



Instituto de Formación Docente

“Ercilia Guidali de Pisano”



Tutor: Saredo González, Federico Andrés

# **Los sentidos del juego y el jugar en el recreo escolar: entre las miradas docentes y las experiencias de las infancias**

Estudiantes:

Bianchi Carrizo, Florencia

López Silva, Dahiana

Noviembre, 2022

ÍNDICE

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
Fundamentación	3
Motivación hacia el trabajo	9

	2
<b>Objetivos</b>	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	10
Estructura del trabajo	10
<b>Marco Teórico Conceptual</b>	<b>12</b>
Concepción de juego	12
Clasificación de juego	15
Formas de juego y modo de jugar	17
La cultura lúdica en el niño	19
El recreo como espacio físico	22
El juego como derecho	24
El lugar del juego en el marco curricular y en el programa	25
<b>Marco empírico</b>	<b>28</b>
<b>Contextualización</b>	28
Organización de la práctica de MPI	28
Características del centro educativo	28
<b>Diseño Metodológico</b>	<b>30</b>
Introducción	30
Procedimientos	32
<b>Análisis y Discusión de los Datos</b>	<b>34</b>
Las formas de juego y los modos de jugar de las infancias en el recreo escolar	34
El espacio físico de recreo: entre la posibilidad de la imaginación y la realidad de lo cotidiano	39
La incidencia de la cultura en el juego y el jugar	42
Las miradas docentes y las experiencias de la infancia	46
<b>Conclusión</b>	<b>51</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>55</b>
<b>Anexos</b>	<b>58</b>
<b>Modelo de la planilla de observación utilizada</b>	<b>58</b>
Planillas de observación Camila López	58
Planillas de observación de Florencia Bianchi	71
<b>Modelo de entrevistas realizadas a las docentes a cargo de los grupos</b>	<b>87</b>
<b>Análisis de datos (entrevistas)</b>	<b>88</b>

## **Introducción**

### **Fundamentación**

El presente trabajo monográfico de corte investigativo, dispuso como finalidad analizar los sentidos y significados del juego y el jugar en el recreo escolar de niños y niñas de cuatro años, en el marco del trabajo final monográfico para obtener la titulación de grado de la carrera de Maestro en Primera Infancia (MPI). A partir de diversas situaciones vivenciadas y observadas que hemos tenido en los centros de prácticas como estudiantes de la carrera de MPI. Nos interesó profundizar e investigar acerca del juego y el jugar de los niños y niñas en el recreo escolar, ya que diversos trabajos de grados han hecho énfasis en el juego desde un punto de vista pedagógico y didáctico. Por lo tanto, escogimos centrarnos en los juegos que se dan en el recreo escolar partiendo del sentido y significado que los niños y niñas le atribuyen a sus experiencias lúdicas.

En palabras del pedagogo Froebel citado por (Villa, Nella, Taladriz, Aldao, 2020, p. 37), para lograr el concepto de juego que se desarrolla en la actualidad, la imagen y concepción del niño como tal, debió transitar por un proceso de transformaciones, que dieran cuenta la importancia y el valor que conlleva el juego como una de las actividades propias de la niñez.

Hoy en día el valor de las prácticas lúdicas en las instituciones educativas de Primera Infancia, resulta ser una de las actividades más importantes dado a que favorece y estimula el desarrollo integral del niño, a su vez se utiliza como recursos para el abordaje de la enseñanza, esto dado al lugar que le otorgó la sociedad a la infancia a nivel mundial. Aquí se observa una idea propia del romanticismo, donde el juego resulta ser algo natural, que se da de manera innata en el niño, en relación a este concepto, nos planteamos la posibilidad de problematizar esta postura, exponiendo la idea de juego como saber, un saber que en la actualidad puede y debe ser enseñado.

Partiendo de lo anteriormente mencionado, es necesario remarcar el concepto de niñez dado a que la población estudiada refiere a niños y niñas de la primera infancia, (Carli, 1991) establece lo siguiente

La constitución de la niñez como sujeto sólo puede analizarse en la tensión estrecha que se produce entre la intervención adulta y la experiencia del niño, entre lo que se ha denominado la construcción social de la infancia y la historia irrepetible de cada niño, entre la imagen que se da de sí mismo y que una sociedad construye para la generación infantil en una época y las trayectorias individuales. (p.1)

Este postulado da cuenta de la importancia que tiene la intervención del adulto en la construcción de la niñez, ya que las experiencias individuales de los niños se enriquecen e incrementan con el acompañamiento de este. En base a los intereses de nuestra investigación, partimos de este concepto para destacar la presencia del adulto en la experiencias de los niños vinculadas al juego, más precisamente en el espacio de recreo, ya que dentro del aula el papel que este ocupa se encuentra predefinido. Esto haciendo énfasis únicamente en lo que respecta al acompañamiento y enriquecimiento que ofrecemos como docentes a las vivencias lúdicas de los niños.

Continuando con la presentación de nuestro trabajo de investigación resulta importante exponer aquellas interrogantes que tuvieron como cometido guiar la investigación: ¿Cómo se construye el jugar en el recreo?; ¿Qué sentido y significado le otorga el niño al juego?; ¿Qué experiencias conforman el jugar de los niños? ¿Qué posibilidades brinda el espacio a la hora de jugar? ¿Qué formas de juego se dan en el recreo de niños y niñas de cuatro años? ¿Qué miradas docentes surgen con respecto al jugar en el recreo?

En base a la utilización de una metodología de carácter cualitativo e interpretativo, el trabajo se orientó a tomar como sustento los discursos de las docentes adscritas con el fin de incrementar nuevos conocimientos e interpretar desde una perspectiva más amplia y certera las observaciones realizadas en el trabajo de campo. Por otra parte, a través de este recurso y

tomando en cuenta los relatos y experiencias de los niños, se buscó profundizar los sentidos y significados que estos les otorgan a sus juegos, analizando a su vez qué actividad resulta ser más predominante en los recreos de la población estudiada.

## **Justificación y antecedentes**

Es importante destacar el valor del juego en la educación de la Primera Infancia. Dicha actividad comprendida como una acción propia de esta etapa, se destaca por su valor y significación en cuanto al proceso desarrollo del niño. Al mismo tiempo que se considera un derecho, establecido así en la Convención Internacional sobre los derechos del Niño, donde se describe que el infante tiene derecho al descanso, al juego, a participar de actividades de entretenimiento y diversión, como también aquellas que proporcionan contenidos culturales.

En nuestro país precisamente, existen documentos oficiales que regulan el Sistema Educativo, donde se hace referencia al juego como un elemento importante dentro del proceso educativo de los niños, estableciendo como una *necesidad vital* para su desarrollo. En relación a ello podemos establecer ciertas palabras claves que identifican las características del juego en la primera infancia: derecho, bienestar, placer, curiosidad, vital , flexible, saber, pensamiento y lenguaje.

Dentro de la jornada educativa existe un momento y espacio donde el juego adopta un papel primordial, dicho momento es el recreo, en este espacio el niño desarrolla y elige actividades lúdicas afines de sus preferencias, necesidades, tiempos e intereses. La percepción de este espacio puede ser variable y cambiante de acuerdo a los parámetros que regulan el centro educativo así como también las miradas y perspectivas de los docentes.

Partiendo de las concepciones establecidas anteriormente, nos resulta interesante analizar e investigar los sentidos y significados que tiene el juego como actividad propia en la Primera Infancia y más precisamente en el espacio de recreo, desde la perspectiva de los niños como protagonistas y a su vez desde las miradas docentes, es necesario señalar que estas hacen referencia a las experiencias y apreciaciones propias obtenidas a la hora de realizar la investigación.

Con el fin de expandir los conocimientos y precedentes acerca de la temática escogida para este trabajo, se realizó una búsqueda sistemática bibliográfica de los trabajos que anteceden sobre el juego y el recreo, efectuando así un rastreo más minucioso en diferentes buscadores web, tales como, Google Académico, Dialnet, Colibrí y Scielo. Para la búsqueda se utilizó como eje central el juego y el jugar en el recreo infantil, partiendo de la conjugación de las siguientes palabras claves: Juego y recreo escolar, jugar y recreo escolar, juego , formas y modo de juego, educación en la Primera Infancia, sentidos del juego y el jugar. Se obtuvieron varios resultados y se destacan los siguientes por la cercanía a la temática analizada.

A nivel local dentro de la biblioteca del Instituto de Formación Docente de Paysandú, nos encontramos con una investigación de carácter cualitativo que presenta similitudes específicas con nuestro trabajo de investigación, “Las concepciones de juego y el jugar desde la perspectiva de los niños de nivel 5 años en un Jardín de práctica de la carrera Maestro en Primera Infancia en la ciudad de Paysandú”, (Neighbour, 2022) IFD-CFE, el trabajo tuvo como cometido analizar e interpretar las concepciones de juego y el jugar por parte de los niños de nivel cinco años; Al mismo tiempo, parte de su investigación está centrada en conocer qué formas de juego predominan en la idea de jugar del niño. Para cumplir los objetivos planteados, la autora analizó diferentes dibujos efectuados por la población estudiada, a partir de los cuales posteriormente obtuvo respuestas que dejaron comprender la idea de los niños sobre el juego.

La relación que encontramos con nuestro trabajo se basa en el análisis que la autora realiza sobre las formas de juego que prevalecen en la población estudiada, más precisamente niños y niñas de cinco años.

Se encontró otra investigación de recopilación bibliográfica “El lugar y sentido del juego escolar en la primera infancia de 3 a 6 años: entre jugar verdaderamente y aprender contenidos valiosos”, (Elisondo y Duré, 2021), IFD-CFE. El trabajo se basó en la búsqueda sistemática académica vinculada al juego escolar y la niñez, identificando los diferentes aspectos teóricos que lo respaldan dentro del proceso educativo y reflexionando acerca del lugar y sentido que el juego encuentra en la educación. La realización de este trabajo se basó en la búsqueda de referencias y textos académicos vinculados al juego, los cuales se analizaron y discutieron posteriormente. El vínculo existente se encuentra en el análisis que las autoras realizan sobre el lugar y el sentido del jugar en la educación a nivel general.

A nivel regional se destaca el trabajo de Leandro Gomez (2020) que se vincula directamente con nuestro trabajo monográfico, este es denominado “Los sentidos del jugar en la Educación Física Escolar”. El mismo en grandes lineamientos busca descubrir los momentos de juegos y los sentidos que los niños, niñas y adolescentes le proporcionan a sus acciones lúdicas en la Educación Física, donde el docente se posiciona como el gerente de las situaciones de juego lúdico, en el marco del reconocimiento de esta actividad como derecho para estas etapas de la vida. La relación de dicho trabajo con nuestra investigación, tiene lugar en el análisis que el autor realiza sobre el sentido y significado que la población estudiada le atribuye a los juegos, incorporando la presencia de diálogos que son descritos e interpretados con más profundidad, siendo estos relacionados con los postulados de diferentes autores.

Siguiendo la línea de trabajos vinculados a la temática abordada en esta investigación, se distingue el trabajo de I. Rodriguez Sáenz, expuesto dentro del libro “Enseñar en clave de

juego”, coordinado por Patricia Sarlé, este se focaliza específicamente en los juegos del patio, en él se exponen los criterios que sostienen la importancia del juego libre, se manifiestan los criterios de organización del espacio físico de recreo, las reglas o normas necesarias para este momento, se presenta el rol del docente y se mencionan los diferentes tipos de juegos que aparecen en el recreo.

En relación a ello se reconoce también un vínculo con el estudio realizado por Lylian González, Enrique Rivera y Carmen Trigueros, denominado “El recreo escolar un espacio de juego, comunicación y transmisión cultural”. Dicho artículo pone énfasis en la perspectiva del recreo como mediador entre la escuela y el contexto que se desarrolla fuera de ella. Se analizan también las miradas y experiencias de los docentes en relación al recreo como un espacio de juego, relaciones sociales y mediador cultural. El trabajo se desarrolló en base a el análisis de diferentes narrativas autobiográficas realizadas a estudiantes de diversas carreras pertenecientes al ámbito educativo. El vínculo con dicho trabajo se da de forma directa, ya que parte de nuestra investigación pretende investigar sobre la incidencia de la cultura dentro de los juegos de los niños, desarrollados en el recreo escolar.

Como producto de las búsquedas realizadas se obtuvieron resultados donde se establecieron ciertos puntos de conexión con nuestra temática, pero no necesariamente exactos. Ya que si bien los trabajos se basaban en el estudio del juego, el jugar y el recreo, cada uno de ellos respondía a diferentes intereses. La mayoría se encuentran vinculados a disciplinas provenientes del campo de la Educación física y analizan el recreo a través de su conformación física y organización.

Esta investigación deja como cometido nuevas interrogantes acerca del espacio del recreo como un momento importante en la jornada educativa, tanto para el docente como para los niños. Por lo tanto es importante continuar analizando e investigando aquellos supuestos



que surjan de este espacio, como también de las experiencias desarrolladas en él y aquellas vivenciadas por los sujetos involucrados, teniendo en cuenta a su vez el lugar que ocupa el juego y el jugar más precisamente, pudiendo analizar así otras cuestiones.

## **Motivación hacia el trabajo**

Como estudiantes de la carrera Maestro de Primera Infancia y de acuerdo a nuestras experiencias en las instituciones de práctica, comenzamos a presentar interés en determinadas situaciones observadas en el espacio de recreo. Nos cuestionamos entonces qué lugar y sentido posee el juego para los niños en este espacio, de qué manera lo ocupan y que aspectos culturales influyen. En relación a ello, también nos resultó importante considerar las apreciaciones docentes sobre el juego y el jugar de los niños, y a su vez la noción que tienen las mismas sobre este espacio.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar los sentidos y significados del juego y el jugar en el recreo escolar en los grupos del nivel de 4 años en un jardín de práctica en la ciudad de Paysandú, mediante métodos cualitativos, a fin de aportar nuevas reflexiones a la organización, administración e intervención de este espacio en la Educación en la Primera Infancia.

### **Objetivos Específicos**

- Describir las prácticas lúdicas de los niños y niñas en el recreo escolar e interpretar los sentidos y significados que estos le atribuyen.
- Analizar la incidencia que posee el espacio físico del recreo en el jugar de los niños y niñas.

- Conocer qué lugar y sentido le atribuyen los docentes al recreo escolar y relacionar con las experiencias lúdicas de los niños.
- Interpretar de qué forma la cultura se manifiesta en el juego y el jugar de los niños y niñas.

### **Estructura del trabajo**

El trabajo monográfico se encuentra enmarcado en cuatro bloques, en primer lugar aparece todo aquello referido a la presentación del trabajo, como lo es el planteamiento del tema, la justificación, la fundamentación, los antecedentes y el propósito del mismo. Este último punto se divide en objetivo general y objetivos específicos.

En segundo lugar se ubica el marco teórico que guió y orientó el presente trabajo monográfico. Para la elaboración del mismo se realizó una búsqueda bibliográfica que nos permitió seleccionar diversos autores, debido a que sus investigaciones, libros y fundamentos coinciden plenamente con el tema que nos interesa. A continuación de este se encuentra el marco empírico que nos permitió contextualizar el trabajo y dar a conocer las características del centro educativo al cual concurrimos.

Como tercer bloque importante en nuestro trabajo se encuentra el diseño metodológico, en el cual damos a conocer la metodología que se utilizó, la población a la cual estudiamos, las técnicas e instrumento que seleccionamos para la recolección de datos, el procedimiento que llevamos a cabo para realizar el trabajo de campo y por último se explicita el análisis y la discusión de datos. Este se dividió en cuatro categorías con el fin de organizar las temáticas de interés, como lo es: Las formas de juego y los modos de jugar de las infancias en el recreo escolar, el espacio de recreo: entre la posibilidad de la imaginación y la realidad de lo cotidiano,

la incidencia de la cultura en el juego y el jugar; y por último, las miradas docentes y las experiencias de las infancias.

Para finalizar en el último gran bloque aparecen las conclusiones que nos permiten concluir el resultado de nuestra investigación.

## **Marco Teórico Conceptual**

### **Concepción de juego**

El juego infantil se reconoce en diversos postulados, por ser una actividad libre y placentera que resulta importante en el desarrollo del niño/a. Varios autores definen al juego

como una actividad libre donde el niño presenta un rol activo, incrementa su desarrollo social, estimula su creatividad y se expresa.

