

**Instituto María Auxiliadora**

**Segundo parcial  
de  
Ciencias Sociales**

**El dominó**

**Alumna:** Natalia A. Duca  
**Profesora:** Ángelica Otaño  
**Curso:** Segundo inicial  
**Año:** 2008

## **Fundamentos del trabajo (marco teórico)**

El material investigado abarca los aspectos más factibles de trabajar con niños de una sala de cinco años del Nivel Inicial.

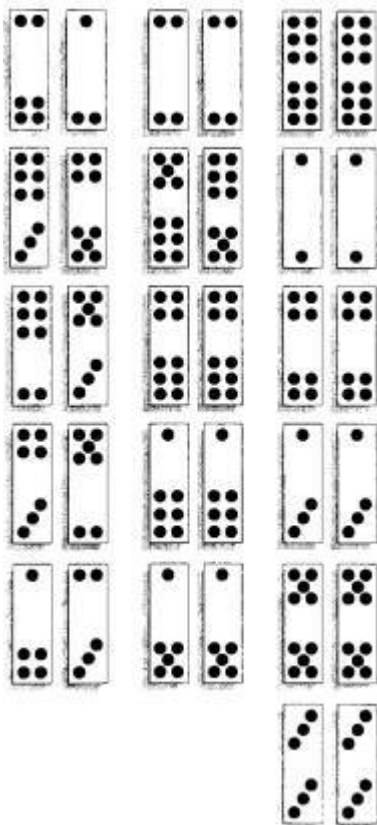
Abordare el marco teórico organizando la información según las dimensiones que podemos trabajar teniendo en cuenta este recorte.

### **Dimensión temporal**

Un repaso por la historia de cómo surgió el juego del dominó, en qué lugar (sabemos que este dato del lugar corresponde más a una dimensión espacial, sin embargo lo dejaremos en esta dimensión porque esta íntimamente relacionado con el tiempo), en qué tiempos.

En cuanto a la historia del juego dominó hay algunas discrepancias entre las distintas fuentes. Sin embargo en más de una encontramos similitudes, por eso nos quedaremos con aquella información, pero puede ser que en algunos sitios de Internet aparezca otra versión sobre cómo y donde surgió el juego.

- Los juegos de fichas de alguna forma se han encontrado en China, alrededor del 1120 d.C. El dominó chino es más largo que el occidental, se divide en dos tipos y originalmente se tallaba en hueso o marfil con los puntitos hechos de ébano. Cada ficha china representa una de las veintiunas permutaciones diferentes de tirar dos dados aunque hay un total de treinta y dos fichas dado que ciertas fichas se duplicaron.



- Un juego de fichas chinas se divide en dos categorías - el Ejército y los Civiles. Las fichas de Civiles es un conjunto de fichas que tiene duplicados mientras que las fichas del Ejército son aquellas que son únicas. Se jugaron y aún se juegan una variedad de juegos diferentes con estas fichas y el juego de fichas de Mah-Jong, que es mucho más moderno, evolucionó del Dominó chino.

Aunque las fichas de dominó tienen claramente una herencia china, hay un debate sobre si el juego jugado por los europeos se trajo de China a Europa en el siglo XIV o si, en efecto, fue inventado independientemente. El dominó europeo es más pequeño que el chino y hay una ficha sola para cada permutación del tiro de dos dados o un espacio en blanco, haciendo un total de veintiocho fichas. Este es el conjunto estándar o "doble seis" y, como en China, se pueden jugar varios juegos con él. Los conjuntos "doble doce" (91 fichas) son populares en América y los conjuntos "doble nueve" (55 fichas) también existen.

El juego llegó a Gran Bretaña a fines del siglo XVIII desde Francia (posiblemente por medio de los prisioneros de guerra franceses) y rápidamente parece haberse hecho popular en posadas y tabernas.

El dominó o sus variantes se juegan en casi todos los países del mundo, pero es más popular en América Latina.

Sin embargo al preguntarme por qué surge el domino, para qué me encuentro con una historia muy interesante respecto al dominó y otros juegos de azar.

