado, con una forma, un significado y un propósito que se influyen mutuamente (Carrasco y Olivares, 2008). La ocupación humana es algo que tiene significado en el individuo y le permite colocar en práctica las diferentes destrezas y habilidades ocupacionales de acuerdo con la edad; en este caso se habla de la infancia, donde su principal ocupación es el juego, como lo define Huizinga (citado por Tamayo y Restrepo, 2017):

Una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia. (p. 109)

El juego “puede ser el fundamento de la cultura [...]; las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego” (Huizinga, citado por Crozzoli y Romero, 2017, p. 5); también es una “actividad a la que principalmente (pero no exclusivamente) las niñas y niños dedican la mayor parte de su tiempo” (Huizinga, citado por Rivero, 2018, p. 208). Entonces, se puede comprender el juego cooperativo, que se podría definir como una propuesta que busca disminuir las manifestaciones de agresividad, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad; facilita el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza; busca la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

“Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros” (Carralero, 2004, p. 1). Uno de los autores que estudia el juego cooperativo es Huizinga (citado por Rivero, 2018), quien describe el juego como una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas; se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que parezca lo deseado.

Huizinga (citado por Ríos, 2009) propone el juego como una actividad llena de sentido, que no solo tiene una función social, sino que crea su propia estructura social; en esta teoría, plantea cuatro características propias del juego cooperativo: la primera es el “juego libre” (p. 10), haciendo referencia a un juego en el cual el niño o la niña involucra la iniciativa, las reglas propias, el cómo y el cuándo jugar; la segunda característica es “como si” (p. 10), definido como lo serio y no serio de un juego; la tercera característica es el “carácter desinteresado” (p. 10), donde el niño o la niña realiza un juego por disfrute y no por recibir un premio a cambio; finalmente, la cuarta característica, la cual denomina “intermezzo” (p. 10) de la vida cotidiana, haciendo referencia a la ocupación en tiempo y espacio que emplea el niño o niña en el juego. Por último, se podría decir que el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil, donde se crea una cultura individual que a posteriori se convierte en colectiva. Este juego se identifica principalmente porque busca un fin grupal, integrando los diferentes medios de comunicación verbal y no verbal, con el fin de obtener el propósito colectivo. El desarrollo del proceso de investigación recae en describir las características del juego en el grupo de niños y niñas en condición de desplazamiento.

## 2. Desarrollo Metodológico

La investigación se suscribe a un estudio cualitativo de carácter fenomenológico, definido como “una fenomenología existencial que estudia el movimiento de la conciencia del ser humano en el mundo y cómo éste atribuye un significado a sus propias experiencias” (Guerrero-Castaneda, Menezes y Vargas, 2017, p. 923). Se describe las características del juego cooperativo a través de técnicas de recopilación de información como observación y entrevista, en ocho niños y niñas entre 7 a 12 años de edad, en condición de desplazamiento en la ciudad de San Juan de Pasto, quienes viven en una urbanización de interés social para población víctima del conflicto armado.

La técnica de observación “se puede planear con una finalidad exploratoria, con el fin de obtener información que luego se podrá corroborar con alguna otra técnica” (Guerrero, 2016, p. 6). A través de la entrevista individual semiestructurada, las investigadoras pueden acotar “la información que resulta de ciertos aspectos relacionados con el objeto de estudio, a fin de obtener datos más profundos en temas específicos” (Troncoso-Pantoja y Amaya-Placencia, 2017, p. 331). Para ello se elaboró dos formatos; teniendo en cuenta la descripción de juego de Huizinga, se propuso las preguntas tanto para la entrevista como para la pauta de observación; éstas fueron avaladas por pares evaluadores conocedores del tema. Para la construcción del instrumento se consideró las siguientes categorías y subcategorías, como se aprecia en la Tabla 1.