Dentro de la gama de autores y profesionales que refieren al juego. Huizinga es uno de los autores más reconocidos, dado a que crea uno de los primeros conceptos que lo definen. Este autor se reconoce como el pionero de la temática y esto se ve reflejado en su libro “Homo Ludens”. Huizinga (1983 citado por Cañeque, 1991)

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. (p.3)

Es entonces que el juego es una acción que surge de los intereses y deseos del individuo que se da en un espacio determinado. Es una acción con fin en sí misma que no genera ningún bien material, la acción lúdica es libre por lo tanto si el jugador es obligado a jugar, se pierde la naturaleza del juego. Es totalmente ficticia, ya que permite que el sujeto se posicione en un espacio diferente al habitual, compuesto por reglas de libre aceptación.

Winnicott (citado por Cañeque, 1991) “Jugar es hacer. Es bueno recordar que el juego es por sí mismo una terapia. (...) En él, y quizás sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores” (p3). El juego se presenta como una terapia, como una acción dentro de la cual el jugador posee toda libertad de creación.

Scheines (1998) por su parte, sostiene que el juego no es una actividad semejante a ninguna otra, sino que tiene su propio sello, se destaca por sus energías e identidades, y su flexibilidad a la hora de entrelazar y unir diferentes elementos, tiempos, sensaciones y emociones.

La subjetividad (...) se expande y se multiplica (...). Jugando se adquiere una conciencia distinta de sí mismo: como no terminada ni unívoca. La existencia deja de ser derrotero (...) el jugador se instala en la pura apariencia del mundo, que es donde el misterio comienza. (p.14)

Desde la perspectiva de Scheines, la acción lúdica se define como una actividad única, que reúne diferentes elementos, desde el tiempo a las emociones. Dicha actividad permite un incremento de la subjetividad propia, donde el sujeto se posiciona de manera diferente frente a la realidad, el jugador tiene la posibilidad de crear su propia escena de juego.

Dentro de este gran grupo de precursores del juego, se encuentra Cailliois, cuya teoría se relaciona estrechamente con los pensamientos de Huizinga. Dicho autor, estudia los impulsos serios que condicionan a la sociedad y orientan el juego. Dentro de su teoría establece dos grandes categorías que lo estructuran; Paidia y Ludus, relacionadas respectivamente a las actividades de diversión y fantasía, y por otra parte aquellas que buscan un resultado final y conllevan la puesta en práctica de diferentes destrezas y habilidades. Al mismo tiempo dentro de estas dos categorías opuestas establece diferentes variantes asociadas a la competencia, el azar, el simulacro y el vértigo. Caillois (1958 citado por Rivero, 2015) “El juego no existe más que allí donde los jugadores tienen el deseo de jugar y juegan (...) con la intención de divertirse (...) es decir, para apartarse de la vida corriente” (p.59).

Es decir, la actividad lúdica tiene lugar siempre y cuando el sujeto pone en práctica diferentes acciones con la intención de escapar de su vida cotidiana. Caillois presenta una perspectiva generalizada de los jugadores, donde sostiene que aquellos sujetos que practican una misma actividad lúdica ponen en práctica las mismas actitudes. Al mismo tiempo destaca la gran importancia que tiene las experiencias previas del individuo con respecto al juego, tomando como referencia un *jugador idealmente pensado*. Destaca en él, la importancia de sus emociones, sensaciones, su forma de percibir el mundo y su realidad.

Sarlé (2015) expone al juego como “Un mediador cultural al permitirle al niño pequeño desprenderse del aquí y ahora y entrar en el mundo simbólico, en el mundo de lo representado” (p.28). Esta autora habla del juego como un mediador cultural, que le permite al niño adentrarse a la realidad que lo rodea, dándole un significado propio a sus experiencias lúdicas. Estas

experiencias pueden proyectarse en acontecimientos ya vividos como también en situaciones a futuro.

Bruner (1986, citado por Sarlé 2015)

Se considera entonces al juego como una forma de aproximarse al mundo y pensar sobre él. Una manera de utilizar la mente y una actitud sobre las cosas que le permite poner a prueba ideas, emociones, iniciativas y experimentar con ellas. (p.27)

A través de este postulado, se puede analizar que el concepto de juego refiere al pensamiento, es decir, un saber que se construye a partir de las experiencias, emociones e ideas de los niños y niñas.

Diversos autores relacionan al juego con la cultura, debido a que es un saber que se puede construir en relación al pensamiento, las ideas y las vivencias del individuo, esta idea resulta ser opuesta a la que regía en los parámetros de la escuela nueva. “Pensar al juego como cultura rompe con cualquier determinación natural y habilita la construcción del mismo, ya que responde a operaciones del lenguaje...” (Villa, Nella, Taladriz, Aldao, 2020, p. 47).

### **Clasificación de juego**

Cailliois presenta una clasificación de los juegos basada en las aportaciones de Huizinga, donde considera determinados elementos que repercuten en la actividad lúdica. Como la cualidad principal, la cantidad de jugadores, el instrumento lúdico, el espacio y lugar.

En este sentido se destacan entonces cuatro grandes rúbricas que enmarcan la actividad lúdica dependiendo del tipo de juego que se desarrolle en cada una. Dichas categorías son Agón, Alea, Mimicry, Ilinix.

La primera rúbrica Agón se compone por las actividades relacionadas a la competencia donde se crea una igualdad artificial, donde el jugador debe enfrentar los diferentes desafíos

que le propone su oponente. La segunda rúbrica, Alea abarca los juegos relacionados al azar, donde el jugador se enfrenta al destino y posee igualdad absoluta de condiciones con respecto al resto. En cuanto a la tercera rúbrica, Mimicry implica las actividades de simulacro, donde el sujeto pretende hacer creer a los demás que es diferente de sí mismo, ese es el placer de este tipo de juegos. Por último, la cuarta rúbrica Ilinix se compone por las actividades de vértigo. Dicha categoría entabla aquellas actividades a partir de las cuales se altera por un tiempo determinado la estabilidad de la percepción y la conciencia.

La primera infancia es una etapa de desarrollo en la cual la mayoría de las actividades que en ella se desarrollan implican de gran manera la puesta en acción del cuerpo, tanto desde la perspectiva del niño como desde el adulto. En este sentido, Danial Calmels identifica estos juegos y actividades propias de dicha etapa, como juegos de crianza, los cuales dan lugar a los juegos corporales debido a la implicación y manifestación física que en ellos se despliega.

El autor sostiene que el cuerpo se construye de manera progresiva, es decir si bien contiene desde sus inicios determinadas peculiaridades que lo diferencian e identifican con respecto a los demás, existen otros rasgos que se construyen de manera conjunta y colectiva con diferentes elementos que conforman el entorno. Es decir, en los primeros años de vida se sientan las bases que dan lugar a la configuración del esquema corporal que engloba acciones propias de la edad a partir del uso de los sentidos.

Los juegos de crianza se vinculan a diversas formas lúdicas, dentro de las cuales se pueden encontrar los juegos de sostén, juegos de ocultamiento y juegos de persecución. La implicancia del cuerpo por su parte se da en la totalidad de estas formas, ya que el cuerpo tiene un papel de gran importancia en las acciones, movimientos e interacciones que se llevan a cabo entre los involucrados.

Es importante destacar que en dichas formas de juego se produce cierta distancia, relacionada en cada caso a un elemento diferente. El espacio o distanciamiento produce tensión

entre los involucrados, lo que se constituye como un elemento de gran interés en la acción lúdica.

Los juegos de sostén se relacionan a los movimientos que produce el adulto con el niño en brazos. En este tipo de actividad el distanciamiento se relaciona directamente a los cuerpos y el espacio entre ellos, dependiendo de la manera en la cual el niño reciba y comprenda esta acción se producirá determinada sensación y estímulo. En este tipo de actividad se establecen acciones que poseen un valor simbólico para el sujeto que las recibe, las mismas se modifican y transforman al punto de representar un acto lúdico.

En los juegos de ocultamiento en cambio, el distanciamiento se genera entre los cuerpos que no logran visualizarse y buscan llegar a resolver dicha situación. Por otra parte el juego de persecución es uno de los juegos más vivenciados por los niños de la población estudiada. Según el autor Calmels este juego se caracteriza por la existencia de un perseguidor, un perseguido y un refugio. Por lo cual, jugar a la persecución implica dos acciones básicas y esenciales como lo son el perseguir y escapar. Principalmente en este juego el refugio es el principal agente, dado que el perseguido debe contar con un refugio confiable y seguro para huir del perseguidor.

El perseguido y perseguidor conforman una relación indisociable, no existe el uno sin el otro. El que escapa es porque lo persiguen, el que persigue busca a alguien que escapa. Las acciones de uno son una consecuencia de las acciones del otro. (Calmels, 2018, p.89)

Es decir que el cuerpo de uno y del otro se vuelven un objeto principal de juego, dado que no existe otro tipo de elemento externo que influya en el jugar, solo el cuerpo de los jugadores. En esta ocasión se produce un distanciamiento corporal que es clave para la puesta en práctica del mismo.

El recreo escolar suele ser uno de los espacios en donde los niños tienen la posibilidad de interactuar el uno con el otro de manera libre y seleccionar los objetos que desean para jugar. “Cuando los niños salen al recreo o cuando se encuentran en un lugar donde no hay juguetes,



toman y consideran al otro como un objeto de juego, se lo persigue y huye” (Calmels, 2018, p. 89).

Aquí se logra apreciar como el cuerpo ocupa un rol fundamental en los juegos de persecución, en donde no es necesaria la presencia de ningún objeto, sino tan sólo la interacción del cuerpo. Es el espacio de recreo donde el niño puede vivenciar este tipo de acción lúdica de manera espontánea.

### **Formas de juego y modo de jugar**

Para continuar desarrollando los conceptos que guiaron parte de las observaciones realizadas en el trabajo de campo, es necesario hacer alusión a la forma de juego y el modo de jugar. En este sentido se hará referencia a los postulados de la autora Sarle, quien manifiesta que la forma de juego, es aquello que identifica y hace único a un juego. El juego como “formato” es una estructura idealizada que permite predecir y anticipar el “cómo” se juega un juego, menciona Sarlé (2011) parafraseando a Bruner (1986). En este sentido quien considera el “formato” del juego a la hora de presentarlo y enseñarlo es la maestra, por lo tanto cumple un papel importante en dicha situación ya que está a la hora de presentarlo debería acompañar al niño, dando de esta forma cierta iniciativa y a su vez herramientas que enriquezcan dicha situación lúdica. Por otra parte, el “modo” de jugar permite que el niño modifique aquel juego que fue presentado como un formato general, en un juego que atienda sus intereses y necesidades dándole otro sentido y significado al mismo. “Atender al modo de jugar requiere comprender el espacio imaginario que habilita la situación lúdica, ese modo en particular con que el niño transforma, modifica, da otro sentido a nuestras propuestas de juego para jugarlas a su manera” (Sarlé, 2015,p.32).

Es importante generar espacios que posibiliten ampliar el imaginario lúdico de los niños ofreciendo herramientas y recursos que enriquezcan sus experiencias y le brinden la posibilidad de modificar y darle otro sentido a los juegos ya propuestos y a su vez crear otros nuevos.

Cuando se hace referencia al modo de jugar y a la forma de juego se logran apreciar dos conceptos claves a ser desarrollados, el juego y el jugar. Estos términos parecieran referir a lo mismo, pero no lo son, si bien son similares tienen su propio significado y valor. El jugar posee un valor más subjetivo, donde se encuentran a flor de piel las emociones y características del jugador. (Sarlé, 2015, p.28) “Jugar es un modo de construir sentidos sobre lo real. La experiencia de jugar pone en manifiesto el carácter del jugador”. Aquí se logra apreciar una de las definiciones más interesantes cuando se alude al jugar, debido a que se presenta como la posibilidad que posee el niño de darle sentido y significado a sus prácticas lúdicas, poniendo en manifiesto sus emociones, sentimientos, a su vez expone sus propias reglas y decisiones.

Sin embargo la palabra juego, se relaciona con algo más general, más externo, donde un observador logra apreciar sus características más fácilmente, “La palabra juego, considerándola en su forma de sustantivo y no de verbo conjugado, no puede más que estar limitada a cuestiones de apariencias externas, a formas” (Varea, 2011, p. 30).

Por lo tanto, el juego refiere a lo externo aquello que se puede calificar a través de la observación, que dado a las características, configuraciones y reglas de un juego muchas veces los adultos damos por sentado a lo que está jugando el niño, por ejemplo, lo vemos esconderse y rápidamente pensamos que está jugando a las escondidas, cuando en realidad el niño puede estar atribuyéndole otro sentido a esa acción. “Nos interesa detenernos en este proceso y mirar con mayor atención la “experiencia de jugar” para reconocerla en toda su complejidad y diferenciarla de “el juego” en sí” (Sarlé, 2015, p.30). Refiriendo a este postulado es interesante

contemplar y comprender más “el jugar” que “el juego” en sí, debido a que el primero dota de significaciones, emociones y carácter.

### **La cultura lúdica en el niño**

El juego en comparación de cualquier otra actividad, posee un grado mayor de significación social. De acuerdo a Winnicott, el espacio lúdico le permite al sujeto crear y fortalecer su relación con la cultura, siendo esta una actividad ilimitada que no se basa en una relación simple.

Actualmente se puede encontrar una relación estrecha entre los conceptos de cultura y juego, por lo cual es necesario mencionar a Huizinga quien ha establecido dicho vínculo en una de sus obras más conocidas “Homo ludens”, Huizinga (1998 citado por Sarlé, 2011) “No se trata del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego” (p.85).

Parte de la influencia que posee la cultura en el juego, repercute en su carácter, la misma se encarga de enriquecer el repertorio lúdico del niño o por otra parte limitarlo. Por lo tanto resulta importante que las instituciones educativas ofrezcan recursos y estrategias que le permitan al niño conocer y practicar nuevas acciones lúdicas.

El juego se determina de manera diferente en cada grupo social, ya que depende de las diferentes analogías que en este se instalan, En función de nuestra cultura actual y de acuerdo a los pensamientos relacionados al romanticismo, el juego se interpreta como una actividad totalmente opuesta al trabajo y las obligaciones o actividades serias. De acuerdo a Bateson y Golffman citado por Brouger (2013) , “el juego se entiende como una actividad de segundo grado la cual “Implica retomar significaciones de la vida cotidiana para darles otro sentido, que continúa la idea de ruptura con las significaciones de la vida cotidiana” (p.3).

En otras palabras, cuando el sujeto juega se conecta y convive con acciones que se diferencian de cualquier comportamiento específico, para que una actividad se determine como juego solo basta con la interpretación como tal por parte de los sujetos que la desarrollan. De acuerdo a ello, a través del desarrollo de la cultura lúdica es posible interpretar y darles sentido de juego a determinadas actividades que desde la visión de otro sujeto no lo son. La cultura lúdica comprende entonces

(...) las estructuras de juego que no son más que las reglas de juego. El conjunto de reglas de juego disponibles para los jugadores en una sociedad determinada compone la cultura lúdica de esta sociedad, y aquellas que un individuo conoce, su propia cultura lúdica. (Brougere, G, 2013, p.4)

En este sentido, no se trata de un elemento estable o permanente, sino que por lo contrario es un conjunto cambiante, diversificado que se individualiza y se acondiciona de acuerdo al ambiente y a los individuos que la adoptan. Existen también ciertos elementos como las condiciones climáticas, espaciales, los hábitos de juego, los medios sociales, la edad y el género, que condicionan la estructura de este elemento.

Dentro de la cultura lúdica, existen determinados esquemas a partir de los cuales se distinguen diferentes conjuntos de reglas que se denominan *Stricto sensu*. Estos se basan en una estructura general y cambiante, compuesta por reglas indefinidas que organizan los juegos de imitación o ficción.

A través de la psicología se destaca el proceso de aprendizaje que se obtiene a partir de las actividades lúdicas. Dentro de la cotidianidad se cree que el niño sabe jugar de manera autónoma, pero por el contrario él debe aprender a jugar. El sujeto a través del juego adquiere diferentes saberes y actitudes, tales como; Comprender el aspecto ficticio que caracteriza a toda acción lúdica, concibe la reversibilidad de los roles, la reiteración de las escenas o actividades, la necesidad de percibir un acuerdo entre los sujetos involucrados en la actividad, logra aceptar y comprender la diferencia de opinión.

Es necesario destacar también la necesidad de apelar a una cultura general para realizar un juego, ya que existen determinadas actividades tales como el ajedrez y el deporte que se conforman por habilidades concretas para su realización. Es decir, el conocimiento de diferentes disciplinas y conceptos generales es necesario para la concreción de ciertos juegos, que implican un desarrollo más complejo y riguroso.