### **Otra versión sobre la historia del mismo juego, pero esta vez con connotación mágica**

El dominó nació en la India, sin duda alguna durante el tercer milenio antes de nuestra era. Los historiadores sagaces pretenden que las figuras representadas en los dominós se inspiraban en las combinaciones obtenidas con los dados que, como hemos visto, también se utilizaban con fines adivinatorios. Algunas fuentes históricas indican que las figuras presentes en las fichas del dominó estaban en relación con las estrellas y las constelaciones, y que se contaban hasta 200 y 300 fichas distintas en este juego, en la India, en la China y en Oriente, mientras que hoy en día, no hay más que 32 piezas en Asia y 28 en Occidente. Por nuestra parte, la unión entre los dibujos y figuras de las constelaciones y los que aparecen en el juego del dominó resulta evidente. Según nuestra opinión, presenta una semejanza con los signos y símbolos que nuestros antepasados vieron en el cielo -que era y todavía es evidentemente el mismo para todos, pero en períodos del año diferentes-, lo que explica el carácter universal del juego del dominó. En efecto, nacido en la India, está presente en toda Asia y sobre todo en la China, pero también tuvo sus días de gloria entre los hebreos y los griegos, antes de llegar a Europa en el siglo XIV y convertirse, en el siglo XVIII, en un juego de mesa que hizo furor entre nosotros y que todavía hoy se practica.

Actualmente, este juego de carácter adivinatorio con gran carga simbólica, como los cuentos de hadas, las leyendas, los mitos y los símbolos, ha perdido sus connotaciones mágicas.

En Asia y en Oriente, el precursor del juego que hoy utilizamos estaba constituido por un gran número de piezas, cada una con un nombre específico en relación con una constelación. De manera que, una vez más, existe una unión entre este juego adivinatorio, la astrología y todas las ciencias de los presagios a las que nuestros antepasados se aplicaban para comprender, organizar e interpretar el mundo a su manera, aprovechando el lenguaje de los signos y los símbolos del gran libro de la Naturaleza.

- También no debemos olvidar que seguramente cuando llegó a Europa el juego de dominó sirvió como entretenimiento de nobles y plebeyos
- También podemos hacer referencia al tiempo, en cuánto se tarda en jugar una partida de dominó. No hay un tiempo específico, pero podemos indagar a frecuentes jugadores de dominó que nos cuenten, más o menos, cuánto tiempo se juega.

### **Dimensión tecnológica**

Si bien, ya fue mencionado en el punto anterior, el juego del dominó para nosotros cuenta con 28 piezas.

Las fichas originalmente se hicieron con hueso: en 1840 se empezó a pegarles láminas de ébano, sujetándolas a ambos lados de la ficha con un alfiler conocido como ojiva; esta unión servía para producir un agradable contraste entre los puntos blancos y el fondo negro, y para que la luz no develara la cantidad de ellos que poseía cada pieza. Así se impedía hacer trampa y mirar el valor de la ficha con ciertas luces. Además le daba mayor anchura a la pieza y ésta podía ponerse parada.

.....Con ello se creó un contraste de colores, tal y como puede verse actualmente en las fichas de diferentes materiales con las que se fabrica: madera, marfil, hueso y plástico; éste último material ha permitido que se abaraten los costos del juego y con ello su propagación.

.....La tradición ha mantenido la ojiva que aún se encuentra en muchos conjuntos modernos incluidos los de plástico. Muchos jugadores sienten que aún es de ayuda, dado que hace que las fichas sean más fáciles de revolver en la mesa y protege sus caras.

Algunas imágenes de juego de dominós



Conjunto de fichas de dominó de madera de la década de 1950.



Algunas fichas de dominó y dados encontrados en Fort King George, Scarborough, Trinidad y Tobago, en el Caribe al sur, alrededor del 1800 d.C.

### **Dimensión función social**

Sabemos que como todo juego de mesa, reúne a personas, que se sientan a jugar. Es muy común encontrar en las plazas algunas mesas en donde podemos observar gente mayor jugando alguna partida de dominó. Por lo tanto podemos decir que dentro de la dimensión social encontramos el reunir a personas para compartir el juego.

### Dimensión política

En cuanto a esta dimensión entendemos que habla de política en cuanto a la reflexión acerca de la distribución del poder y acerca de la identidad y sus formas de expresión desde el nombre, apellido, documentos, etc. Es la dimensión por la cual se explican las relaciones de poder y autoridad.

Sin embargo es en esta dimensión yo abordaría las reglas del juego. Porque hablamos de ciertas pautas que tienen que obedecerse para poder jugar. En verdad el poder lo tiene cualquiera de los participantes que jueguen y conozcan las reglas del juego, ya que al aplicarlas están ejerciendo “el poder” en el juego.

A continuación daremos las instrucciones para jugar al dominó, solamente abordaremos la forma tradicional del juego, ya que las demás modalidades de juego son muy complicadas y difíciles de entender.