**Tabla 1**

*Categorías y subcategorías*

<b>Categoría</b>	<b>Preguntas de entrevista</b>	<b>Pauta de Observación</b>
<b>Juego libre</b>	Cómo decides jugar	Cómo juega el niño
	Cómo decides con quién jugar	Cómo elige con quién jugar
	Cómo juegas con otros niños	Cómo juega con otros niños
	Cuando juegas con otros niños, cómo creas las reglas del juego	Cómo crea reglas de juego
<b>Juego desinteresado</b>	Qué tan serio tomas el juego	Qué tan serio toma el juego
	Qué tipo de juego te divierte más	Cómo se divierte en el juego
	Qué es lo que más te motiva del juego	Qué motiva el juego
	Qué deben hacer los otros niños durante el juego	Qué hace durante el juego

Tiempo y espacio del juego	Qué lugares eliges para jugar	Qué lugar eligió para jugar
	Cómo sabes qué hacer en el juego y en qué momentos	Cómo sabe qué hacer y en qué tiempo
	Cómo sabes cuándo inicia el juego	Cómo inicia el juego
	Cómo sabes cuándo un juego se acaba	Cómo finaliza el juego

### 3. Resultados y Discusión

Centrado en los resultados obtenidos en la investigación, el primer objetivo estuvo encaminado a describir el compromiso en el juego cooperativo, donde se encontró como primera categoría inductiva: Interacción con pares cercanos. Huizinga (citado por Enriz, 2014), desde el juego libre, describe que “los individuos no juegan por mandato, y quienes juegan, lo hacen porque encuentran gusto en la práctica y en eso consiste la libertad” (p. 19). Además, explica cuál juego permite decidir inicialmente qué y con quién jugar libremente, pues con la interacción se genera el trato con otros para establecer relaciones interpersonales. Esta categoría inductiva se refleja en las voces de los participantes, quienes expresan:

- A mí me gusta jugar con los niños y niñas que yo conozco, pero que no me peguen. (S1)
- Yo decido jugar con mis amigas; con gente que no conozco, no. (S4)
- A mí me gusta jugar con los niños y niñas que son mis amigos. (S5)
- Yo juego con las niñas del bloque cuando me van a llamar a diferentes juegos, pero cuando un juego no me gusta, me voy. (S8)

En concordancia, Albert (citado por Ávila, 2018) menciona que “es a través de las interacciones sociales que los participantes desarrollan herramientas «comunicativas» para negociar significados, como se esfuerzan para una noción compartida de la situación, de esta manera las capacidades cognitivas son formadas y aumentadas en fenómenos sociales” (p. 129).

Vygotsky (citado por Rodríguez y Marín, 2019), frente a la interacción con pares, menciona que “aprender con los otros permite un enriquecimiento de las experiencias personales y, por lo mismo, conlleva la construcción de una experiencia colectiva” (p. 138). Además, describe que “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social” (citado por Cuellar, Tenreiro y Castellón, 2018, p. 122), y teniendo en cuenta la investigación de Garaigordobil (citada por Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera y Gil, 2016) quien refiere que “los juegos cooperativos son juegos en los que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar uno o varios objetivos comunes” (p. 100), como se manifiesta en las voces de los participantes:

- Me gusta escuchar lo que dicen los demás, y luego elegimos cuál juego jugamos. (S3)
- Decido jugar como todos quieran. (S4)
- Juego como mis amigas quieran jugar. (S8).

En concordancia, Andrade (2014) describe que el conflicto colombiano afecta el desarrollo general de los y las menores vulnerados, a razón de la violación de sus derechos, el estrés socio familiar, el trabajo forzado y el reclutamiento por parte de los grupos armados; así, las secuelas de estos eventos y las pérdidas simbólicas, materiales y psicológicas a las que se ven expuestos, se derivan en problemas de ajuste a los nuevos escenarios de socialización, además de sentimientos de vacío emocional, rabia, temor, desesperanza, soledad y angustia, entre otros (Patiño-Montaña, 2016), situaciones que se evidencia a partir de testimonios como:

- A mí me gusta jugar con todos los niños y niñas, pero que no me peguen. (S1)
- Yo juego con otros niños a lo que ellos quieran jugar, pero respetándonos. (S7)

Así mismo, se da la preferencia del juego con pares conocidos.

En el estudio desarrollado por Jaqueira, Lavega, Lagardera, Araujo y Rodrigues (2014), dirigido a investigar los efectos del juego cooperativo, se encontró que “mediante esta experiencia estos alumnos han podido constatar el extraordinario valor educativo de los juegos cooperativos para educar relaciones sociales pacíficas” (p. 15). En consecuencia, las manifestaciones de los participantes expresan que la interacción con pares cercanos hace parte del desarrollo del juego cooperativo.

