JUEGO	FICHA DE CAMPO HALLAZGOS: con base a extractos de diarios de campo asociados a los hallazgos relevantes en relación con el aspecto o tema con el objetivo de investigación. COMPORTAMIENTOS, GÉNERO, NARRATIVAS, CONCEPTOS PROPIOS.	
	Daniel Bustos Echeverry	**CONVENCIONES DE DENOMINACIÓN:** DOC-ESPAÑOL-IE003-M-NOET-26-May-2026

espacio tiempo	EL JUEGO en el aula, biblioteca, artes, teatro, espacios multipropósito, recreo, comedor, transporte escolar, vecindario, como DISPOSITIVOS PEDAGÓGICOS							
Categoría	**HALLAZGOS**	**MARCADORES DE MISMIDAD - INTERSUJETIVIDAD**	**INCLUSION/EXCLUSION LIDERAZGOS**	**MOVIMIENTO RELACIONAL ENTRE EL YO-NOSOTROS Y EL OTRO**	**RÉGIMEN EMOCIONAL DE LA OTREDAD-ALTERIDAD:**	**DIVERSIDAD-PLURALIDAD**	**OTRAS**	**ANÁLISIS, OBSERVACIONES Y REFLEXIONES FINALES**
Premisa pregunta guía	*Investigar la interacción lúdica en la escuela es acercarse a un espacio de alta intensidad relacional. Desde la gramática escolar, el juego es un territorio privilegiado de los afectos abiertos (la risa que excluye, la vergüenza del que no sabe jugar, la frustración del que siempre "se la queda") y del excedente (cuando el grupo modifica una regla para incluir a alguien). Los indicadores de otredad en el juego incluyen: formas de inclusión/exclusión diferencial (quién puede jugar y quién no, con qué condiciones); marcadores de mismidad (códigos lúdicos compartidos, jergas, gestos de pertenencia); jerarquización simbólica (quién propone el juego, quién arbitra, quién es "el que se la quedó"); y régimen emocional de la otredad (vergüenza, indiferencia, frustración, alegría compartida). ¿Cómo se definen la "mismidad" (self), quiénes conforma el "nosotros" lúdico y el/la "otro/a"?*	*Investigar la interacción lúdica en la escuela es acercarse a un espacio de alta intensidad relacional. Desde la gramática escolar, el juego es un territorio privilegiado de los afectos abiertos (la risa que excluye, la vergüenza del que no sabe jugar, la frustración del que siempre "se la queda") y del excedente (cuando el grupo modifica una regla para incluir a alguien). Los indicadores de otredad en el juego incluyen: formas de inclusión/exclusión diferencial (quién puede jugar y quién no, con qué condiciones); marcadores de mismidad (códigos lúdicos compartidos, jergas, gestos de pertenencia); jerarquización simbólica (quién propone el juego, quién arbitra, quién es "el que se la quedó"); y régimen emocional de la otredad (vergüenza, indiferencia, frustración, alegría compartida). ¿Cómo se definen la "mismidad" (self), quiénes conforma el "nosotros" lúdico y el/la "otro/a"?*	*Investigar la interacción lúdica en la escuela es acercarse a un espacio de alta intensidad relacional. Desde la gramática escolar, el juego es un territorio privilegiado de los afectos abiertos (la risa que excluye, la vergüenza del que no sabe jugar, la frustración del que siempre "se la queda") y del excedente (cuando el grupo modifica una regla para incluir a alguien). Los indicadores de otredad en el juego incluyen: formas de inclusión/exclusión diferencial (quién puede jugar y quién no, con qué condiciones); marcadores de mismidad (códigos lúdicos compartidos, jergas, gestos de pertenencia); jerarquización simbólica (quién propone el juego, quién arbitra, quién es "el que se la quedó"); y régimen emocional de la otredad (vergüenza, indiferencia, frustración, alegría compartida). ¿Cómo se definen la "mismidad" (self), quiénes conforma el "nosotros" lúdico y el/la "otro/a"?*	*Investigar la interacción lúdica en la escuela es acercarse a un espacio de alta intensidad relacional. Desde la gramática escolar, el juego es un territorio privilegiado de los afectos abiertos (la risa que excluye, la vergüenza del que no sabe jugar, la frustración del que siempre "se la queda") y del excedente (cuando el grupo modifica una regla para incluir a alguien). Los indicadores de otredad en el juego incluyen: formas de inclusión/exclusión diferencial (quién puede jugar y quién no, con qué condiciones); marcadores de mismidad (códigos lúdicos compartidos, jergas, gestos de pertenencia); jerarquización simbólica (quién propone el juego, quién arbitra, quién es "el que se la quedó"); y régimen emocional de la otredad (vergüenza, indiferencia, frustración, alegría compartida). ¿Cómo se definen la "mismidad" (self), quiénes conforma el "nosotros" lúdico y el/la "otro/a"?