### REGLAS DEL JUEGO

El objetivo consiste en lograr colocar todas las fichas sobre la mesa antes que los demás o, en caso de que la partida quede cerrada, hallarse en posesión de la menor cantidad de puntos posible.

En la partida de **Dominó** más usual participan cuatro jugadores, por parejas. Las 28 fichas se colocan boca abajo, se revuelven, acción conocida como “hacer la sopa” y cada jugador toma siete, colocándolas frente a sí en posición vertical, de manera que no puedan ser vistas por los demás.

En la primera partida abre el juego el que tenga el seis doble, 6-6 o “mula” de seises, depositando esta ficha en la mesa. Acto seguido, tira el jugador situado a la derecha del primero. Puede utilizar cualquier ficha que en uno de sus lados tenga un 6, por ejemplo el 6-2. El siguiente jugador podrá tirar una ficha con un 6 o con un 2 y así sucesivamente.

Las únicas fichas que pueden tirarse son las que casen con las que se encuentran en uno u otro de los extremos de la hilera que se forma en la mesa. Si en algún turno no se da este caso, el jugador "pasa" y cede el turno al siguiente.

La partida acaba cuando un jugador coloca todas sus fichas, es decir, cuando “**dominó**” el juego y “se va”. Entonces se suman los puntos que tenga la pareja perdedora y se anotan como ganancia de sus oponentes.

Cuando ninguno de los jugadores pueda tirar otra ficha, se dice que la partida ha quedado “cerrada”. Esto sucede cuando el mismo número está en ambos extremos del juego y las siete fichas de ese número ya han sido jugadas. Las parejas suman los puntos de las fichas que les hayan quedado y gana la que tenga menos puntos. Normalmente se juegan varias partidas o “rondas”. Se fija inicialmente una cantidad de puntos que se tienen que conseguir para ganar, que por lo regular son 100.

### Dimensión cultural

Dentro de esta dimensión podemos reflexionar, como bien dice Beatriz Goris, acerca de los valores, costumbres, creencias, tradiciones, normas consensuadas que caracterizan a los grupos sociales, desde familias hasta comunidades más amplias.

Sabemos según lo abordado en la dimensión temporal, que una de las versiones de cómo surgió el dominó, fue como un juego para adivinar el futuro, en donde cada ficha tenía su significado. Es interesante entonces plantear esta creencia que rodea al dominó y que tal vez sea la causa por la cual se originó el juego, un origen "mágico".

A su vez dentro del juego se revelan distintos roles, ya que cuando al participante le toca jugar se lo llama "atacante", mientras que el otro participante espera pasivamente, y a este último jugador se lo denomina "estratega", ya que está intentando descubrir que quiere hacer el rival y a su vez piensa en una posible estrategia para atacar cuando le corresponda el turno.

También es en esta dimensión donde podemos hacer hincapié en el formato que posee la ficha del dominó; más precisamente en esa "alfiler" que tiene en el medio, reflexionando acerca del por qué del mismo y si aún hoy se deja por los mismos motivos o no. Algunas de estas preguntas planteadas están respondidas en la dimensión tecnológica.

También podemos hacer mención de porque el juego recibe este nombre, qué significa.

La palabra "**Dominó**" es francesa. Designa una capucha blanca y negra usada por los sacerdotes cristianos en invierno y es probablemente de donde deriva el nombre del juego.

Algunas costumbres que tiene que ver con expresiones que se dicen durante una partida de dominó:

\*Cuando una pareja derrota a otra dejándola en ceros, se acostumbra decir que la partida fue "zapato", que se deriva de la frase rimada: "¡Cien - cero, zapatero!".

\*Se acostumbra decir que "el **Dominó** lo inventó un mudo". Esto significa que los jugadores no deben hablar durante la partida sobre sus fichas o las situaciones particulares durante el juego. Algunos jugadores más serios incluso evitan charlar de cualquier tema, para concentrarse mejor.

\*A las fichas que tienen el mismo número en ambos espacios se les llama "dobles" o "mulas" y también son siete, de la "mula" de ceros o "blancas" a la de seises.