Por otra parte, como segunda categoría inductiva está el juego basado en el respeto y la seriedad, el cual es descrito por Huizinga (citado por Carreras, 2017) como “la contraposición que suele hacerse entre el juego y lo serio” (p. 112). Según él, ‘juego’ y ‘lo serio’, no son términos equivalentes: “lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí mismo lo serio” (p. 112). Esta categoría inductiva se ve reflejada en voces de los participantes, quienes expresan:

- Jugar a lo serio; porque de eso se trata el juego. (S3)
- A mí me gusta jugar serio. (S4)
- Me gusta jugar y tomar en serio el juego, porque así jugamos de verdad. (S5)

Paredes (2003) sostiene que cuando se estudia el juego en los niños y niñas “se observa tanta seriedad como en el mismo trabajo más responsable del adulto. Eso sí, ofrece contrastes: seriedad y alegría, diversión y responsabilidad acompañada de gozo” (p. 12). Así mismo, López-Meneses, Cobos, Martín, Molina-García y Jaén (2018) explican que “el juego cooperativo se define desde siete parámetros o características: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo” (p. 3413).

En consonancia, el juego cooperativo se constituye también en un juego basado en valores tales como el respeto; esto se ve reflejado en: “respetarse y seguir las reglas del juego” (S1); “tienen que respetarse durante el juego porque así podemos jugar todos” (S8). El individuo crea algunos cimientos que, posteriormente, se ven manifestados no solo en el juego sino en su vida cotidiana, evidenciando que el juego posee una autonomía y una pureza propias, generando un aspecto positivo, en el sentido de ser una experiencia de plenitud. Esto se refleja en:

- Lo que más me motiva es la diversión que tengo con mis amigos. (S1)
- Me motiva jugar, porque así puedo convivir con las demás personas. (S3)
- Lo que más me motiva a jugar es que sea divertido. (S3)
- Me motiva jugar porque así puedo estar con mis amigos. (S6)

Bajo este entendimiento, Torres (citado por Delgado-Mero, 2016) expresa que el juego no solo favorece y estimula unas determinadas cualidades morales en los niños y niñas, tales como el dominio de sí mismos, la seguridad, la atención, la reflexión, el respeto por las reglas del juego, sino también la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa y la solidaridad con sus amigos y pares cercanos, haciendo énfasis en un juego limpio:

- Jugar bien, que no se peguen ni se maltraten; que jueguen como es el juego. (S4)
- No gritarse, porque cuando pasa eso, uno ya no puede jugar porque los otros se van. (S2)
- Ayudarse para que el juego sea divertido. (S7)

...logrando evidenciar que los niños y niñas generan un aprendizaje cooperativo basado en el respeto hacia sus pares, asumiendo con seriedad las reglas y, permitiendo la interiorización de valores que se va adquiriendo en el juego.

Finalmente, como tercera categoría inductiva se encuentra ‘El juego en espacio abierto’. Según Huizinga (citado por Ríos, 2009) “el juego tiene una delimitación temporal caracterizada por la repetición; también posee una delimitación espacial, pues siempre se juega dentro de un campo; éste puede ser material o ideal” (p. 11). Esta categoría inductiva se ve reflejada en expresiones de los participantes:

- A mí me gusta jugar en el parque porque hay más espacio. (S7)
- A mí me gusta jugar en el parque. (S3)
- Me gusta jugar en el parque porque están las llantas y así puedo saltar. (S4)



Todo esto representa el lugar de preferencia para llevar a cabo el juego. De acuerdo con esto, los niños disfrutaban más el juego con sus pares en campo abierto; el juego “se caracteriza por ser natural, creativo; maneja un espacio y un tiempo” (Tonucci, citado por Mora, Plazas, Ortiz y Camargo, 2016, p. 140). Así mismo, Morales (2019) describe que la delimitación del tiempo y el espacio “permiten que los individuos den rienda suelta al ingenio, se dejen llevar, pues ese tiempo y espacio no pertenecen a su realidad cotidiana y, su vida no se verá alterada por ello” (p. 53).