*	*Investigar la interacción lúdica en la escuela es acercarse a un espacio de alta intensidad relacional. Desde la gramática escolar, el juego es un territorio privilegiado de los afectos abiertos (la risa que excluye, la vergüenza del que no sabe jugar, la frustración del que siempre "se la queda") y del excedente (cuando el grupo modifica una regla para incluir a alguien). Los indicadores de otredad en el juego incluyen: formas de inclusión/exclusión diferencial (quién puede jugar y quién no, con qué condiciones); marcadores de mismidad (códigos lúdicos compartidos, jergas, gestos de pertenencia); jerarquización simbólica (quién propone el juego, quién arbitra, quién es "el que se la quedó"); y régimen emocional de la otredad (vergüenza, indiferencia, frustración, alegría compartida). ¿Cómo se definen la "mismidad" (self), quiénes conforma el "nosotros" lúdico y el/la "otro/a"?*		
estudiantes	«Ese, ta, ta, ta, ta. Este es con el que más se saluda. Pero entre un grupo específico. La gran mayoría. Entre sus amigos, sí. Entre grupos, entre amigos. Digamos que eso es una señal de pertenencia»	«Las personas calladas, las personas que son muy tímidas, las personas que no les interesa aliarse con ese líder. […] Si hablamos de los niños de grados [menores], estos se sienten aislados, minimizados, sienten que son personas que no pertenecen a ese espacio, se sienten mal y buscan encajar»	«A veces tú ves varios niños, sobre todo en estos [grupos], porque como no les dan dispositivo, entonces juegan cuatro en un mismo dispositivo, algún juego en conjunto»	«¿Quién decide, en esos grupos que usted ve en el salón, a qué se puede jugar y con quién se puede jugar? El líder negativo. Hay tipos de chicos. Esos chicos, líderes negativos, que pues los siguen muchachos que todavía están en el aspecto de por dónde me voy, a quién sigo»	«Los chicos relegan toda su energía a trabajar […] Son personas que se motivan más bien por el aprendizaje» [sobre quienes quedan fuera del juego] «Después de octavo, no. O sea, sus grupos, sus subgrupos. Y ya no les resbalan. Ya en noveno, décimo y once los frentean. ¿Por qué? ¿Porque no me toco como usted? ¿O qué, hermano? Así, ya.» «Yo no estigmatizo así. ¿sabes? Nunca»	«Pues la tecnología. O sea, ahora juegan en el celular. […] A veces tú ves varios niños […] juegan cuatro en un mismo dispositivo, algún juego en conjunto» «Los venezolanos tratan de acoplarse, pero tienen su clan, donde conservan su lenguaje, donde conservan sus tradiciones.»	«Aquellos que quedan marginados de los juegos, ¿también quedan marginados de las clases? No, todo lo contrario, el rendimiento de ellos es muy bueno. Porque los chicos relegan toda su energía a trabajar, a hacer, a rendir en la clase»	
	«Solamente fútbol, voleibol, fútbol, voleibol. No, no, no, no volvieron a hacer así juegos como antes, que nosotros hacíamos de caballito, el burrito. Es que ya ni piedra, papel ni tijera juegan. Si tú los observas ya no hay juegos»	«¿Qué pasa con los que no pueden entrar en ese grupo? Se apartan, se aíslan... Los niños que son de educación especial son excluidos. Los niños por el conocimiento son excluidos. […] Los tildan de bobos, de pendejos. El hecho de ir con Natalia, la educadora especial, los tildan de pendejos, bobos, tontos»	«Esa persona es la persona que se viste a la moda, tiene las últimas zapatillas, que casi siempre usa cachucha, usa encapotado, que se las tira de maloso. […] el pantalón caído, la ropa oversize. Y eso es un liderazgo lúdico, digamos, porque es el que permite y el que dice que vamos a jugar»	«Yo pensaría que no hay un grupo sin intermedios, no hay. De pronto relaciono, porque se hacen para hablar y esto, pues, por ojo. Que sé que se la pasan juntos, pero no. Sin estigmatizar.»	«Son personas que dicen, como que ya le pusieron en el tatequieto. Y lo aplauden. Lo aplauden, sí. Casi siempre lo aplauden» «La única clase que a mí me aporta es la suya, las demás no me aportan absolutamente nada» [estudiante Kendal a la docente]			
docentes	«Yo no estigmatizo así, ¿sabes? Nunca. De pronto relaciono, porque se hacen para hablar y esto, pues, por ojo. Que sé que se la pasan juntos, pero no. Sin estigmatizar, me parece que no»	«La profesora de inclusión saca a los niños de su espacio relacional para trabajar aparte con ellos. Ya los está excluyendo el proceso»		«Había profesores que yo llamo profesores de la vieja guardia, donde se trabajaba en grupo, en equipo, donde se trataba de que era mejor. Ahora no, el trabajo es individualista. Los profes se niegan […] a hacer un aporte fuera de lo básico» «El profesor une a otro profesor para dejarlo académicamente, no disciplinariamente, y le relegan todo a Adriana o le relegan a la orientadora»				
familias								
comunidad								