La producción y reproducción de la cultura lúdica se percibe mediante los propios individuos que la manifiestan. Este proceso de producción se da por medio de agentes internos y externos. Es decir el niño es co-constructor de su propia cultura lúdica, ya que las primeras experiencias que posee se irán modificando y adaptando progresivamente durante su desarrollo a través de las diferentes interacciones con objetos, acciones e individuos con los cuales se relaciona a través de estos vínculos el sujeto interpreta y elabora nuevas significaciones. El papel de la sociedad es de gran importancia para el enriquecimiento de esta práctica, la escuela en particular es un agente valioso en la conformación de la cultura lúdica del niño.

### **El recreo como espacio físico**

Dentro de las Instituciones educativas pueden encontrarse diferentes situaciones y momentos que en conjunto conforman la jornada. Por su parte el recreo, es aquel tiempo que se percibe para el goce libre, instancia que se desarrolla en un espacio físico diferente al aula de clases, que debe contar con una organización y distribución adecuada.

En este sentido se suele realizar en un espacio amplio al aire libre, en el cual se distribuyen elementos y recursos como juguetes y juegos motores que permiten al niño desarrollar diferentes destrezas y movimientos donde expresan sentimientos y establecen vínculos sociales. En cuanto a la organización de las actividades lúdicas de los pequeños, estos cuentan con libertad para escoger de qué manera y con qué persona realizarán el juego.

Por otra parte, la función del maestro en este momento determinado se centra en cuidar y atender las necesidades de los niños, organizar y distribuir los recursos que forman parte del mismo, y procurar especial atención con lo que respecta a la seguridad y bienestar de los infantes. No obstante los niveles de intervención que posee el docente no se asocian únicamente a estos puntos, sino que su nivel de intervención se regula de acuerdo al momento o las necesidades que se manifiesten a lo largo de dicha instancia.

En tal sentido el protagonismo del docente se articula a diferentes aspectos, tales como; Por un lado la observación de la instancia de juego, ya que a través de ella tiene la posibilidad de comprender desde otra perspectiva diversos aspectos vinculados al niño, el juego y sus relaciones sociales. Esta visión le ofrece al docente una comprensión más cercana y acertada del niño, sus vínculos, su repertorio lúdico, las formas de expresar sus emociones, sentimientos y pensamientos, al igual que la manera en la que enfrenta y resuelve los problemas que se presentan.

Por otra parte, su rol posee un aspecto activo, que tiene que ver con la participación, cooperación y colaboración en el desarrollo de la actividad lúdica. Este debe manifestar cierto interés por el juego del niño y su interpretación, demostrando así iniciativa para enseñar y exponer juegos o actividades novedosas que logren ampliar el repertorio lúdico del niño, modificando sus conocimientos previos. De acuerdo a los aportes realizados por el autor Víctor Pavía (2012) el patio escolar se define como “Un espacio físico en sentido estricto y directo. Un espacio material intencionalmente construido, habitado por sujetos concretos en una situación concreta” (p.39).

En este sentido se puede argumentar que el patio comprende un lugar físico y preciso dentro del cual se establece una relación con el entorno y los elementos que lo componen a través de procesos que involucran activamente los sentidos sensorio perceptivos. En donde se originan relaciones concretas con los sujetos que allí se encuentran.

Piaget, citado por Pavía (2005), establece que “ Un campo de juego no es solamente para correr, trepar, hamacarse, deslizarse o saltar (...) El espacio debe ser planeado inteligentemente de modo tal que los que lo utilicen puedan desarrollarse no solo físicamente sino también intelectualmente” (p. 41).

Es decir que, si bien el espacio de recreo tiende muchas veces a ser visto como un lugar de esparcimiento, en donde el niño actúa de forma libre y espontánea, debe ser planificado de modo tal que le permita desarrollar tanto habilidades motoras como intelectuales para promover instancias enriquecidas a nivel cognitivo sin perder la espontaneidad del niño en el espacio a partir de fines pedagógicos que el docente establezca.

### **El juego como derecho**

El juego se considera uno de los elementos más valiosos dentro de la Primera Infancia. No se lo puede considerar únicamente como una acción espontánea de niños y niñas, sino que es necesario destacar al mismo tiempo la importancia que este posee dentro de esta etapa de desarrollo como generador de aprendizajes, cultura y conocimientos.

En este sentido la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño plantea en su artículo 31, punto 1: *“Los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente de la vida cultural y en las artes”*, es por ello que se debe garantizar y/o asegurar el derecho de los niños a disponer de actividades lúdicas que respondan a sus necesidades, instancias recreativas que le generen bienestar, disfrute, diversión y al mismo tiempo proporcionar espacios que involucren actividades propias de su cultura.

El juego como derecho, en esta etapa de desarrollo se toma no solo desde la perspectiva de actividades de recreación o esparcimiento, sino que también se considera como un recurso generador de cultura y aprendizajes, a través del cual el niño logra comprender el entorno que le rodea e incrementar diferentes aspectos de su desarrollo.

El juego entonces, no solo se considera cómo una necesidad, sino que también forma parte de los derechos que responden a este rango etario porque a través de las actividades lúdicas el infante logra un desarrollo a nivel general.

El niño como sujeto de derecho posee la facultad de actuar e intervenir de manera espontánea, a partir de acciones que potencian su iniciativa e independencia y al mismo tiempo fomentan los procesos cognitivos. Es necesario promover ambientes y espacios óptimos para el momento del juego, con el fin de optimizar las acciones lúdicas de los niños.

Víctor Pavía (2005) afirma que dentro del ambiente escolar el juego se considera como un recurso eficaz en lo que respecta a procesos de enseñanza y aprendizaje, no como un derecho. El autor sostiene que la consideración del juego como un derecho cambiaría tanto, la intervención docente en las actividades lúdicas, como también la conceptualización que se tiene acerca de este en la institución educativa. Al mismo tiempo, sostiene que la concepción del juego como derecho mantiene estrecha relación con el concepto de recreación y conocimiento, ya que son procesos que interfieren en estas acciones lúdicas, por lo cual es necesario tomar al juego no solo como una necesidad proveniente de esta etapa de desarrollo, sino como un “satisfactor”. En definitiva posibilitar instancias que permitan el goce y disfrute por parte del infante y a través de las cuales éste logre potenciar esas cualidades y habilidades que lo destacan.

### **El lugar del juego en el marco curricular y en el programa**

En nuestro país existen ciertos documentos oficiales que regulan, conducen y organizan el sistema educativo. Entre estos documentos encontramos el Programa de Educación Inicial y Primaria (2008), el cual contiene una selección de contenidos y saberes, organizados según el grado y nivel del ciclo escolar. Dichos saberes son aplicables en los procesos de enseñanza de las escuelas de todo el país.



Para nuestro interés, este documento contiene un área específica del conocimiento corporal, donde se enmarcan aquellos saberes vinculados al desarrollo de la corporeidad y la motricidad, con el fin de lograr una formación integral del niño en función del juego y los movimientos, dos factores estrechamente relacionados al desarrollo del niño en cuanto a la formación de la personalidad, el relacionamiento y la comprensión del entorno social. En dicho documento se establece que el impulso lúdico de los individuos se ejerce de manera innata, por lo cual en el juego

(...)el individuo se muestra tal cual es, se expresa y se comunica con toda autenticidad. Es además un factor básico en el desarrollo y en la construcción de la personalidad del niño. En él se ponen de manifiesto aspectos culturales, sociales e individuales dialécticamente relacionados.(CEIP, 2008, p.239)

Es decir la acción lúdica si bien se manifiesta de manera espontánea en el sujeto, al mismo tiempo incluye otros factores que intervienen en la puesta en acción de esta actividad, dichos factores se relacionan con el entorno cultural, social y a su vez con las habilidades y capacidades particulares de cada sujeto.

Por otra parte dentro de los documentos oficiales, se encuentra el Marco Curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos, desde el nacimiento a los seis años (2014), el cual abarca en sus aspectos generales la integración de diferentes diseños curriculares, con el fin de incrementarlos y enriquecerlos para desarrollarlos de una manera más amplia. Este documento contiene en sí diferentes lineamientos, indicadores e instrumentos de evaluación que buscan generar una adecuada atención y educación para la Primera Infancia. El mismo se constituye a partir de ciertos principios que conforman diferentes aspectos necesarios para el desarrollo integral del niño, entendiéndolo como un sujeto capaz de *actuar y conocer*. Al mismo tiempo se organiza a través de diversas áreas, ejes y principios que atienden a

lineamientos específicos para el proceso de desarrollo y aprendizaje del niño durante sus primeros años de vida.

En ese sentido haciendo hincapié a lo que respecta al juego como una actividad primordial dentro de la Primera Infancia, este documento lo caracteriza como una *necesidad vital* para el desarrollo del niño, ya que a través de él este logra relacionarse con sus pares, con los adultos y con los objetos. Es así que, “Jugando, niños y niñas conocen y aprenden, satisfacen su necesidad de actuar, se sienten protagonistas, toman decisiones, experimentan, ponen en práctica sus destrezas y habilidades, su imaginación, inteligencia, creatividad, emociones y afectos”(CCEPI, 2014, p. 55)

En este sentido, de acuerdo a estas características, se le atribuye al juego un rol importante en el proceso de desarrollo del niño. Ya que no solo se considera una acción espontánea, sino que relaciona e integra diferentes aspectos y características que influyen en el desarrollo integral del niño, al mismo tiempo que promueve en su acción diferentes destrezas y motivaciones lúdicas individuales. Se trata entonces de una acción que le permite al niño “cumplir con determinados propósitos que se impone y acepta libremente, que puede cambiar y negociar desarrollando la autonomía y la confianza en sí mismo”.

En relación a estos lineamientos, se considera al juego como una acción totalizadora, que influye en diferentes aspectos del desarrollo, tales como el aspecto físico, mental y emocional del niño, por lo cual es necesario brindarle a este un espacio adecuado para el despliegue de dicha acción, asegurando así el enriquecimiento de diferentes saberes y aprendizajes, y a su vez conformación de espacios que sean de interés y significado para el niño, donde éste encuentre las posibilidades que le permitan incrementar y enriquecer sus prácticas lúdicas.

## **Marco empírico**

### **Contextualización**

#### **Organización de la práctica de MPI**

Las práctica docente de 4° año de la carrera de MPI, se encuentra dispuesta en el plan 2017, el cual se mantiene vigente actualmente.

La misma tiene lugar dentro de las Instituciones Públicas que atienden a la Primera Infancia, tales como escuelas y jardines. A través de ella se busca;

(...)la realización de prácticas de observación institucional, de contextos socioculturales, donde el practicante crea dispositivos de inclusión integradora, desempeña roles profesionales específicos: practica y ejecuta acciones de intervención con mayor autonomía docente, (...) planifica y lleva a adelante actividades con familias, participa de reuniones de equipos interprofesionales (...)

La práctica se desarrolla a lo largo del año lectivo correspondiente, de forma conjunta con un compañero/a. Al mismo tiempo se encuentra supervisada por el maestro adscriptor (Maestro/a a cargo del grupo), mientras que el docente de didáctica (Director del jardín o escuela) registra, orienta y guía el proceso de práctica general del alumno.

### **Características del centro educativo**

Con el fin de comprender el funcionamiento de la institución y contextualizar esta investigación, se aportarán a continuación datos relevantes sobre el funcionamiento y la organización de la misma.

El jardín comienza sus actividades en 1969, en conjunto con otra institución. Si bien cada centro se regía en ese momento por diferentes direcciones sus actividades se desarrollaban en el mismo local físico. Más adelante en 1975 el centro ya cuenta con un local adecuado y adaptado para su funcionamiento. La inauguración oficial del jardín se efectúa a finales del año 1976. Durante el siguiente año se realizaron remodelaciones en los patios con el fin de ambientar el espacio para el juego de los niños y se construyó un arenero que actualmente ya no funciona, debido a que se colocó piso de hormigón.

Este jardín de infantes se encuentra ubicado en una zona de gran circulación y posibilidades de traslado, es uno de los centros que recibe mayor cantidad de niños debido a su ubicación. Dicha institución se encuentra identificada dentro de la categoría urbano-común y atiende a una población exacta de 304 niños/as donde rige doble turno, es decir matutino y vespertino.

## **Diseño Metodológico**

### **Introducción**

En el presente trabajo monográfico se utilizó como metodología la técnica cualitativa, dado a que los instrumentos de recolección de datos fueron observaciones participantes y entrevista, teniendo en cuenta a su vez las preguntas de investigación planteadas.

Es necesario mencionar que dicha metodología se fundamenta a partir de determinadas características que conforman su aplicación. Es inductiva, es decir se desarrolla a partir de la recolección de datos, con el fin de crear conceptos y teorías. Considera a la población y los posibles escenarios en los cuales podría ser aplicada como un todo, es por esto que se considera holística. Por otra parte, uno de los principales instrumentos para la recolección de datos es la entrevista siendo esta una charla natural de forma dinámica y variable que se lleva a cabo entre el investigador y un agente particular de la población que se pretende investigar. Enfatiza sus análisis en la observación y la descripción de hechos más bien observables. (Monje, 2011)

Desde el punto de vista cualitativo predomina la comprensión y entendimiento de la sociedad y el punto de vista de la misma, es entonces que la realidad de esta se estudia desde el interior y sus vivencias. En otras palabras, el trabajo cualitativo permite obtener en la investigación datos e información descriptivas, tales como acciones observables, diálogos que se pueden representar en forma escrita y hablada.

En relación a la realidad y objeto social que se pretende estudiar, permite realizar una investigación a partir de lo tangible, es decir observar la realidad social y tomar en cuenta las conductas, los conocimientos, las actitudes y los valores que conforman a la población en estudio.

El método cualitativo resulta ser de gran utilidad ya que le permite al investigador obtener información más amplia y profunda, como también la posibilidad de realizar cambios que se ajusten y adapten a la realidad.

En base a lo anteriormente mencionado, este tipo de metodología “No aborda la situación empírica con hipótesis deducidas conceptualmente, sino que de manera inductiva pasa del dato observado a identificar los parámetros normativos de comportamiento, que son aceptados por los individuos en contextos específicos históricamente determinados” (Monje, 2011, p. 13).

Dicha metodología se seleccionó para estudiar una población en particular, niños y niñas de preescolar específicamente nivel cuatro años. Con el objetivo de observar, analizar y describir los juegos que se llevan a cabo en el recreo escolar, comprendiendo a su vez, el sentido y significado que le atribuyen los niños/as. Para obtener más información recurrimos a las entrevistas como otra herramienta de trabajo.

## **Muestra**

La población seleccionada para llevar a cabo la presente investigación pertenece a dos grupos de Inicial 4 años correspondientes a una institución de práctica de MPI de la Ciudad de Paysandú, donde el grupo uno tenía un total de 26 alumnos y el grupo dos un total de 28 alumnos. Las observaciones tuvieron lugar específicamente en los patios de recreo, el patio ocupa el total de dos espacios, ambos de diferentes tamaños.

## **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para la recolección de datos e información se tuvieron en cuenta dos tipos de instrumentos, el registro de observaciones participantes y la entrevista. Para realizar una

observación más eficaz y favorable que permita el registro de diversas situaciones de interés se utiliza como recurso/técnica la grabación de audio y las notas de campo.

Las grabaciones de audio permiten registrar con más precisión los diálogos que se generan en los juegos de los niños y a su vez validar el tipo de juego que estos realizan.

Las observaciones posibilitan “El registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (Sampieri, Fernandez, Baptista, 2010. p.252). Para la realización de las observaciones se diseñó una planilla con diversas categorías que permitieron visualizar y analizar la población en estudio con más precisión, enfocándonos en diferentes temáticas de investigación.

Las entrevistas a los docentes ampliaron el marco de referencia respecto al objeto de estudio, mientras que las notas de campo permitieron una mejor interpretación y descripción de los hechos. En palabras de Rockwell (2009) el registro de las notas de campo funciona “Como entrenamiento, que obliga a tomar cierta conciencia de los procesos más evidentes de interpretación y a practicar mayor fidelidad en el registro del intercambio verbal y la acción” (p. 61).

## **Procedimientos**

En este apartado comenzaremos describiendo cómo realizamos la recolección de datos y análisis del trabajo monográfico. En primer lugar decidimos utilizar como herramienta principal la observación, para ello confeccionamos un modelo en particular donde se plantearon varios puntos a ser observados, estos se basaron en los objetivos de la investigación teniendo en cuenta el marco teórico que orientó los intereses del campo de estudio. Cabe destacar que a la hora de visualizar el espacio de recreo y los juegos que allí surgían, algunos en particular nos despertaron cierto interés por lo cual decimos entablar un diálogo con los jugadores y

apreciar más a detalle el momento. Con el fin de recabar información suficiente asistimos al centro educativo por 11 días hábiles.