Cabe resaltar que esta delimitación temporal también está relacionada con el momento en el que desarrollan el juego:

- Pues... yo juego con mis amigos a lo que me toque y en los momentos que tengo libres salgo a jugar. (S3)
- Juego en mis ratos libres. (S4)
- Juego en mis ratos libres, cuando ya acabo de hacer mis tareas. (S5)
- Juego cuando estoy solo y acabo de hacer todo. (S6)

Huizinga (citado por Jiménez, Pérez-Serrabona, Bombillar y García, 2017) describe que “el juego se aparta de la vida por su espacio y por su tiempo” (p. 24). Además, describe que el juego cooperativo “comienza y en un determinado momento, se acaba. Mientras se juega hay movimiento, de un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace” (p. 24).

Por lo tanto, como describe Morales (2013), “el jugador detiene la realidad circundante, suspende el ritmo establecido por la cotidianidad con el fin de centrarse únicamente en el tiempo y el espacio del juego” (p. 27). Según las voces de los participantes, un espacio abierto les permite desarrollar el juego y disponer de los tiempos en los cuales pueden salir a jugar con sus pares.

#### 4. Conclusiones

La investigación permitió evidenciar en el desarrollo del juego libre, que la mayoría de los sujetos tuvieron una preferencia para interactuar a través del juego con pares cercanos a su entorno (familiares, amigos, vecinos y compañeros), preferiblemente del mismo género. De ahí que, posiblemente las secuelas que ha dejado el desplazamiento forzado como consecuencia del conflicto armado, pueden estar interfiriendo en la interacción con pares en el grupo que hizo parte de la investigación.

Respecto a la categoría de juego desinteresado, prefirieron realizar el juego basado en el respeto y seriedad, siempre y cuando los pares lo tomen de la misma manera, ya que consideraron que debía ser recíproco para que todos asuman el juego como algo serio.

Referente a la categoría de tiempo y espacio que emplean los niños y niñas en el juego, prefirieron jugar en espacios abiertos y después de realizar las tareas o actividades asignadas en casa, tales como los quehaceres del hogar y las académicas, como las tareas escolares, permitiéndoles reconocer los momentos de inicio y finalización del juego, así como el lugar donde se lleva a cabo.

#### Referencias

- Andrade, J.A. (2014). Complejidad, conflicto armado y vulnerabilidad de niños y niñas desplazados en Colombia. *El Ágora USB*, 14(2), 649-668. <https://doi.org/10.21500/16578031.40>
- Ávila, A. (2018). Enfoque sociocultural y algunas aproximaciones en la enseñanza de las ciencias. En Mora, W. (Ed.). *Proyectos investigativos en educación en ciencias: articulaciones desde enfoques histórico-epistemológicos, ambientales y socioculturales* (pp. 125-147). Editorial Magisterio.