2- Según el material encontrado, se me ocurre plantear los siguientes objetivos, organizados por dimensiones:

**Dimensión temporal**  
La historia del dominó,  
Cambios y permanencias,  
Tiempo de una partida de dominó

**Dimensión Cultural**  
Costumbres que giran entorno al juego  
Creencias relacionadas al juego

**Dimensión espacial**  
Lugar donde se originó el juego

**Dimensión relativa a la función social**  
Entretención, reunir personas

## **El dominó**

**Dimensión política**  
Reglas del juego, Identidad de los jugadores

**Dimensión tecnológica**  
Fichas del juego, tipos de materiales utilizados  
Motivos de la eyección de materiales

Que los niños puedan lograr a lo largo del recorrido:

- Investigar acerca del recorte seleccionado
- Exhibir aquello que fueron trabajando
- Producir distintos materiales: para registrar información, para jugar
- Exponer y dar explicaciones de lo trabajado
- Apreciar el trabajo realizado
- Valorar el trabajo propio y el ajeno

### **Objetivos del recorte contextualizado**

- Conocer la historia del dominó
- Identificar las diferencias en el dominó original y el que conocemos
- Saber el tiempo de una partida de dominó
- Conocer el lugar donde se originó el juego
- Familiarizarse con las fichas del dominó
- Caracterizar las fichas del dominó: diseño
- Identificar los distintos materiales de que estén hechas las fichas del juego: hueso, marfil, madera, plástico
- Relacionar los materiales de los que están hechas las fichas con la historia del juego
- Interpretar y comprender las reglas del juego
- Identificar los roles que ejercen los distintos participantes del juego
- Familiarizarse con las creencias que originó el juego
- Conocer distintas costumbres relacionadas al juego del dominó
- Experimentar la función social que tiene el juego: entretener, reunir personas, divertir

### **Selección de contenidos a trabajar, teniendo en cuenta el recorte, en una sala de cinco años**

### **En la dimensión temporal**

- Conocimiento de la historia del dominó
- Identificación de permanencias y cambios en el juego del dominó a través del tiempo
- Conocimiento del tiempo que lleva una partida de dominó

### **En la dimensión tecnológica:**

- Familiarizarse con las fichas del juego del dominó
- Caracterización de las fichas de dominó: diseño
- Identificación de distintos materiales de las fichas: hueso, marfil, madera, plástico

### **En la dimensión política:**

- Interpretación y comprensión de las reglas del juego dominó
- Identificación de los distintos roles que ejercen los diferentes jugadores

### **En la dimensión cultural:**

- Familiarizarse con las creencias que originó el dominó
- Conocimiento de las distintas costumbres relacionadas al juego del dominó

### **En la dimensión relativa a la función social:**

- Experimentación de la función social que tiene el juego: entretener, reunir personas, divertir

### **En la dimensión espacial:**

- Conocimiento del lugar donde se originó el juego del dominó

## **Secuencia didáctica:**

### **1. Estrategias para el planteo de situaciones problemáticas y estrategias para la indagación de las representaciones infantiles sobre el recorte**

Para indagar acerca de conocimientos previos, presentaría un juego de dominó actual y presentaría una lámina con imágenes de dominós más antiguos.

En el marco de una conversación les preguntaría a los niños que es lo que saben ellos acerca del dominó, si saben de cuántas piezas cuenta el juego. Una vez agotadas todas las preguntas de las cuales ellos me pueden dar respuesta por lo que conocen o por lo que ven en el dominó actual que fue presentado; les diría que todo juego tiene su historia.

Entonces como un disparador de futuras indagaciones y explicaciones les presentaría una lámina con un dominó antiguo. Allí comenzaría a relatarles la historia de cómo surge este juego, cuáles fueron los motivos. Y les propondría que juntos averiguemos por qué hoy es distinto, o si ven semejanzas entre el antiguo y el moderno buscar el por qué de esta coincidencia.



Recursos: Como esta actividad inicial consta de una conversación, el material que se necesitaría según lo expuesto anteriormente es: un dominó actual y láminas con imágenes de antiguos dominós que den un apoyo al relato de la historia de cómo surge el juego

## **2- Estrategias para la búsqueda de información**

- En primer lugar, y teniendo en cuenta la actividad anterior, volvería a presentar el juego de dominó y propondría hacer una lista de las características que tiene el juego que estamos observando. Mientras los niños van diciendo lo que observan la maestra ira escribiendo en una lista las características de las fichas, y a su vez, si es posible, pasará algún niño a dibujar al lado del texto la misma característica.
- También para conocer acerca de cómo se juega y cuánto tiempo tarda en jugarse una partida de dominó, invitaríamos a la sala a un abuelo o algún familiar que en verdad disfrute de jugar este juego y nos cuente respecto a estos temas.

Antes de que llegue el invitado a la sala se trabajará con los niños qué es lo que queremos saber acerca del juego, preparando una entrevista para nuestro invitado, así el día que venga se podrá llevar un registro de lo que nos cuente.