Luego de finalizar las observaciones, procedimos a realizarles las entrevistas a las docentes a cargo de los grupos estudiados con el propósito de recabar más información y que sus discursos nos pudieran aportar algunos otros aspectos no observados en el espacio de recreo. Las entrevistas fueron estructuradas de la siguiente manera: preguntas introductorias sobre la función del recreo y el lugar que el juego ocupa en este, la infraestructura del espacio de recreo, la utilización de recursos, preguntas referidas propiamente al juego y el jugar, por último se cuestionaron puntos sobre el aspecto didáctico.

Una vez terminado el trabajo de campo comenzamos con el análisis de datos donde primeramente se transcribieron las entrevistas. Para identificar a las docentes se les asignó la letra D y un número, con el propósito de reconocer sus discursos y sigilar sus identidades.

Con respecto a las observaciones, estas se transcribieron, se incorporaron las notas de campo y los diálogos realizados. Para organizar la información recabada de las entrevistas, creamos diferentes tablas en donde cada una de ellas posee un título en particular que hace referencia a una determinada temática. Por otra parte, se enumeraron las observaciones. y a su vez se plantearon cuatro discusiones relacionadas a la temática con el fin de interpretar y acercarnos a los objetivos planteados.



## **Análisis y Discusión de los Datos**

Creímos necesario luego de observar y analizar los datos obtenidos, elaborar un apartado que nos permitiera fragmentar más detalladamente la información recabada. Por lo tanto, nos planteamos 4 ejes de discusión con la finalidad de concluir los objetivos planteados y responder las interrogantes propuestas, poniendo en tensión diversos parámetros teóricos, con respecto a lo observado en el trabajo de campo. Recurriendo a su vez a los relatos y experiencias docentes, es preciso mencionar que estas discusiones se focalizan en las temáticas que guiaron la investigación y el marco teórico.

Consideramos que estos ejes de discusión fortalecen la investigación e impulsan nuevos puntos de partida para futuros trabajos investigativos, permitiendo así el desarrollo de estas temáticas, desde una mirada más amplia.

## **Las formas de juego y los modos de jugar de las infancias en el recreo escolar**

Cabe destacar que uno de los aspectos en los cuales hemos centrado nuestro interés es el juego desde su forma y desde el modo de jugar, en el cual aparecen dos variables. Por lo tanto es importante describir en qué consisten dichos conceptos y al mismo tiempo constatar estos desde los datos obtenidos en el trabajo de campo, tomando como referencia determinadas situaciones.

Haciendo foco en las observaciones realizadas, analizaremos primeramente las formas de juego que practicó la población estudiada en el espacio de recreo. En palabras del autor Pavía (2006) la forma de juego consiste en la configuración general del mismo, en donde los jugadores deben practicar dicha actividad como una *totalidad organizada*, siguiendo determinadas reglas y pautas de desarrollo. Por lo tanto, se trata de una configuración más

superficial ya que a partir de la “forma” se podrá visualizar de una manera generalizada la estructura de un juego determinado, como pueden ser los juegos tradicionales. Es por eso que luego profundizaremos en los sentidos que le atribuyen los niños a sus juegos, en donde se aprecia el “modo” de jugar.

En relación a la forma de juego surgieron diversas situaciones que nos permitieron visualizar las estructuras que caracterizan a un juego en particular, tal es el caso del Martín pescador; El piso es lava; 1,2,3 coronita es; las escondidas, la mancha, y la rayuela. La estructura de estos está basada en reglas y en una configuración popular, que le permiten a un observador externo identificar a grandes rasgos dicho juego.

Consideramos importante mencionar la frecuencia de estos juegos, ya que varios de ellos no se volvieron a reproducir. Por ejemplo el juego de la rayuela, el piso es lava y las escondidas. En relación al juego 1,2,3 coronita es, se puede decir que fue uno de los más reproducidos por los niños ya que resultó ser similar al “Juego del calamar”. La mancha se observó varias veces pero con determinadas variantes, los niños le atribuyeron otro sentido y otras reglas al juego.

Dentro de las formas de juego el autor establece diferentes dimensiones, las cuales son interesantes para el desarrollo de nuestra investigación. El sentido, es una de las dimensiones que aquí interesan debido a que hace referencia a la direccionalidad emprendida por los jugadores que toma el juego en particular. En el trabajo de campo realizado, se observaron diversas situaciones que hacen referencia a lo que plantea el autor Pavía (2009) sobre los sentidos que operan en el juego de los niños, estos son: “crear/representar; huir/ perseguir/ atrapar; ocultar/buscar/descubrir: crear/construir; atacar/defender; emulsión/prueba” (p. 166). Por otra parte, hace alusión a la fuente de emoción como otra dimensión y variable en la forma de juego; “El encontrarse con otros/ competencia/vértigo/suerte/actuación/sensación de poder hacerlo”. Esta dimensión en particular nos permite interpretar el tipo de emoción que

predomina a la hora de jugar; según (Elías Dunning, 1992 citado por Pavía, 2009, p. 169) la fuente de emoción resulta ser “lo que le da el verdadero sabor a todos los placeres relacionados con el juego”.

Con respecto a las dimensiones mencionadas anteriormente, podemos decir que varias de ellas tienen lugar en los juegos realizados por la población estudiada, ya que fueron interpretadas a través de diálogos verbales y corporales que surgieron en el contexto del juego. En este sentido vamos a analizar la observación N° 2 (Realizada por F) donde se observa a una pareja de niñas que se encuentran caminando por todo el patio, tomadas de la mano y cantando. En un determinado momento se detienen en el lugar donde se encuentran las maderitas y simulan estar cocinando con ellas. Nos acercamos para observar dicha situación y en el lugar se originó un interesante diálogo;

D: ¿A qué están jugando?

N1 : Al picnic

D: ¿Cómo es ese juego?

N1: Vamos a pasear con mi amiga y vamos a cantar, entonces eso significa que es un picnic

D: ¿Están jugando al picnic? ¿Qué tienen que hacer en ese juego?

N1: Comer y armar con mi amiga

D: ¿Qué tienen que armar?

N1: Armamos las comidas y esas cosas.

D: ¿Con qué hacen las comidas?

N1: Con maderitas

D: ¿Les gusta jugar al picnic?

N1: sí mucho

D: ¿Por qué?

N1: Porque armamos y comemos juntas.

En este caso de acuerdo con lo observado, se puede considerar que el sentido que toma el juego es el de crear y representar, ya que las niñas desarrollan una escena ficticia donde se representa una situación concreta, un picnic. Al mismo tiempo de acuerdo a sus testimonios, la fuente de emoción de este juego para las niñas tiene que ver con el compartir y encontrarse con otros, ya que al momento de preguntar si les gustaba realizar el juego, su respuesta fue “sí mucho”, “Por que armamos y comemos juntas”.

Continuando con esta línea de análisis, en la observación N°9 (Realizada por F), se visualiza a un grupo de niños atraparse unos a otros y correr en diferentes direcciones por todo el espacio del patio. En determinado momento se les consulta acerca del juego que estaban realizando y se entabla la siguiente conversación

D: ¿A qué están jugando?

N2: A las flashes!!!

D: ¿Cómo es ese juego?

N2: Somos superhéroes

D: ¿Por qué todos están corriendo?

N2: Tenemos que correr de los zombies porque si no nos atrapan.

D: ¿Qué pasa si los zombies los atrapan a ustedes las flash?

N2: Si ellos nos agarran nos convertimos en zombies (hacen gestos corporales como los zombies) y por eso tenemos que correr rápido antes que nos atrapen.

D: ¿De donde conocen ese juego?

N2: Nosotros lo inventamos.

Podemos considerar entonces, que en el desarrollo de la actividad lúdica se pone en práctica el sentido de huir, perseguir y atrapar, ya que los niños corren para escapar unos de otros con el objetivo de no ser capturados; en sus palabras “Tenemos que correr de los zombies porque si no nos atrapan”. Estas acciones lúdicas tienen sin duda una gran implicación motriz. Se interpreta al mismo tiempo la fuente de emoción relacionada con el vértigo y la competencia, “Si ellos nos agarran nos convertimos en zombies (...) y por eso tenemos que correr rápido antes que nos atrapen”. Los niños en esta ocasión buscaban huir de un perseguidor. El juego implica un desafío en el cual se ponen en práctica las capacidades personales.

En otra oportunidad, durante la instancia de la observación N°10 (Realizada por F), se aprecia a un niño deambulando solo por el patio realizando determinados movimientos corporales y gestuales que despertaron nuestro interés, al acercarnos y consultarle al niño sobre el juego que estaba realizando este nos otorgó cierta explicación del mismo;

D: ¿A qué estás jugando?

N3: Estoy jugando a que estoy nadando en el agua

D: ¿Qué tienes que hacer?

N3: Nadar

D: ¿Cómo se nada?

N3: Así (realiza gestos con su rostro y mueve los brazos como si estuviera nadando).

D: ¿Dónde nadas?

N3: Estoy imaginando que hay agua.

D: ¿Hay alguna regla en el juego?

N3: Si, imagínate que ese juego (Señala el juego del patio) es como un parque de diversiones y está lleno de agua por dentro y tienes que cruzarlo.

D: ¿Y qué pasa? ¿Qué tienes que hacer?

N3: Tienes que dejar el salvavidas, colgarlo y dejarlo ahí para poder subir y cruzarlo.

D: ¿Nadando?

N3: Si nadando rápido por qué si no te ahogas.

En esta interacción se puede interpretar que el sentido otorgado es el de emulación/prueba debido a que el niño se encuentra imitando la acción de nadar a través de una serie constante de gestos que son propios de dicha acción. Por otra parte, el sentido de prueba se practica cuando el niño establece lo siguiente: “Tienes que dejar el salvavidas, colgarlo y dejarlo ahí para poder subir y cruzarlo”; “Si, nadando rápido por que si no te ahogas”. Al mismo tiempo se logra interpretar que la fuente de emoción que está ligada al juego es la de actuación, dado a que el niño simula un lugar y una situación ficticia en donde predomina la imaginación del jugador.

Estas experiencias lúdicas de los niños están influenciadas por diferentes vivencias individuales

Cuanto menos experiencia o conocimiento tienen los niños sobre el evento, más complejo resulta jugar. Para generar la situación imaginada que sostiene el juego, los niños deben dotar de significado a los papeles sociales que interactúan en la acción Álvarez y Del Río (2007, citado por Sarlé 2015, p.80)

La acción lúdica se vuelve significativa para el sujeto cuando este logra vivenciar en ella diferentes situaciones relevantes para él. Consideramos que en la situación observada, el niño crea una escena de juego relacionada a una experiencia con agua, ya que dentro de la misma pudimos observar diferentes gestos y movimientos vinculados a la acción de nadar y aguantar la respiración.

El jugar refiere entonces a la creación ficticia de eventos o sucesos que provienen de las vivencias previas de los niños, creando así experiencias e ideas fantásticas a través de escenarios específicos.

### **El espacio físico de recreo: entre la posibilidad de la imaginación y la realidad de lo cotidiano**

De acuerdo a los aportes obtenidos de las docentes entrevistadas, se destaca el valor que posee el ofrecer espacios enriquecidos naturalmente, que le permitan al niño ampliar su imaginación, garantizar su seguridad, favorecer sus juegos y crear nuevos, al mismo tiempo que desarrollan acciones manipulativas y exploratorias importantes para su crecimiento.

Con la intención de afirmar lo anteriormente mencionado, la docente D1 establece ante la pregunta ¿Cómo deberían ser los espacios destinados al recreo en nivel inicial? lo siguiente:

Yo les pondría pasto, un buen arenero que esté protegido, que esté cubierto, donde no haya animales que puedan ensuciar. Me da más seguridad aparte, para que el niño pueda jugar más, el niño con arena puede crear, puede inventar y puede hacer otras cosas (...) Siempre, en un lugar donde hay niños pequeños el espacio es muy importante para que el niño pueda apropiarse de él.

Para analizar esta idea se tienen en cuenta los postulados de María Montessori, la cual en su método habla considerablemente sobre la importancia de la ambientación natural proporcionada a los espacios destinados al recreo. En palabras de Martínez (2017) quien realiza su trabajo basándose en el pensamiento de dicha autora, sostiene que: “El tiempo de juego al aire libre ofrece la oportunidad de explorar y manipular un tipo diferente de entorno, es decir, la naturaleza” (p.17). La interacción del niño con los espacios naturales desarrolla en él su aspecto psíquico como físico e intelectual, debido a que las experiencias, las relaciones y las diferentes interacciones que el niño mantiene con los elementos y recursos, enriquecen y desarrollan sus conocimientos y experiencias.

Es preciso dejar al niño expuesto a las experiencias vivificadoras de la naturaleza, para su vida psíquica le es también preciso un contacto con las obras

de la creación con objeto de aprovechar las riquezas que emanan de las fuerzas educativas de la naturaleza. Montessori (2013, citado por Alvarez 2017, p. 17)

Desde esta postura, la ambientación en efecto natural ofrece diferentes oportunidades, que promueven mayor seguridad y desarrollo para los niños y niñas de nivel inicial. Los materiales y elementos que componen el recreo son de gran importancia, ya que cuanto más natural es el espacio y los materiales brindados, mayores son las posibilidades de exploración, vivencias, manipulación y contacto de los niños.

Al igual que la docente D1, D2 sugiere lo siguiente: “Yo creo que el niño tiene que tener espacios más amplios y tiene que tener espacios de verde, contacto con la naturaleza, pasto, tierra, poder encontrarse con algún animal”, se visualiza claramente una similitud con los postulados de Montessori quien destaca el valor que tienen estos tipos de espacios de *vegetación*, permitiéndole al niño un contacto más amplio y directo con la realidad natural.

Es importante remarcar a su vez la presentación del recreo como “espacio” en donde los niños tienen la capacidad de habitarlo a su manera. Un espacio puede ser habitado y modificado de acuerdo a las experiencias vividas de quien lo ocupa y las interrelaciones corporales que se ejercen en el mismo. Calmels (2014).

En concordancia con lo establecido anteriormente, en el “Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos de 0 a 6 años” (CCEPI, 2014) se establece la importancia que mantiene la creación de espacios físicos enriquecidos y adaptados a los niños y sus necesidades, donde este logre sentirse reconocido. Es entonces que, “Un espacio físico sentido como propio favorece que niños y niñas expresen su curiosidad, desarrollen sus habilidades y potencialidades, actúen y se comuniquen con los demás, lo exploren y aseguren su autonomía(...)” (CCEPI, 2014, p. 50).

Pavía (2005), plantea la idea de “patio” como espacio físico en un sentido directo, determinando a este como un lugar “Habitado por sujetos concretos: alumnos y docentes; en una situación concreta de descanso y esparcimiento, el recreo. Un espacio físico y restringido

conectado a partir de procesos senso-perceptivos” (p. 37). Partimos desde esta idea como preámbulo para analizar ciertas situaciones que despertaron interés en nuestra investigación. Desde cómo habita la población estudiada el patio escolar, ya sea por la presencia de ciertos límites en sus juegos y en los espacios que estos se desarrollan, y a su vez la frecuencia con la que habitan un lugar determinado.

Partiendo de la observación N°10 (Realizada por F) en donde se visualizó a un grupo de niños corriendo y escondiéndose por todo el patio muy bulliciosos, decidimos acercarnos para conocer qué juego estaban realizando, en el lugar se produjo la siguiente conversación;

- D: ¿Por qué están todos corriendo?
- N4: Porque estamos jugando a las escondidas y tenemos que escondernos antes que nos vean, pero acá no se puede esconder (señala el lugar en donde las auxiliares de servicio dejan sus cosas).
- D: ¿Por qué no se pueden esconder ahí?
- N4: Porque la maestra no nos deja.
- D: ¿Y donde se pueden esconder?; ¿Qué lugar pueden usar para esconderse?
- N4: Abajo del banco, en el tubo (juego grande), los juegos y ahí (señala una maceta) atrás de las plantas.
- D: A que bueno, entonces tienen muchos lugares para esconderse ¿No?
- N4: No tenemos nada!!!
- D: ¿Por qué?
- N4: Porque tenemos pocos lugares.

En relación al diálogo y a lo observado, se puede determinar que el espacio físico influye en los juegos y actividades de los niños. Debido a que dependiendo de sus posibilidades puede limitar o expandir las oportunidades de exploración y juego del niño. En esta situación particular, los pequeños optan por cambiar de juego ya que los elementos y recursos que les brinda el patio en ese momento, no responden a sus intereses.

En este sentido Montessori (2013) afirma que si bien el tamaño del patio resulta ser de gran interés a la hora de jugar, también intervienen otros factores que influyen en el jugar de los niños, como la ambientación y los recursos. Al mismo tiempo sugiere la necesidad de otros componentes necesarios para la adecuada conformación del patio escolar. Dentro de los cuales se destaca la existencia de un espacio abierto que permita un desarrollo psicomotor motor



grueso, una distribución adecuada en cuanto a los lugares de juego y los elementos, si es posible se debe contar con una zona pavimentada , una zona de tierras donde los niños puedan manipular recursos y texturas naturales, una zona de juegos que permita un amplio desarrollo físico, donde el niño logre experimentar e incrementar sus posibilidades y habilidades corporales.