- Beltrán-Villamizar, Y.I., Martínez-Fuentes, Y.L. y Vargas-Beltrán, Á.S. (2015). El sistema educativo colombiano en el camino hacia la inclusión: Avances y retos. *Educación y Educadores*, 18(1), 62-75. DOI: <http://dx.doi.org/10.5294/edu.2015.18.1.4>.
- Carralero, K.C. (2004). Los juegos cooperativos: una alternativa para el desarrollo armónico de los escolares. *LUZ*, 3(1), 4.
- Carrasco, J. y Olivares, D. (2008). Haciendo camino al andar: construcción y comprensión de la ocupación para la investigación y práctica de la Terapia Ocupacional. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, (8), 5-16. 10.5354/0719-5346.2010.55
- Carrera, C. (2017). Del Homo Ludens a la gamificación. *Quaderns de filosofia*, 4(1), 107-118.
- Castrillón-Guerrero, L., Riveros, V., Knudsen, M.L., López, W., Correa-Chica, A., & Castañeda, J.G. (2018). Comprensiones de perdón, reconciliación y justicia en víctimas de desplazamiento forzado en Colombia. *Revista de Estudios Sociales*, (63), 84-98. <https://dx.doi.org/10.7440/res63.2018.07>
- Crozzoli, A.L. y Romero, C.R. (2017). El juego tradicional en las clases de Educación Física. En 12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias 13 al 17 de noviembre 2017 Ensenada, Argentina. Educación Física: construyendo nuevos espacios. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física. <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=eventos&d=Jev10297>
- Cuellar, M.E., Tenreyro, M. y Castellón, G. (2018). El juego en la Educación Preescolar. Fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 14(62), 117-123.
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I.M., Barrera, M.X. y Gil, P. (2016). La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de Educación Infantil. *Paradigma*, (1), 99-134.
- Cuevas, M., Hernández, N. y Torres, N. (2014). ¿Cómo afecta actualmente la represión política en el juego de niños y niñas mapuche en la región de la Araucanía? *Revista de Estudiantes de Terapia Ocupacional*, 1(2), 28-40.
- Delgado-Mero, D.M. (2016). El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 2(4), 164-178.
- Enriz, N. (2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. Espacios en Blanco. *Revista de Educación*, (24), 17-33.
- Gallardo-López, J.A. y Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, (24), 41-51.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Editorial Pirámide.
- García-Carpintero, E. (2010). La importancia del juego en el control del dolor pediátrico. *Enfermería Global*, 9(1), 1-4.
- González, L.H. y Bedmar-Moreno, M. (2014). Población infantil en situación de desplazamiento forzado en Colombia y sus manifestaciones de ciudadanía. *Derecho y Realidad*, 12(24), 29-48.
- Guerrero, M.A. (2016). La investigación cualitativa. *INNOVA Research Journal*, 1(2), 1-9.
- Guerrero-Castaneda, R.F., Menezes, T.M. y Vargas, M.G. (2017). Acercamiento al escenario de estudio fenomenológico en México: relato de experiencia. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 70(4), 885-890. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2016-0601>

- Jaqueira, A.R., Lavega, P., Lagardera, F., Araujo, P. y Rodrigues, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1), 15-32. DOI: <https://doi.org/10.6018/j/194071>
- Jiménez, I., Pérez-Serrabona, J.L., Bombillar, F.M. y García, M.C. (2017). *Los retos del deporte profesional y profesionalizado en la sociedad actual*. Reus Editores.
- López-Meneses, E., Cobos, D., Martín, A.H., Molina-García, L., y Jaén, A. (2018). *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. Ediciones Octaedro.
- Mercado, R. y Ramírez, A. (Coord.). (2008). *Marco de Trabajo para la práctica de la Terapia Ocupacional: Dominio y proceso* (2.ª ed.). <http://www.terapia-ocupacional.com/aota2010esp.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2005). Documento No. 2: Lineamientos de política para la atención educativa a poblaciones vulnerables. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-90668.html?\\_noredirect=1](https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-90668.html?_noredirect=1)
- Montoya, A.M. (2008). Niñez y juventud participando en la guerra: reclutamiento y vinculación en ejércitos ilegales en Colombia. *Dehuidela, Revista de Derechos Humanos*; 17(9), 2-12.
- Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A., y Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y Nudos*, 4(40), 137-144.
- Morales, L. (2013). El impulso lúdico: esencia y estructura del juego. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*, (25), 1-27.
- Morales, L. (2019). *Nuevas perspectivas sobre lo lúdico en Guillermo Cabrera infante: 'patafísica, oulipo y el tablero anticastro'* (Tesis Doctoral). Universidad de Salamanca. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=256109>
- Ortega, P., Hurtado, L.J. y González, J.M. (2018). Lineamientos de política educativa: entre la diferencia y la desigualdad. *Revista Educación y Ciudad*, (34), 129-143.
- Osés, R.M., Duarte, E. y Pinto, M. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 18(3), 176-186.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen Editorial.
- Parra, Y. (2011). Social representation of the Colombian armed conflict on children of a school affiliated with the National Police. *Universitas Psychologica*, 10(3), 775-788.
- Patiño-Montaña, Y. (2016). Cómo vive el desplazamiento la población infantil aquitanense, víctima del conflicto armado. *Derecho y Realidad*, 14(28), 137-154. <https://doi.org/10.19053/16923936.v14.n28.2016.7816>
- Ríos, M. (2009). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. *Konvergencias, Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo*, (21), 3-18.
- Rivero, I.V. (2018). Dimensiones para pensar el juego como práctica de vida saludable y derecho de la infancia. *IEYA, Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 4(1), 203-229. DOI: <https://doi.org/10.22370/ieya.2018.4.1.944>
- Rodríguez, A.M. y Marín, C.P. (2019). Implementación de un modelo de juego interactivo para aprender matemáticas. *Praxis & Saber*, 10(22), 115-142. <https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n22.2019.7693>