- Como el material utilizado en otras actividades, como las láminas con imágenes, se encontrará dentro de la sala, podremos seguir indagando acerca de aquellos que observaos acerca del juego.
- Los padres podrán participar, o por lo menos se los invitará a que si quieren aportar información sobre esta investigación que se está haciendo, pueden buscar información bibliográfica.

Recursos: Básicamente utilizaremos lo que ye hemos mencionado anteriormente: el dominó y las láminas. Además necesitaremos afiches para poder registrar la información que vamos trabajando.

Otro recurso importante que utilizamos en este momento de la secuencia, es contar con la presencia de alguien que conozca del juego y nos quiera compartir todo lo que sabe al respecto del mismo.

## **3- Estrategias para el registro de la información**

Teniendo en cuenta las actividades que fuimos desarrollando y las que se realizarán luego, sabemos que la forma de registrar en al sala será por medio de la escritura de la maestra, de los dibujos de los niños y también se utilizarán algunas fotos o imágenes que acompañen lo que vamos trabajando.

(Los recursos fueron mencionados en las actividades correspondientes)

## **4- Estrategias para la organización de la información**

Una vez que se abordaron los distintos contenidos propuestos, y que los niños fueron trabajando la información en las actividades que sirvieron para conocer más acerca del juego del dominó; se realizará una parte importante de la secuencia.

Es en este momento de la secuencia que los niños pondrán en juego aquello que fueron conociendo, se realizará un trabajo- juego. Los niños serán los encargados de preparar un juego de dominó que será utilizado en la actividad final.

El trabajo juego consistirá en la confección de un juego de dominó de 28 fichas, y será realizado con material desechable. A continuación se mostrará la forma de llevarlo a cabo.

### **Materiales:**

- 28 cajas de Tic Tac (pastillas)
- Pintura blanca
- Marcador negro
- Papel de diario

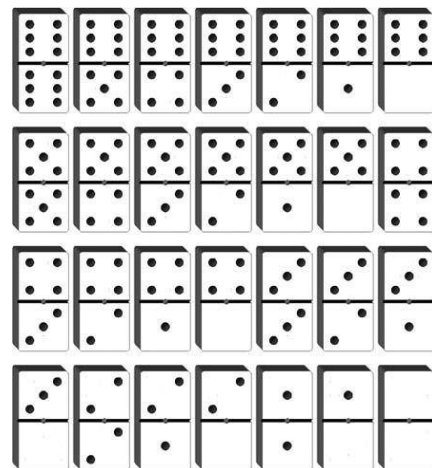


### **Paso a paso:**

Primero coloca todas las cajas de las pastillas sobre el papel de diario y pintarlas con la pintura en aerosol siguiendo las indicaciones en el envase. Dejarlas secar y procede a darlas vuelta. Luego, volver a pintarlas del otro lado y dejar secar.

Con las piezas pintadas de blanco solo resta marcar los puntos de cada ficha del domino.

Aquí tenemos una imagen de las 28 piezas.



Recursos: 28 cajas de tic- tac, pintura blanca. También se necesitará la presencia de otra maestra para ayudar a pintar las cajas.

Cada niño confeccionará una pieza.

### **5- Estrategias para el cierre**

En este momento, una vez confeccionado el juego de dominó y teniendo toda la información trabajada y registrada, se realizará una exposición del recorrido. Se invitará a los padres a que vengan a la clase abierta que darán los niños con la guía, obviamente, de la maestra.

Como un posible cierre de la exposición se invitará a los padres a que se queden a jugar un apartida de dominó

Recursos: juegos de dominós para cada mesa. Y para la exposición se utilizará los materiales que se fueron preparando durante el recorrido

### **Apreciación personal sobre la propuesta**

- Al finalizar el recorrido me quedé conforme con lo presentado. Si bien fue un desafío el tema, ya que me costó mucho encontrar información, creo que el resultado final fue un recorrido interesante y entretenido.

Particularmente a medida que iba informándome del tema encontré información, no utilizada en este trabajo que me pareció muy interesante, además de información que adjunte al marco teórico.

Me gusta la forma de cierre que tiene el recorrido, ya que esto de realizar un dominó que quede en la sala y hacer una exposición de lo trabajado junto con los padres, me parece una buena forma de alternar lo entretenido de crear el juego y lo interesante de poder comentar qué fue lo que se trabajó.

Para finalizar me parece una propuesta interesante para trabajar en el futuro.