Victor Pavia (2012) por otra parte, hace alusión a la conformación de un espacio “amenity”, donde este en conjunto a los *atributos materiales y simbólicos* que lo conforman, generen experiencias recreativas de gran intensidad con el fin de que el sujeto perciba ese espacio como particular. En este caso cuando se les consulta a los niños sobre los lugares para esconderse, ellos sostienen que cuentan con escasos lugares para esconderse, por lo cual el momento de juego se interrumpe y abandona.

### **La incidencia de la cultura en el juego y el jugar**

Actualmente las diferentes sociedades se ven influenciadas por diversos elementos y fenómenos culturales que muchas veces resultan ser ajenos y que indirectamente pasan a componer la cultura propia del grupo social. Por lo cual aquellas actividades propias de la sociedad tales como, la comida, las costumbres, los juegos, la vestimenta y el diálogo, se adaptan y acondicionan de acuerdo a las influencias culturales de ese momento. Nos resultó interesante analizar determinadas situaciones efectuadas durante el recreo escolar que se relacionan con la cultura lúdica (Brougere, 2013).

En el recreo del grupo 1, Observación N°9 (Realizada por C), se visualizó una situación en particular, donde una niña traía consigo un papel y con este realizaba determinadas acciones y gestos, por lo cual nos interesó comprender a que estaba jugando y que sentido le otorgaba a dicho elemento, al consultarle ella respondió lo siguiente:

- D: ¿Qué estás haciendo con el papel?
- N5: Lo uso para dibujar y también para jugar que es de celular.
- D: ¿Y lo usas de otra cosa además de eso?

- N5: También lo uso de tablet, de charquito...
- D: ¿De charquito como sería?
- N5: Lo pones en el piso y tenes que saltar... (...) y también juego a que es un barco, y también lo uso para que sea una calle.

En esta situación se logra apreciar la variabilidad que posee su expresión lúdica, donde a través de un solo elemento genera la posibilidad de obtener varios juegos. El autor Broguere (2013) hace referencia a que

Toda interacción supone en efecto una interpretación de significaciones dadas a los objetos de cada interacción (individuos, acciones, objetos materiales) y el niño va a actuar en función de la significaciones que va a otorgarle a esos objetos, adaptándose a las reacciones de los otros elementos de la interacción que el va a interpretar para reaccionar y producir nuevas significaciones. (p. 5)

De acuerdo a lo observado y a lo establecido por el autor, en esta situación la niña le atribuye un significado determinado al objeto en cuestión y de acuerdo al significado dependerá la manera de interactuar con el mismo, generando a su vez nuevas interpretaciones y significados al momento de interactuar con otros agentes sociales. En relación a ello, Gabriela Scheines (1998), sostiene que “Un juguete es cualquier cosa (...) pueden convertirse en juguetes si se los vacía de utilidad, usos, valor, etc; si el jugador los relaciona con otros objetos y se vincula a sí mismo con ellos de una manera especial” (p. 73).

Un juguete sería entonces, todo aquel objeto al cual el niño le otorga un significado y lo define como sí, atribuyéndole no solo un sentido sino que también, un lugar y espacio con valor en sí mismo, donde se establece una relación significativa del niño con respecto a estos elementos. Por otra parte, el autor Vygotsky (1978), plantea que

Un niño cuando juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones. Sin embargo, en otro sentido esta libertad no es más que ilusoria, ya que sus acciones se hallan subordinadas al significado de las cosas, y el pequeño se ve obligado a actuar en consecuencia. (p. 157)

Partiendo de la idea que establece el autor, se puede apreciar que sus postulados coinciden con lo que establece Scheines (1998) con respecto a la idea de que un niño le puede atribuir significado a los elementos y un uso en particular convirtiéndolo así en un objeto de

valor y significado para él, visto de diferentes maneras en ocasiones por el adulto. No obstante, si bien el niño es libre de elegir el significado que le atribuye a los objetos, lo hace basándose en elementos anteriormente definidos y determinados por la sociedad en cuestión.

Refiriéndonos a esta idea sobre la libertad ilusoria, creímos interesante exponer lo observado en el recreo escolar con respecto a las prácticas lúdicas desarrolladas por cada grupo. Al momento de ir al recreo, el grupo N°2 prefería llevar juguetes provenientes de sus hogares, tales como: post it, pistolas, muñecos superman, maquillajes, bebotes, autos, capas de superhéroe, pelotas, entre otros.

Aquí se refleja la incidencia que posee la cultura en las experiencias de los niños, más precisamente la extracurricular ya que los elementos seleccionados resultan ser traídos de sus hogares, por ende, es importante hacer visible como lo extraescolar se involucra en la escuela de forma indirecta, manifestándose ya sea por los elementos que prefieren, como también por los juegos que proponen.

El grupo N°1 por otra parte, prefería dejar a un lado los objetos y crear diferentes juegos. Se interpreta que los juegos desplegados por los niños, responden a las categorías del sentido del jugar de Pavía (2009): “huir/perseguir/atrapar; emulación/prueba; crear/representar”. Parte de la población estudiada a la hora de jugar recurre a las experiencias del devenir cotidiano, por lo cual en varias ocasiones su repertorio lúdico se basa en los productos lanzados por el mercado, tales como dibujos animados, juguetes, juegos virtuales, entre otros.

Juego libre no sería más entonces que una situación donde los niños tienen la opción de seleccionar un objeto puesto a su disposición, es decir un juguete previamente diseñado a través del cual puede realizar un juego de un modo esperado (...) cumplir el rol de jugador que la cultura espera. (Villa, Nella, Taladriz, Aldao, 2020, p. 41)

Con el fin de exponer parte de nuestros intereses con respecto a la investigación, visualizamos una notable recurrencia de la población estudiada hacia experiencias culturales, por lo tanto, damos lugar a la siguiente interrogante ¿el niño es totalmente libre al momento de

realizar actividades lúdicas en un espacio destinado a ello o no es más que una libertad ilusoria como establece Vigostky?

Continuando con los lineamientos de la discusión, creímos pertinente exponer lo observado con respecto a la reiteración de un juego en particular, donde un integrante se posiciona frente a la pared de espaldas a los demás integrantes del juego y expresa lo siguiente: “Jugaremos muévete luz verde” y en ese momento tiende a darse vuelta para verificar que ninguno de los integrantes se esté moviendo, si se mueven quedan “eliminados”. Cabe destacar que dicho juego proviene de una serie cinematográfica rodada en Corea del Sur.

Bruguer (2013, p. 5) expone a “La televisión como el juguete que transmite hoy los contenidos y a veces los esquemas que contribuyen a la modificación de una cultura lúdica devenida más internacional”.

Analizando esta cita, la televisión en la actualidad pasa a ser uno de los “juguetes” más populares debido a que produce contenido que resulta ser atractivo para niños y niñas, este contenido se encuentra inmerso en el mundo adulto, por lo cual al ser consumido por las infancias, pasa a modificar posteriormente la cultura lúdica infantil. La similitud en la consumición de estos esquemas televisivos, deja en evidencia la escasa existencia de la infancia con un mundo simbólico diferente al del adulto, Carli (1991, p.1) establece en ese sentido que,

(...) las infancias refieren siempre a tránsitos múltiples, diferentes y cada vez más afectados por la desigualdad, es posible, sin embargo, situar algunos procesos globales y comunes que la atraviesan. Esa mutación se caracteriza, entre otros fenómenos, por (...) la incidencia creciente del mercado y de los medios masivos de comunicación en la vida cotidiana infantil, y de las transformaciones culturales, sociales y estructurales que afectan la escolaridad pública”.

Actualmente debido a este creciente desarrollo en los medios masivos de comunicación y su alcance a nivel mundial, el mundo infantil se ve influenciado y por consecuencia, sus prácticas, sus pensamientos, sus juegos y su actuar se desarrollará en base a ello.

En las entrevistas hacia las docentes, nos planteamos interrogantes acerca de la idea sobre la incidencia del entorno y la cultura en los juegos de los niños con el cometido de esclarecer esta perspectiva, a lo que ellas respondieron: D1 “Ahora cada niño está con su maquinita, cada cual con su tablet y no esperan turnos tampoco, la tecnología en sí cambia las cosas para bien o para mal”.

Al interpretar lo que expone la docente, se puede decir que posee dos miradas con respecto a la influencia de la tecnología desde su experiencia, partiendo de la idea que por un lado repercute de manera positiva y por el otro en cambio de manera negativa en los procesos educativos.

Al consultarle a la D2 sobre la misma cuestión, ésta respondió “Ellos todo lo que ven lo van absorbiendo, lo reproducen. Lo que ven, lo que escuchan, lo experimentan con su cuerpo (...)”. De cierta manera sus relatos dan cuenta de que los medios de comunicación influyen en el actuar de los niños, reproduciendo de cierta forma contenidos provenientes del mundo adulto.

### **Las miradas docentes y las experiencias de la infancia**

Continuando con los lineamientos de las discusiones planteadas, expondremos las diferentes miradas que surgen sobre la idea del recreo escolar, más precisamente comprender qué significado, importancia y características se le atribuyen a este espacio desde las perspectivas docentes. Visualizando el grado de implicación que adoptan estos últimos en los juegos de la población estudiada.

Para comenzar, es pertinente identificar al recreo como un lugar de juego, en donde el niño se comunica más ampliamente con sus pares y adquiere aspectos culturales. Se visualiza como un escenario significativo para el niño, ya que en él se reconoce el derecho de este al esparcimiento, al descanso y a las actividades culturales, surgiendo así instancias donde

predominan el juego, la comunicación y el desarrollo de diferentes contenidos valiosos a nivel social.

En el marco de lo mencionado anteriormente, destacamos la idea de “El recreo escolar comprendido (...) entre lo que ocurre dentro de la escuela y lo que sucede fuera de ella” (Gonzales, Rivera, Trigueros, 2022, p.1).

Tomando como referencia el significado que tiene el recreo escolar dentro de la educación infantil, creímos necesario entrevistar a las docentes acerca de la perspectiva que tienen del mismo a partir de la siguiente interrogante: ¿Qué función crees que tiene el recreo escolar?

En palabras de la D1:

El recreo es un momento de descarga, es un momento de catarsis, un momento en el que el niño puede compartir libremente con sus compañeros y uno puede observar ahí, la manera en que el niño puede manejarse con el espacio y manejarse con sus compañeros (...) El recreo cumple la función de juego libre donde el niño puede expresarse y el recreo te da también la oportunidad de observar mucho, muchas cosas que en la clase no las observas.

En vista de la D1, el recreo es un momento de descarga y catarsis, que le permite al niño actuar libremente y tomar la iniciativa en diferentes decisiones, al mismo tiempo que interactúa con sus iguales y se expresa. Con respecto al rol docente, este toma el papel de observador.

En palabras de la D2:

Es el momento donde ellos pueden interactuar, interactuar de manera más autónoma (...) Esta autonomía que les genera el recreo en sí les permite expresarse de determinada manera, vincularse más libremente con sus compañeros, con los que están siempre en la mesa. Ellos pueden crear habilidades, desarrollar habilidades. No es un recreo para el maestro. En el recreo disfrutar, descontracturarse, compartir juegos y experiencias con otros niños, descansar de lo que es la actividad rutinaria, distenderse, hacer juegos simbólicos, poder expresarse libremente.

Analizando los relatos de ambas docentes se logra apreciar que coinciden cuando dicen que el recreo es un momento donde los niños pueden interactuar más libremente con sus compañeros de clase y descansar de la actividad rutinaria. Por otra parte, la D1 trae el concepto

de catarsis, mientras que la D2 habla de descontracturarse y distenderse. Ambas docentes recalcan también la presencia del juego libre.

Si bien la idea de ambas docentes refieren al concepto y función que adopta el recreo escolar, al ser el juego la actividad primordial en este espacio es pertinente aludir a los dos conceptos que plantea Sarlé (2006) sobre “el jugar por jugar” y “el jugar para” ya que estos resultan influir directamente en el accionar docente. Con respecto al primer concepto, prevalece el juego libre y espontáneo, el cuál se fundamenta en entender al juego como un fin en sí mismo, como expresión libre del hombre, sin la mediación y/o regulación de alguien externo para su realización. Por lo contrario, el segundo prioriza y deja en evidencia la presencia del adulto, el cuál pone la mirada sobre el juego con un fin en particular, diseñando actividades para enseñar un contenido específico, por ende el juego se manifiesta como una estrategia de enseñanza. En este sentido el jugar se encuentra acentuado en el aula como un recurso de enseñanza por excelencia.

Al realizar un análisis entre las opiniones de las docentes y lo que manifiesta la autora, podemos establecer que sus posturas en relación a lo que representa el recreo, refiere de cierto a modo a un concepto de libertad, por lo cual lo asemejamos al modo “de jugar por jugar”, ya que el juego en este caso se sostiene desde un punto más liberal, “su sentido es el de una acción más compensadora, reequilibradora, reordenadora, donde se hace lo que se puede de lo que se quiere” (Watchman, 2008, p. 208). Es entonces que el recreo cumple la función de libertad compensadora, por lo tanto, de manera indirecta los juegos adoptan las mismas características. En este sentido nos interesó indagar sobre si, ¿realmente la plena libertad favorece las experiencias lúdicas de los niños y niñas en el recreo?

Desde nuestras experiencias como docentes creemos que muchas veces nuestro rol en el recreo presenta cierta distancia, porque pensamos que en este espacio el niño debe ser libre

y por ende sus juegos también, cuando en realidad desde nuestra postura podemos intervenir sin cambiar la esencia del jugar.

Es decir, podemos implementar el “jugar para” sin la necesidad de exponer un contenido en sí. Cuando hablamos de intervenir nos referimos a presentar nuevos recursos, proponer juegos, interactuar con los niños y por ende “enseñar a jugar”, poder transmitir nuestros saberes y vivencias como jugadores expertos, para favorecer y enriquecer en cierto grado las experiencias lúdicas infantiles. Sarlé (2015) establece la posibilidad de reivindicar el lugar que ocupa el maestro en la enseñanza del juego en la primera infancia, en la posibilidad deliberada de hacer crecer el juego.

Muchas veces desde nuestro rol adulto “el jugar” no surge de manera natural e innata, debido a la estructuración y formalidad que conlleva este rol como tal, es difícil volver a sentir o vivenciar estas experiencias lúdicas con total plenitud. Pavía (2010, citado por Sarlé, 2015) es quien revaloriza esta idea dado a que

No tenemos un saber específico, un saber acerca de la transmisión del saber jugar, que permita al maestro durante el juego recuperar sus propias matrices lúdicas; apelar a sus experiencias infantiles y descubrir cómo reconocer en los niños los motivos por los que juegan de una manera u otra. (p. 31)

En este sentido apostamos a un ajuste sobre este enfoque, donde se conforme el “jugar para” desde un involucramiento más bien lúdico y no disciplinar, es decir, seguir sosteniendo la idea de libertad pero con una visión de apelar a “enseñar a jugar”. Cañeque (1991, citado por Lema y Machado, 2013), plantea que aquellos juegos que responden a un estilo diseñado o dirigido, los “jugar para” pueden mantener la pureza de juego, siempre y cuando la intervención docente que subyace de ellos se realice de manera adecuada, garantizando el desarrollo de la lúdica.

En ocasiones el juego no es visto como un saber a ser enseñado, no obstante ¿podemos hablar de enseñar a jugar? Partiendo de esta interrogante, Sarlé junto a Rosemberg (2015)



instaura la idea sobre el juego como un saber enseñable, dado a que lo conciben como un lenguaje pero no en el sentido auténtico de la palabra, sino en la manera por la cual pensamos, sentimos y nos expresamos.

Con respecto a nuestro trabajo de campo, y analizando las entrevistas docentes, estas concluyen que en sus grupos el juego que más predomina es el juego simbólico, en relación a ello, el jugar se conforma a partir de las construcciones simbólicas que adquirimos, generalmente observamos a los infantes jugar a la mamá, al doctor, a la almacén. Creemos que ellos construyen su simbología y el saber jugar a partir de lo que ven, experimentan y escuchan. Es por eso la importancia de adoptar como docentes un papel que se proponga enriquecer y expandir su construcción simbólica, ese lenguaje y por ende ese jugar.