- Saldarriaga, P., Bravo, G. y Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.
- Tamayo, A. y Restrepo, J.A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección. Una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128.
- Troncoso-Pantoja, C. y Amaya-Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Revista de la Facultad de Medicina*, 65(2), 329-332. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>
- Unidad para la Atención y la Reparación Integral a las Víctimas. (2017). Víctimas Conflicto Armado. <https://www.unidadvictimas.gov.co/es/registro-unico-de-victimas-ruv/37394>
- Unidad para las Víctimas. (2016). Informes Regionales 2016. Nariño. Así seguimos reparando a las víctimas. <https://www.unidadvictimas.gov.co/especiales/especial-rendicion-2016/docs/narino.pdf>

## Apéndice A. Formatos Recolección de información



Universidad Mariana

Facultad Ciencias de la Salud – Programa Terapia Ocupacional

Investigación: Descripción del juego cooperativo en un grupo de niños y niñas de 7 a 12 años de edad en condición de desplazamiento por conflicto armado en la ciudad de San Juan de Pasto.

Instrumento de Valoración – Guía de observación

---

**Nombre:**

**Apellido:**

**Edad:**

**Procedencia:**

**Lugar de Residencia:**

**Fecha:**

**Aplicado por:**

---

Categoría: Juego Libre

---

**Pregunta**

**Respuesta**

1. ¿Cómo juega el niño?

2. ¿ El niño elige con quién jugar?

3. ¿Cómo juega con otros niños?

4. ¿El niño crea reglas de juego?

---

Categoría: Juego desinteresado (serio y no serio) y como si...

---

**Pregunta**

**Respuesta**

1. ¿Qué tan serio toma el juego?

2. ¿Se divierte durante el desarrollo del juego?

3. ¿Qué motiva el juego de los niños?

4. ¿Qué hacen los niños durante el juego?

---

Categoría: Intermezzo

---

**Pregunta**

**Respuesta**

1. ¿Cuál es el lugar que eligen para desarrollar el juego?

2. ¿Cómo saben qué hacer en el juego y en qué momentos?

3. ¿Cómo el niño inicia el juego?

4. ¿Cómo el niño da por finalizado el juego?

---



Universidad Mariana

Facultad Ciencias de la Salud – Programa Terapia Ocupacional

Investigación: Descripción del juego cooperativo en un grupo de niños y niñas de 7 a 12 años de edad en condición de desplazamiento por conflicto armado en la ciudad de San Juan de Pasto.

Instrumento de Valoración – Entrevista semiestructurada

---

**Nombre:**

**Apellido:**

**Edad:**

**Procedencia:**

**Lugar de Residencia:**

**Fecha:**

**Aplicado por:**

---

Categoría: Juego libre

---

**Pregunta**

**Respuesta**

1. ¿Cómo decides qué jugar?
2. ¿Cómo decides con quién jugar?
3. ¿Cómo juegas con otros niños?
4. Cuando juegas con otros niños, ¿cómo creas las reglas del juego?

---

Categoría: Juego desinteresado (serio y no serio) y como si...

---

**Pregunta**

**Respuesta**

5. ¿Qué tan serio tomas el juego?
6. ¿Qué tipo de juego te divierte más?
7. ¿Qué es lo que más te motiva de un juego?
8. ¿Qué deben hacer los otros niños durante el juego?

---

Categoría: Intermezzo

---

**Pregunta**

**Respuesta**

9. ¿Qué lugares eliges para jugar?
  10. ¿Cómo sabes qué hacer en el juego y en qué momentos?
  11. ¿Cómo sabes cuándo inicia el juego?
  12. ¿Cómo sabes cuándo un juego se acaba?
-