En base al análisis desarrollado en esta categoría de discusión, creemos pertinente presentar la idea de dos polos, en donde por un lado se libera y se contempla el “jugar por jugar” que aparece en el patio y por el otro se interviene tanto que no se enseña a jugar, solo se enseñan los contenidos que surgen en el aula un “jugar para”, entonces ¿Cuál sería la mediación entre estos dos opuestos y el lugar del docente, y la escuela para hacer crecer el juego en el patio?

## **Conclusión**

Al momento de exponer las interpretaciones, los datos obtenidos a través del análisis realizado y las conclusiones que arribaron de este trabajo , creemos necesario hacer foco en cuanto a que estos datos responden únicamente a singularidades del contexto en cuestión. Por

lo cual no pueden ser generalizables a otras instituciones, ya que se vinculan a un grupo en particular, analizado e interpretado en un contexto y un momento determinado.

Creímos necesario vincular estas experiencias a un escenario lúdico distinto al que suelen enmarcarse la mayoría de las investigaciones. Por lo cuál, nos pareció interesante recurrir al espacio de recreo como un lugar valioso en cuanto a las vivencias infantiles que en él desarrollan.

De acuerdo al abordaje de las discusiones planteadas en el trabajo monográfico, direccionamos nuestro interés al desarrollo de diferentes categorías que subyacen de las experiencias y observaciones realizadas en el trabajo de campo, por lo cual llegamos a obtener diferentes conclusiones e interpretaciones con respecto a estas temáticas, tomando como referencia a la autora Patricia Sarlé ya que varios de sus trabajos fueron direccionados a exponer la realidad y postura a la cual pretendemos alcanzar.

En primer lugar, tomando como referencia los relatos de las docentes y particularidades del espacio físico observado, consideramos importante señalar la influencia que tiene la infraestructura en cuanto al desarrollo de las actividades lúdicas infantiles, ya que dependiendo de las oportunidades y recursos que este le brinde al niño, los juegos posiblemente sean más sustanciosos y duraderos en cuanto a las preferencias infantiles. Cabe destacar que nuestra postura no se basa en desestimar el espacio estudiado, sino por el contrario pretendemos que a partir de esta investigación se desplieguen nuevas miradas que busquen considerar a este espacio como mediador de las experiencias lúdicas de los niños.

En varias oportunidadesC Otra cuestión a ser analizada en próximas investigaciones, sugiere observar de qué manera los niños ocupan el espacio y de qué forma se desarrollan los juegos a través de diferentes contextos.

Respecto a los resultados obtenidos sobre las formas de juego y modos de jugar, contemplando los significados y sentidos que los niños le adjudican a sus juegos, sostenemos

que en la población estudiada prevalece el sentido de “Huir/perseguir/atrapar; Emulación/prueba y el de crear/ representar”, a su vez a partir de estas prácticas lúdicas se apreció un compromiso corporal y simbólico. Creemos que al contar con estos datos, como docentes podemos apelar a tener en cuenta estas preferencias infantiles e intervenir de manera directa, proponiendo y ofreciendo recursos que inviten a ampliar el desarrollo de estos modos de jugar, enriqueciendo las experiencias en relación a estos sentidos del jugar, desde una perspectiva no centradas en las disciplinas escolares, si no en la dimensión lúdica.

La fuente de emoción presente en el jugar de los niños fue otra cuestión a analizar, una mirada que muchas veces desde la perspectiva docente se encuentra omitida por la cotidianeidad a la cual nos enfrentamos, dejando a un lado aspectos que resultan interesantes e importantes conocer. En la población estudiada, predomina la fuente de emoción ligada al encontrarse y compartir con otros, la representación, la actuación y el vértigo. Este enfoque nos permite a los docentes comprender a los niños de una manera más personal, al considerar estos aspectos de manera minuciosa, lograremos comprender más emocionalmente al niño y al mismo tiempo determinados aspectos de su devenir cotidiano.

En el marco de las sociedades tecnológicas y de la información apreciamos su influencia en los procesos educativos. Se visualiza la existencia de una cultura extraescolar y social ajena a las instituciones, que constituye y conforma la cultura lúdica de los niños y se manifiesta en los recreos. Estas situaciones y acciones se basan en vivencias que derivan de una realidad diferente, las cuales en ocasiones pertenecen a un nivel de desarrollo mayor, más precisamente el mundo adulto. En consecuencia los niños crean sus juegos basándose en estos contenidos que reciben de la tecnología misma (televisión, tablets, celulares). Esto se vio reflejado en las experiencias dotadas de significado, con respecto a las prácticas lúdicas realizadas por la población.

Llegamos a la resolución de que la influencia de la cultura extraescolar en el espacio de recreo suele ser muy recurrente, creemos necesario un cambio de perspectivas con respecto al juego y el jugar, con involucramiento docente y normativas curriculares más claras sobre el valor de este espacio, son claves a la hora de enriquecer y ampliar el capital cultural de los niños. Muchas veces dejamos el espacio de recreo carente de un significado valioso, por ende las prácticas lúdicas que acontecen en este, predominan hacia los sentidos de rellenar un tiempo, el “jugar por jugar” o “juego libre”, el descanso y la compensación del trabajo escolar.

Retomando la perspectiva teórica de este estudio en la cual intentó superar la perspectiva dicotómica entre “jugar por jugar” y el “jugar para”, sostenemos la necesidad de encontrar mediaciones que consideren enseñar a jugar y hacer crecer el juego, reconociendo sus saberes (Sarlé, 2006). Por lo tanto, nos desafía innovar y construir sobre aquellas ideologías tradicionales o impulsadas por la escuela nueva, para encontrar un nuevo lugar y sentido al juego escolar. Debemos apuntar hacia un modelo educativo que le proporcione al acto educativo la discusión sobre los saberes que circulan en el juego. Desde esta perspectiva el rol del educador debe establecerse como un mediador cultural, que se involucre activamente, acompañe, proponga, enriquezca e incremente las prácticas del jugar infantil. Sarlé (2006) señala la existencia de diversos estudios que validan la dificultad que tienen los docentes al momento de incorporarse y comprender al mundo lúdico ficticio de las infancias.

Esta investigación nos ha dejado importantes enseñanzas y nuevos conceptos con respecto al juego y el jugar. Amplió nuestras miradas desde diferentes perspectivas, primeramente, nos permitió comprender que los niños le atribuyen un sentido y significado a sus juegos, poco comprensible por la cultura adulta. Si bien se sostiene que el juego es importante en los procesos educativos no se condice con los discursos docentes y el sentido del recreo escolar, los cuales muchas veces, pasan a considerar al juego como secundario o subordinado a otros intereses.

Logramos generar insumos para reflexionar y tomar mayor conciencia de que los juegos no son neutros, que sus contenidos responden a diferentes ideologías que se reproducen en el seno del patio escolar. Sin embargo, nos resulta difícil tomar la iniciativa de modificar esto debido a que generalmente pensamos la idea del juego como un recurso para enseñar otros contenidos curriculares, desconociendo que a jugar se aprende y se enseña.

¿De qué manera la escuela podría educar en el espacio de recreo para que no sobrepase la cultura extraescolar sobre su función social?

Creemos importante hacer visible esta temática y esperamos despertar interés en los estudiantes para futuras investigaciones donde se pueda seguir planteando y amplificando las perspectivas sobre este saber.

## **Bibliografía**

- Brougére, G. (2013). El niño en la cultura lúdica. *Revista Lúdicamente. Año 2, N°4*. Buenos Aires.
- Calmels, D. (). Educar en las Instituciones Maternales: Una mirada sobre nuestras prácticas.
- Calmels, D. (2014). *Espacio habitado: en la vida cotidiana y la práctica profesional*. 1ed. 2 reimp. Rosario: Homo Sapiens Ediciones, 2014.
- Cañeque, H. (1991). *Juego y vida. La conducta del niño y el adulto*. Buenos Aires.
- CCEPI. (2014). *Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos desde el nacimiento a los seis años*. ANEP.

- CEIP. Consejo de Educación Inicial y Primaria. (2013). *Programa de educación inicial y primaria*. (3° ed.). ANEP
- Gomez, L. (2020). Los sentidos del jugar en la Educación Física Escolar. *Revista lúdicamente*, Vol. 9, N°18, Año 2020. Mayo 2020, Buenos Aires.
- Gonzales, L, García, E, Trigueros, C. (2022). El recreo escolar un espacio de juego, comunicación y transmisión cultural. *Revista Retos*, 45, pp. 1188-1198
- Lema, R. Machado, A. (2013). *La recreación y el juego como intervención educativa*. Instituto Universitario de la Asociación Cristiana de Jóvenes: Montevideo.
- Martínez, A. (2017). El patio escolar basado en la pedagogía Montessori.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*. Neiva.
- ONU: Asamblea General (1989). Convención sobre los Derechos del Niño. United Nations, Treaty Series, p. 3, vol. 1577. Disponible en:  
<https://www.refworld.org/es/docid/50ac92492.html>
- Pavía, V. (2006). *Espacios de descanso y esparcimiento cotidianos. Ensayo sobre la noción de carácter a partir del estudio de un escenario emblemático: El patio escolar de juego*. Anuario de Estudios en Turismo - investigación y Extensión. Año 2006. Vol. IV. 2006
- Pavía, V. (2009). Las formas de juego y el modo de jugar que la escuela reproduce. *Revista de Psicologia Ciències de l'Educació i de l'Esport*. pp. 161-178. Vol. 25.
- Rivero, I. (2016) El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Revista Enrahonar. Quaderns de Filosofia*. pp 49-63. Vol 56.
- Rockwell, E. (2009). *La experiencia etnográfica: historia y cultura en los procesos educativos*. 1° ed. Buenos Aires: Padds 2009.

- Sampieri, R. Fernández, C. Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ta.ed.) McGraw-Hill.
- Sarlé, P. (2011) El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Revista infancias imágenes*. pp 83-91. Vol 10 No.2. Julio-diciembre 2011
- Sarlé, P. (2016) *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos*. Patricia M. Sarle...et alt: Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico, 2016.
- Sarlé, Patricia M. *Dale que...: El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños/ Patricia M. Sarlé y Celia,R. Rosemberg; compilado por Patricia M.Sarlé y Celia R. Rosemberg.- 1a ed.- Rosario: Homo Sapiens Ediciones, 2015.*
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Editorial Paidós. Scheines, G. (1998) *Juegos inocentes, juegos terribles*. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Pavía, V. (2012) *El patio escolar: el juego en libertad controlada. Un lugar emblemático*. Territorio de pluralidad. Ediciones Novedades Educativas.
- Varea, V. (2011) *Explorando el juego y el jugar: Implicancias de los jugadores en dos situaciones de juego*. Universidad Nacional de La Plata.
- Vigotsky, L. (1987) *Imaginación y creación en la edad infantil*. Editorial Pueblo y Educación.
- Villa, M. Nella, J. Taladriz,C.Aldao, J. (2020). *Una teoría del juego en la educación. Tras su dimensión estética, ética y política*.Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. (Estudios / Investigaciones; 72).

## **Anexos**

### **Modelo de la planilla de observación utilizada**

DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN	
HORA:	
FECHA:	
TURNO:	
GRUPO:	
MAESTRA ENCARGADA:	
NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN:	
ESPACIO/PROPORCIÓN:	
ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES:	(educación física/psicomotricidad).
CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO	
CLIMA QUE SE GENERA:	



**RECURSOS BRINDADOS:**

**SITUACIONES LÚDICAS:** ( tipos de juegos, juguetes/objetos, vínculos, sentidos de juego, reglas de juego, variaciones, implicancia del cuerpo, y manifestaciones. tipos de juegos que se dan, nivel de participación de los niños, maneras/formas de juego: aportes e intervención de juego por parte del docente).

**APRECIACIONES GENERALES SOBRE EL RECREO:** Datos y situaciones relevantes que captan la atención y despiertan el interés en cuanto a la temática abordada.

**Planillas de observaciones Camila López**

**PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°1  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN**

FECHA: 09/11/2021

HORA DE INICIO: 15:35 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:10 p.m

TURNOS: Vespertino.

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 23

ESPACIO: Patio grande. (En el presente día el patio se encontraba restringido, dividido por vallas debido a que se encontraban realizando reparaciones en los juegos).

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: No.

**CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO**

Al iniciar el recreo se visualiza a todos los niños jugando en conjunto, se observa un grupo activo.

En relación al espacio de juego, se observan choques y algunos golpes a causa del reducido espacio.

No se brinda ningún objeto por parte de la docente, si se observan juguetes de los niños en este caso muñecos.

En cuanto a las situaciones de juego; Las niñas juegan a las hadas (Corren y simulan las alas de las hadas con los brazos), Juego de motos (Un niño corre por todo el patio simulando ir a bordo de la moto con sus manos por delante, al mismo tiempo que hace

ruido de moto con la boca), Juego del calamar ( Un niño se posiciona frente a la pared y dicen “Luz verde” para que los demás niños avancen hacia él). Juego de zombies (Los niños corren y se atrapan simulando los sonidos y las acciones de un zombie).

El grupo se integra de manera positiva, juegan en conjunto, comparten, no se observan peleas. Aparecen los sentidos: Atrapar, perseguir, atacar, competencia.

En relación a la intervención docente, la primera parte del recreo fue libre no se observa participación o intervención docente en los juegos. La segunda parte fue dirigida, la docente guió al grupo al gimnasio y allí les propuso a los niños jugar al juego de “Martin pescador”. Les explica cómo se juega y las reglas. Dicha propuesta se encuentra basada en una unidad de trabajo “Los juegos de hoy y ayer”.

En Las propuestas lúdicas desarrolladas durante la mayoría del tiempo se observa la implicancia del cuerpo en los juegos. Los niños entablan diálogos en los juegos, imitan sonidos y acciones, realizan gestos, gritan.

En relación a los juegos llevados a cabo en el recreo se establecen determinadas reglas. En el juego de las hadas la regla es correr y atrapar a otra hada para robarle los poderes. En el juego de zombies, los niños corren ya que el zombie en ese momento debe atraparlos para convertirlos. En el juego del calamar es no moverse para no ser eliminado.

#### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°2 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 11/11/2021

HORA DE INICIO: 15:40 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:00 p.m

TURNOS: Vespertino.

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 21

ESPACIO: Patio grande. (En esta ocasión los niños disponen de la totalidad del patio)

#### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

Se observa que los niños juegan más tranquilos.

En esta ocasión la docente le brinda a los niños maderas para jugar, por lo cual se observa

que los juegos se limitan a ese recurso. Se observan también muñecos aportados por los docentes.

En cuanto a las situaciones lúdicas desarrolladas, los niños juegan en el tobogán, corren y se atrapan para quitarse las maderas que llevan, se observan juegos de construcción (Arman una torre), se observa el juego de los zombies nuevamente (Cuando se le cuestiona a los niños ¿De donde conocen el juego, si alguien se los enseñó? Uno de ellos responde que lo copió del juego de la play, juegan al picnic, las niñas pasean y arman casas de madera donde deben preparar la comida para el picnic. Armar, construir, atrapar, perseguir, atacar, competencia son los sentidos que predominaron.

Los niños participan de manera positiva en los juegos, al inicio se observa que juegan todos en conjunto luego se comienzan a dividir en diferentes juegos. No se observa intervención docente en las actividades.

Se visualiza una importante implicancia del cuerpo en los juegos, los niños corren, se agarran, se arrastran, trepan, etc. Los niños entablan conversaciones, diálogos, gritan, realizan gestos e imitaciones.

En los juegos observados existen determinadas reglas. En el juego de los zombies, los niños establecen las mismas normas que anteriormente se describieron. En el juego del picnic las niñas deben caminar libremente y construir en un lugar una casa con las maderas, con el fin de preparar la comida del picnic.

PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°3  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 12/11/2021

HORA DE INICIO: 15:30 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:00 p.m

TURNOS: Vespertino.

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN:

ESPACIO: Patio grande. (En esta ocasión los niños cuentan con todo el patio)

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: (educación física/psicomotricidad)

CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

Se percibe un clima tranquilo donde los niños juegan divididos en diferentes grupos y la mayoría de los juegos se realizan en el piso.

La docente les brinda a los niños nuevamente maderas, por lo cual se vuelven limitadas las propuestas de juego (Se realizan los juegos en el piso con las maderas). Por ejemplo realizan construcciones con las maderas (Dos niñas arman una torre y utilizan las maderas como teléfonos a través de los cuales realizan llamadas). Juegan a la mancha. De igual manera los niños tienen sus propios juguetes; Peluche de elefante, pelotita, dinosaurio.

En cuanto a la intervención docente, esta no realiza aportes e intervenciones en los juegos de los niños, se mantiene distante.

Los niños adjudicaban a sus juegos mayormente los sentidos de atrapar, perseguir, armar, construir.

Se observan situaciones particulares de niños que juegan solos. El resto del grupo mantiene una buena participación. Los niños juegan a la mancha donde corren y se atrapan. Entablan diálogos relacionados a las consignas y acuerdos de los juegos de construcción.

En las propuestas lúdicas se observan determinadas reglas. En el juego de la mancha la regla es que los jugadores deben correr evitando que el manchador los toque.

PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°4  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 15/11/2021

HORA DE INICIO: 15:45 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:15 p.m

TURNOS: Vespertino.

GRUPO: 2

MAESTRA ENCARGADA: D 2

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 16 niños.

ESPACIO: Patio grande.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: (educación física/psicomotricidad).

CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

Se observa un grupo activo e integrado, que se mantiene en movimiento. Juega la mayoría del grupo en los juegos del patio (Toboganes y hamaca).

En relación a las actividades lúdicas desarrolladas, las niñas reunidas en el piso juegan al maquillaje, se observa el juego del “piso es lava”, juegan a los monstruos en el tobogán del patio y juegan a los zombies.

No se brindan recursos por parte de la docente, los juguetes presentes son aportados por los niños; Muñecos, maquillaje, armas, autos transformers, pelotas.

En relación a las formas de juego, predominan el atrapar, perseguir, atacar, crear.

La participación de la docente es constante, se mantiene atenta,recorre, interviene en las situaciones que se generan y les avisa a los niños cuando les queda poco tiempo para jugar, aunque no se observan intervenciones para enriquecer el juego.

Se observa en los juegos de persecución la implicancia del cuerpo en relación a los movimientos y las acciones que se llevan a cabo (correr, agarrar).

Los niños entablan diálogos, establecen conversaciones, imitan sonidos y acciones.

En cuanto a las reglas de los diferentes juegos; En el juego “El piso es lava” la regla es subirse sobre alguna base u objeto rápidamente el niño que queda en el piso se quema, pierde.

**PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°5  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN**

FECHA: 16/11/2021

HORA DE INICIO: 15:45 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN:16:35 p.m (TIEMPO EXTRA)

TURNO: Vespertino.

GRUPO: 2

MAESTRA ENCARGADA: D2

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 16 niños.

ESPACIO: Patio grande.

**CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO**

Se observa un clima activo. Los niños se centran en el juego grande y la hamaca, se mantienen activos, participan en su mayoría de los juegos.

Las actividades lúdicas desarrolladas son; Juego del monstruo y juego del calamar, ambos juegos son de persecución. Juegan también con las figuritas a pegarlas en diferentes lugares.

En cuanto a los juguetes y objetos presentes se observa que los mismos pertenecen a los niños, no se brinda ningún recurso por parte de la docente. Entre los juguetes se visualizan; Armas, Figuritas, Muñecos, Transformers, Post it.

EXISTENCIA DE REGLAS DE PRIMER ORDEN: Atrapar, perseguir, atacar, competencia.

La participación docente es constante, se mantiene atenta e interviene en las situaciones particulares.

Se observa gran implicancia del cuerpo en los juegos donde los niños trepan, agarran, se arrastran, corren, se deslizan y se balancean. Emiten gritos, llantos en ocasiones, entablan diálogos.

En cuanto a las reglas de las situaciones lúdicas, en el juego del calamar un niño se coloca en un lado y los demás frente a él, cuando este dice "Luz verde" los demás deben avanzar y en caso de hacer un movimiento queda eliminado.

PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°6  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 17/11/2021

HORA DE INICIO: 15:45 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:15 p.m

TURNO: Vespertino.

GRUPO: 2

MAESTRA ENCARGADA: D2

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 16 niños.

ESPACIO Patio grande.

CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

Se observa un clima tranquilo en comparación a días anteriores.

En relación a los tipos de juegos que se dan, Los niños juegan a la agarrada, “El piso es de madera”, y se mantienen en la hamaca y en el juego grande. Juegan a los dinosaurios. Con respecto al juego “El piso es de madera” se observa una variación del juego “El piso es lava”.

La docente no brinda ningún recurso, los que se observan son propios de los niños entre ellos se observan; Muñecos, armas, transformers, dinosaurio, muñeca de sirena, animales de goma.

Las formas de juego que se destacan son huir, perseguir, atrapar y el tenor de las acciones con movimientos expresivos.

La docente se mantiene atenta en todo momento, interviene en las situaciones que se presentan como peleas o discusiones.

El nivel de participación de los niños es constante, participan en su totalidad de los juegos. Se observa que juegan, descansan, se dividen en diferentes espacios y vuelven a jugar todos.

PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°7  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

HORA DE INICIO: 16:00 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:20 p.m

FECHA: 18/11/2021

TURNOS: Vespertino.

GRUPO: 2

MAESTRA ENCARGADA: D2

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 22 niños.

ESPACIO/PROPORCIÓN: Patio chico.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: (educación física/psicomotricidad).

### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

Se observa un grupo bullicioso al inicio del recreo, luego comienzan a dividirse en pequeños grupos de juegos.

La docente no les otorga ningún recurso a los niños, estos tienen sus propios juguetes (Muñecas, pelota, animales, Popit).

En cuanto al espacio de juego, el grupo se ubica en el patio chico por lo cual es reducido el lugar que tienen destinado al esparcimiento, no les permite muchas posibilidades.

Se aprecian diferentes situaciones lúdicas tales como, Maquillaje ( 5 niñas sentadas en el piso en forma de ronda se maquillan y se pintan las uñas unas a otras), Otro grupo de niñas sentadas al lado de la docente juegan con diferentes muñecas, aparece nuevamente el juego del calamar y el de zombies, y más adelante el juego de “la coronita es”, utilizan también el tobogán del patio y una niña juega en la rayuela (No se había visualizado antes que utilizaran ese juego).

Formas de juego: atrapar, perseguir, huir.

### APRECIACIONES GENERALES

Se observa que el pasaje de los niños por los juegos es momentáneo, permanecen un ratito en uno y cambian a otro.

En cuanto a los juegos se observa que en el juego del calamar, en esta ocasión es mucho mayor la cantidad de niños que participa. Se visualiza también la intervención docente, esta les sugiere a los niños jugar a “la coronita es”.

### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°8 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

HORA DE INICIO: 15:55

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:20

FECHA: 19/11/2021

TURNOS: Vespertino.

GRUPO: 2

MAESTRA ENCARGADA: (Asiste una suplente)

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 19 niños.

ESPACIO/PROPORCIÓN: Patio chico.



ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: (educación física/psicomotricidad).

### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

Se observa un grupo activo, ya que desde el inicio del recreo se divide en grandes bloques de juego.

Por una parte un grupo de niñas reunidas frente a la puerta de vidrio que da hacia el frente del jardín, juegan con muñecas y smile. Por otro lado dos niñas permanecen juntas pero juegan a diferentes cosas, una con muñecas y la otra pinta un libro. Se realiza nuevamente el juego del calamar y esta vez participan todos los varones presentes y una sola niña. Solo un niño juega en el tobogán (En esta ocasión no se observa que utilicen mucho el tobogán del patio, los juegos se dan en diferentes lugares). Juegan a “La coronita es” pero realizando determinadas modificaciones.

### APRECIACIONES GENERALES

La utilización de los juegos del patio es muy escasa, los niños juegan en su mayoría a los juegos que inventan.

En esta ocasión un niño comienza a llorar porque no le gusta el juego del calamar dice que; “Es un juego de grandes”, en ese momento la docente interviene y les propone que jueguen a otra cosa.

Al realizar el juego de “la coronita es” lo hacen aplicando determinadas variaciones.

Aparece el concepto de perder y ganar; En el juego de “la coronita es” pierde el que se está moviendo y gana el que llega primero.

Diálogo: Explicación del juego “La coronita es”.

D: - ¿A qué estaban jugando?

N: - Al 1,2,3 coronita es..

D: - ¿Y quien les enseñó ese juego?

N:- Yo...

D: -¿Vos lo conocías?, ¿De donde lo conocías a ese juego?

N: - De cuando era chiquita....

D:- ¿Y quien te lo enseñó?

N:- Mis hermanas..

D: -¿Y cómo se juega? que yo no sé...

N: - Es igual a otro juego...

D: - ¿A qué otro juego?

N: -Al juego del calamar ..

D: -Ahh... ¿Y qué cambia en este juego?, ¿Que tenes que decir?

N: -Tengo que decir “1,2,3 coronita es” y una pregunta..

**PLANILLA DE OBSERVACIÓN N° 9  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN**

FECHA: 22/11/2021

HORA DE INICIO: 15:30 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:00 p.m

TURNO: Vespertino.

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 24 niños.

ESPACIO/PROPORCIÓN: Patio grande.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: No.

**CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO**

Al iniciar el recreo se visualiza a todos los niños jugando en conjunto, se observa un grupo activo. La mayoría del grupo se mantiene en la hamaca y en el tobogán.

No se aporta ningún recurso por parte de la docente, los niños juegan con dinosaurios de goma, herramientas de plástico y autos.

En cuanto a las actividades lúdicas, los niños juegan a los zombies (Las niñas son “flash” y corren por todo el espacio, porque si un zombie las atrapa las convierte). Utilizan la hamaca del patio, donde se mantienen los mismos niños. Juegan también al castillo en el tobogán y el piso es lava. dos niños juegan a las carreras (Salen los dos juntos corriendo hasta el tobogán y el que vuelve primero a la salida gana), también aparece el juego de la mancha (Utilizan el tobogán como refugio y gana el que mancha a todos).

La mayoría de los juegos son de persecución, agarre y atrapar.

**APRECIACIONES GENERALES**

Cuando juegan a los zombies utilizan el tobogán del patio como refugio.

Diálogo: Explicación del juego de una niña con un trozo de papel que convierte en diferentes cosas.

D: ¿Qué estás haciendo con el papel?

N5: Lo uso para dibujar y también para jugar que es de celular.

D: ¿Y lo usas de otra cosa además de eso?

N5: También lo uso de tablet, de charquito...

D: ¿De charquito como sería?

N5: Lo pones en el piso y tenes que saltar...

D: ¿De donde aprendiste esos juegos?

N5: Los invente... y también juego a que es un barco, y también lo uso para que sea una calle...

D: De muchas cosas lo usas, que lindo...

N5: Es que tengo mucha imaginación...

PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°10  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 23/11/2021

HORA DE INICIO: 15:30 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:00 p.m

TURNOS: Vespertino.

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 22 niños

ESPACIO/PROPORCIÓN: Patio grande.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: No.

CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

Se visualiza un grupo activo.

No se brinda ningún recurso por parte de la docente, los niños por su parte solo tienen un muñeco de plástico y un gorro de papá Noel.

Se observan juegos de persecución, juegan a nadar (cierran la boca como si contuviera el aire y mueven los brazos), juegan a la mancha, aparece el juego de los zombies.

Utilizan la mayor parte del tiempo los juegos del patio.

### APRECIACIONES GENERALES

Cuando juegan a los zombies utilizan el tobogán del patio como refugio.

La mayoría de los juegos son de persecución.

Se observa una notoria falta de recursos y juguetes.

Diálogo: Explicación del juego de la mancha, con determinadas variaciones.

- D: ¿A qué están jugando?, ¿Porque le decís “Mirame”?
- N: A la mancha. Porque yo le decía “Mírame”, para que él pueda correr más rápido...
- D: Ahhh... ¿Y cómo se juega a la mancha?
- N: Yo lo tengo que correr y manchar a él, si yo lo tocó él me tiene que correr y tocar a mí... Y si yo lo toco tengo que decir “Moña”, él se tiene que esconder y yo lo tengo que atrapar y tocar de nuevo....
- D: ¿Y ese juego lo inventaron ustedes o se juega así?
- N: Nosotros lo inventamos...

### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°11 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 24/11/2021

HORA DE INICIO: 15: 37 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:17 p.m (Tiempo extra)

TURNOS: Vespertino.

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 26 niños.

ESPACIO/PROPORCIÓN: Patio chico.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: No.

### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

Se observa al inicio un grupo activo, que se mantiene en movimiento constantemente aunque a mitad del recreo los niños realizan juegos más tranquilos y la mayoría de los juegos son en el piso.

La docente proporciona al grupo maderitas, pero no se observa la existencia de juguetes por parte de los niños sólo presentan un peluche y pequeños muñecos de goma.

En cuanto a las situaciones lúdicas que se presentan, juegan a los zombies, Dos niños hacen rodar las maderas por el piso y miden la distancia, juegan a la policía usando las maderas como armas y como esposas. Aparece el juego del calamar, juegan al “Restaurante picnic” y utilizan las maderas como comida. Juegan por primera vez al juego “Martin pescador” pero lo realizan por un corto periodo de tiempo.

#### APRECIACIONES GENERALES

Se repite el juego de zombies y el juego de calamar aunque en comparación con el otro grupo se realizan con menor frecuencia.

Al inicio se observa que los niños juegan de manera constante aunque a la mitad del periodo de recreo los juegos se vuelven más tranquilos. Los niños se sientan debajo del tobogán del patio, no juegan solo entablan conversaciones, al mismo tiempo se dividen en pequeños grupos por diferentes partes del patio.

### **Planillas de observación de Florencia Bianchi**

#### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°1 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 09/11/2021

TURNO: Vespertino.

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 23

HORA DE INICIO: 15:35 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:10 p.m

ESPACIO: Patio grande

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: NO.

### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

**CLIMA QUE SE GENERA:** Se observa un clima tranquilo donde todos los niños juegan en conjunto, luego comienzan a formar grupos de juegos.

Al contar con un espacio reducido los niños realizan el mismo recorrido y en ocasiones se producen algunos choques.

**RECURSOS BRINDADOS:** No.

### SITUACIONES LÚDICAS

En relación a la intervención docente se aprecia que en los primeros veinte minutos de recreo el cual fue libre, la docente se mostró distante. Posteriormente en los quince minutos restantes en donde el recreo se tornó dirigido la maestra se mostró con un papel activo e integrador.

Por otra parte, la intervención docente se da cuando está invita a los niños a jugar al “Martin pescador” en el gimnasio.

En los primeros 10 minutos de recreo libre se logran apreciar diversas situaciones de juego. Se observan muchos juegos de persecución (perseguir y atrapar), un grupo de niñas juega a “Las hadas” en donde simulan volar y deben perseguir y atrapar a las otras hadas para quedarse con sus poderes.

Otro grupo de niños juegan a “Los zombies”, el juego consiste en que un niño es el zombie y corre por todo el espacio simulando los gestos y acciones de los zombies para poder atrapar a los demás integrantes del juego y convertirlo en zombie.

El juego del calamar es otro juego que realiza la mayoría de los niños, el mismo consiste en que (Un integrante se posiciona frente a la pared y de espalda a los demás integrantes del juego y expresa lo siguiente: “Jugaremos muévete luz verde” y en ese momento se da vuelta para verificar que ninguno de los integrantes se esté moviendo, si se mueven quedan eliminados del juego.

En el momento de recreo dirigido se lleva a cabo un juego tradicional con reglas “El Martín Pescador”. en donde la docente explicó las reglas generales del mismo y los niños luego lo llevaron a cabo.

En las diferentes situaciones de juego se observa mucha interacción corporal entre los niños, en los juegos realizados existe mucha gestualización corporal y muchos gritos. La participación de los niños resulta en todo momento activa.

Los juegos no siempre son los mismos, algunos grupos de jugadores varían los juegos. Los

sentidos de juego se resumen en perseguir, atrapar, huir, representar y construir.

#### APRECIACIONES GENERALES SOBRE EL RECREO

Al ser la primera observación de recreo, considero que los niños tuvieron un nivel de participación activo todo el tiempo, si bien hubo algunos conflictos por el tema del espacio reducido de recreo el clima fue tranquilo.

Se observaron diferentes situaciones de juego en donde los niños dejaron volar su imaginación.

#### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°2 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 11/11/21

TURNO: Vespertino.

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 21

HORA DE INICIO: 15:40 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:00 p.m

ESPACIO: Patio chico.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: NO.

#### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

CLIMA QUE SE GENERA: El clima que se genera resulta ser un poco alborotado.

RECURSOS BRINDADOS: Maderitas.

#### SITUACIONES LÚDICAS

Se observa que el juego de de construcción es el juego más predominante dado que la docente le brinda los materiales necesarios para construir.

Se visualiza a dos niñas caminar de la mano por todo el patio cantando, luego se dirigen hacia donde están las maderitas y simulan estar cocinando.

Docente: ¿A qué están jugando?

N1: Al picnic

Docente: ¿Cómo es ese juego?

N1: Vamos a pasear con mi amiga y vamos a cantar, entonces eso significa que es un picnic

Docente: ¿Están jugando al picnic? ¿Qué tienen que hacer en ese juego?

N1: Comer y armar con mi amiga

Docente: ¿Qué tienen que armar?

N1: Armamos las comidas y esas cosas.

Docente: ¿Con qué hacen las comidas?

N1: Con maderitas

Docente: ¿Les gusta jugar al picnic?

N1: si mucho

Docente: ¿Por qué?

N1: Porque armamos y comemos juntas.

Por otra parte, se observa un juego de persecución con reglas simples, en donde un grupo de niños juegan a ser “zombies”.

Se aprecia que el vínculo de los niños es ameno y no existe ningún tipo de pelea durante el recreo. La mayoría de los niños juegan en pequeños grupos.

En relación a la presencia de juguetes se puede observar que solo hay dos niñas que llevaron muñecas para jugar y estas permanecen durante todo el recreo jugando en el mismo lugar.

Todos los niños participan activamente, se observa a un par de niñas jugando en dupla durante los veinte minutos de recreo sin integrarse a otro juego.

No se visualizan muchas variaciones de juego dado que se observa con mayor frecuencia solo el juego de construcción, son 3 grupos de niños que lo practican..

En las situaciones lúdicas se logra apreciar que en el caso de los juegos de construcción los niños ponen en práctica el crear y construir. En el juego de las hadas y los zombies se observa el crear y representar y por otra parte el huir, perseguir y atrapar.

Se observa mucho el juego de construcción, por otra parte, los niños hicieron mucho uso del tobogán. Las manifestaciones más relevantes son los gritos, gestos y diálogos

#### APRECIACIONES GENERALES SOBRE EL RECREO

Durante el recreo el juego que más predominó fue el de construcción en donde los niños disfrutaron mucho de crear y construir con las maderas.

Se observó un grupo integrado y activo que comparte instancias de juego ya que durante todo el recreo los juegos fueron en pequeños grupos. Solo se observó un niño jugando solo con maderitas, pero luego una compañera se reunió a jugar con él.



**PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°3  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN**

FECHA: 12/11/2021

HORA DE INICIO: 15:30 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:00 p.m

TURNO: Vespertino.

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 15 niños.

ESPACIO: Patio grande.

ACTIVIDAD CURRICULAR: Educación física.

**CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO**

**CLIMA QUE SE GENERA:** Se genera un clima tranquilo en donde los niños realizan diferentes tipos de juegos.

**RECURSOS BRINDADOS:** Maderitas.

**SITUACIONES LÚDICAS**

Se observan juegos de construcción, juegos de persecución y simbólico acompañado de consignas simples.

El vínculo de los niños es positivo dado que no se observa ningún tipo de discusión y se puede visualizar que los niños se encuentran en constante diálogo entre ellos.

En este recreo en particular se observa la presencia de más juguetes como peluches, pelota pequeña y dinosaurios.

En relación a las formas de juego se logra apreciar aquellas que refieren al crear, construir, huir, perseguir y atrapar. Los niños se encuentran en un nivel de participación parcialmente activo. Se visualiza dos niños que no realizan ningún tipo de juego solo recorren el patio conversando y observando el juego de los demás compañeros. Por otra parte, se observa a un niño jugando solo en un rincón con sus dinosaurios.

Los juegos que realizan los niños no resultan ser tan variados dado que se repite el juego de zombie y el juego de construcción con maderitas. Surge un nuevo juego, dado que un grupo de niños juegan a "Los policías". Por otra parte, aparece una pelota pequeña en donde tres niños juegan a tirarla y atraparla.

Se visualiza un carácter en los jugadores bullicioso, cooperativo y suave. La implicancia

del cuerpo se observa constantemente dado que los niños interactúan corporalmente a la hora de atrapar y perseguir al compañero, por otra parte, disfrutaban mucho de trepar y deslizarse por la rampa y el tobogán.

En cuanto a las manifestaciones corporales que más predominan: el correr, saltar, caminar, y resalta la presencia de gritos.

#### DIÁLOGO CON LOS NIÑOS:

Docente: ¿A qué están jugando?

Niños: A los policías.

Docente: ¿Qué tienen que hacer en ese juego?

Niños: Ahí está la cárcel y tenemos que atrapar a los ladrones.

Docente: ¿Y si no atrapan al ladrón? ¿Por qué lo tienen que atrapar?

Niños: Por que roba y es un ladrón.

Docente: ¿Por qué tienen maderitas?

Niños: Por que son las armas y los teléfonos.

Docente: ¿Dónde aprendiste ese juego?

Niños: De los juegos de pelea.

Docente: ¿Y esos juegos de pelea, donde están?

Niños: En el celular (El niño realiza un gesto con una madera en la mano).

#### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°4 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 15/11/2021

HORA DE INICIO: 15:45 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:15 p.m

TURNO: Vespertino.

GRUPO: 2

MAESTRA ENCARGADA: D2

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 16 niños.

ESPACIO: Patio grande. (se encuentra despejado).

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: Educación física.

#### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

CLIMA QUE SE GENERA: El clima que se observa es tranquilo en donde la mayoría de los niños posee un rol de jugador activo.

RECURSOS BRINDADOS: No.

#### SITUACIONES LÚDICAS

Se observa la presencia de juegos de persecución y simbólicos con reglas simples, “el piso es lava” es uno de los primeros juegos diferentes que se observa. Por otra parte, se visualiza el juego de zombies en donde los niños se refugian de los demás zombies debajo de una mesa a la cual denominan “casa” (variación).

Un grupo de niños juegan a “Los dragones”.

El vínculo de los niños es muy positivo, todos los niños juegan con todos. Se observan diversos grupos de juego.

En relación al grupo anteriormente observado se nota la presencia de más objetos y juguetes como: muñecos, valija de maquillaje, armas, autos transformers, pelotas y pistolas.

En las formas de juego predomina el ocultar, representar, huir, perseguir y atrapar.

La docente interviene en una situación particular (niño le saca el juguete a otro niño) e interviene para avisar que queda poco tiempo de recreo.

El nivel de participación de los niños resulta ser muy activo, se observa la presencia de más juguetes con los cuales los niños interactúan constantemente. Se visualizan otro tipos de juegos.

Se observan varios tipos de juego dado que los niños se encuentran en diferentes grupos.

Principalmente en el juego de zombies se observa una variación en específico, la presencia de un refugio al cual denominan “casa”. En el juego “el piso es lava” una variación que se observa es que cuando uno de los integrantes del juego pisa el piso se convierte en zombie.

Con respecto a las maneras y formas de juego se puede observar que en relación al tenor de las acciones predomina el de movimiento ya que la mayoría de los juegos demanda la presencia de acciones motrices.

En la mayoría de los juegos el cuerpo se encuentra implicado totalmente dado que no hay

presencia de objetos. En relación al cuerpo, las manifestaciones más prevalentes son el correr, trepar y saltar.

Cada juego cuenta con una regla en particular, en el juego “El piso es lava” la principal regla es no pisar el piso cuando uno de los jugadores grita ¡EL PISO ES LAVA!

En el juego de “Los dragones” la principal regla es perseguir y atrapar al dragón con la pelota de pokemon.

#### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°5 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 16/11/2021

HORA DE INICIO: 15:45 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:35 p.m

TURNOS: Vespertino.

GRUPO: 2

MAESTRA ENCARGADA: D2

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 16 niños.

ESPACIO/PROPORCIÓN: Patio grande.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: No.

#### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

CLIMA QUE SE GENERA: Se visualiza un clima tranquilo.

RECURSOS BRINDADOS: No.

#### SITUACIONES LÚDICAS

Se logran observar juegos de persecución, simbólicos, corporales y con reglas simples. Se observa el juego de “El calamar”, “Las escondidas”, “El gato negro” y “A los monstruos”.

El vínculo entre los niños es grato y relajado. Se observa una pelea la misma se da por un juguete. Realizan juegos en pequeños grupos las niñas se integran a los juegos que realizan los niños. En ocasiones las niñas juegan solas. Hay dos niñas que se encuentran durante el recreo proponiendo diferentes juegos.

Los juguetes que se logran apreciar son muñecos de bebés, armas, pistola de agua, autos, transformers, dinosaurio, muñeca de sirena, animales de goma.

El ocultar/ buscar/descubrir se observa en el juego de las escondidas donde un niño adquiere el rol de contar e ir a buscar a los demás integrantes mientras que los otros niños

se esconden, así hasta que los descubre. Por otra parte, el Huir/Perseguir/Atrapar se observa en el juego de “El gato negro” en donde una integrante del juego adquiere el rol de “gato negro” y debe perseguir y atrapar a los demás integrantes para convertirlo en “el gato negro” y así sucesivamente.

La docente se mantiene atenta en todo momento, interviene en las situaciones que se presentan como peleas o discusiones.

La mayoría de los niños poseen una participación muy activa durante el recreo, proponen nuevos juegos, invitan a los demás compañeros y recorren constantemente el espacio. Por otra parte, otros niños disfrutan de jugar en los juegos del patio (se deslizan por el tobogán, trepan por la rampa, se hamacan).

La implicancia del cuerpo se observa constantemente en los juegos propuestos por los niños. En relación a las manifestaciones corporales más prevalentes que se observan; correr, saltar, deambular, trepar, balancearse (hamaca).

**PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°6  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN**

FECHA: 17/11/2021

HORA DE INICIO: 15:45 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:15 p.m

TURNO: Vespertino.

GRUPO: 2

MAESTRA ENCARGADA: D2

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 16 niños.

ESPACIO: Patio grande.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: No.

**CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO**

CLIMA QUE SE GENERA: Se visualiza un clima tranquilo.

RECURSOS BRINDADOS: No.

**SITUACIONES LÚDICAS**

Se puede apreciar la presencia de diversos juegos de persecución y de competencia como lo

es “La escondida” y “El piso es lava”. En el juego de la escondida los niños utilizan como refugio una mesa ya que se esconden debajo de ella y a su vez recorren más el espacio. En el juego de “El piso es lava” los niños realizan una variación en donde expresan: el piso es madera/ el piso es agua, en esta ocasión aparece la competencia ya que los niños expresan que si no se suben en algún lugar pierden.

Un grupo de niños realiza constantemente juegos corporales ya que se mantienen trepando la rampa, balanceándose en las hamacas, subiendo y bajando el tobogán.

Los juguetes y objetos que aparecen son los siguientes: muñecas, armas, muñecos del hombre araña, dinosaurio y transformers.

#### APRECIACIONES GENERALES SOBRE EL RECREO

Se logra apreciar un grupo activo que cambia constantemente los juegos, ya que proponen un juego y luego los integrantes comienzan a dispersarse y proponen otro tipo de juego. Se observa una niña en específico que se encuentra en todas las situaciones lúdicas y es ella quien propone nuevos juegos, como el gato negro y el piso es lava.

#### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°7 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

HORA DE INICIO: 16:00 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:20 p.m

FECHA: 18/11/2021

TURNO: Vespertino.

GRUPO: 2

MAESTRA ENCARGADA: D2

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 22 niños.

ESPACIO: Patio chico.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: No.

#### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

CLIMA QUE SE GENERA: Se observa un clima tranquilo, los niños se dividen en pequeños grupos. Al transcurrir el recreo el clima se torna más bullicioso, donde predominan gritos.

RECURSOS BRINDADOS:No.

### SITUACIONES LÚDICAS

En el grupo se sigue observando la presencia de diversos objetos/juguetes tales como: maquillaje, armas, post it, muñecas y pelota.

En relación a las situaciones de juego se observa a un grupo de niñas que se mantienen durante todo el recreo reunidas maquillándose.

Otros dos niños se encuentran jugando solos a los zombies, luego se suman más niños al juego. Nuevamente surge el juego del calamar con los mismos integrantes.

Se aprecia una situación de persecución en donde dos niños juegan a perseguirse y atraparse, dado que uno de ellos tiene una muñeca y el otro niño lo persigue para quedarse con la muñeca.

Por primera vez se logra observar la presencia de dos juegos tradicionales, la rayuela y “1,2,3 coronita es”. El juego de 1,2,3 coronita es, surge por la intervención de la asistente de una niña que se encuentra en el recreo acompañando a la docente, debido a que los niños estaban jugando “Al calamar” por lo tanto esta mencionó que dicho juego es mejor y más divertido.

Surge un juego nuevo “Las arañas”, en donde un integrante del juego es la araña y persigue al otro integrante para convertirlo en araña, sería una variación del juego de zombies.

En relación a las reglas de primer orden, sigue predominando aquellas que refieren al huir/ perseguir/ atrapar.

### APRECIACIONES GENERALES SOBRE EL RECREO

Predomina la presencia de juguetes y objetos. En esta ocasión los niños utilizaron mucho el tobogán y por primera vez se observa una intervención que permite “ampliar” el repertorio lúdico de los niños dado que estos no habían realizado dicho juego en ningún momento.

Los juegos en gran parte son variados y se siguen repitiendo dos juegos en específico, el juego del calamar y los zombies.

Se visualiza por segunda vez a un niño en específico que lleva muchos juguetes para jugar a la hora del recreo, sin embargo no los utiliza en ningún momento y los mantiene con él todo el tiempo.

PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°8  
DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 19/11/2021

TURNO: Vespertino.

HORA DE INICIO: 15:55 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:20

GRUPO: 2

MAESTRA ENCARGADA: (Asiste una suplente)

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 19 niños.

ESPACIO: Patio chico.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: No.

#### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

CLIMA QUE SE GENERA: El clima que se genera es

RECURSOS BRINDADOS: No.

#### SITUACIONES LÚDICAS

Aparece un nuevo elemento en el recreo como es la presencia de un libro para colorear y lápices de colores. Por otra parte, los juguetes siguen siendo los mismos como muñecas y slime.

En relación a los juegos que se dan, se puede decir que sigue apareciendo el juego del calamar, en esta ocasión la mayoría de los integrantes son todos los niños y la misma niña que siempre propone jugarlo. Como objeto para interpretar aún más el juego aparece un arma de juguete que lo tiene quien se para enfrente y de espalda a los demás integrantes. Posteriormente reemplazan el juego del calamar por el juego “ 1, 2, 3 coronita es”. Aquí se observa una situación en particular donde la única niña que se encuentra jugando con el resto de sus compañeros comienza a explicar el juego y sus reglas, a su vez se adjudican roles entre ellos. Se hace alusión al concepto de perder y ganar.

#### APRECIACIONES GENERALES

Se puede observar que no se utilizó mucho el tobogán y no hubo muchos juegos de persecución, fue un recreo tranquilo, en donde no surgieron juegos nuevos.

#### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°9 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 22/11/2021

TURNO: Vespertino.



HORA DE INICIO: 15:30 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:00 p.m

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 24 niños.

ESPACIO: Patio grande.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: Educación física.

#### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

CLIMA QUE SE GENERA: Se observa un grupo activo que al iniciar el recreo se encuentra parcialmente dividido. La mayoría de los niños se concentra en el centro del patio, es decir en los juegos, mientras que el resto recorre el patio. El clima es muy bullicioso.

RECURSOS BRINDADOS: No.

#### SITUACIONES LÚDICAS

Se logra apreciar como predomina la utilización de los juegos centrales del patio, como el tobogán, las hamacas, la rampa, etc. Algo a destacar es que no hay presencia de juguetes ni objetos.

Los juegos que se visualizan son los siguientes: Los zombies (por primera vez utilizan el juego grande como refugio) y se adjudican ellos mismos los roles de quien será el zombie y quienes tendrán que escapar de ellos. Se observa por primera vez el juego de “El piso es lava”.

En determinado momento, se visualiza a un grupo de varios niños que realizan diferentes juegos de persecución. Juegan a los policías, a la mancha y aparece un juego llamativo llamado “los flashes”. Durante el desarrollo del mismo, se observa a los niños correr en diferentes direcciones y atraparse unos a otros.

#### Explicación del juego: “Los flashes”

Docente: ¿A qué están jugando?

N2: A las flashes!!!

Docente: ¿Cómo es ese juego?

N2: Somos superhéroes

Docente: ¿Por qué todos están corriendo?

N2: Tenemos que correr de los zombies porque si no nos atrapan.

Docente: ¿Qué pasa si los zombies las atrapan a ustedes las flash?

N2: Si ellos nos agarran nos convertimos en zombies (hacen gestos corporales como los zombies) y por eso tenemos que correr rápido antes que nos atrapen.

Docente: ¿De donde conocen ese juego?

N2: Nosotros lo inventamos.

Se observa que los niños por primera vez le adjudican un valor simbólico a los juegos centrales del patio, dado a que primero resulta ser un castillo, una guarida y un escondite que les brinda un refugio en sus juegos.

#### APRECIACIONES GENERALES

En esta ocasión los juegos que más predominan son los de persecución a diferencia de otros recreos ya observados. No se visualizan muchos subgrupos de jugadores si no que la mayoría se une al juego que está predominando en ese momento.

A diferencia del grupo 4 años "D", no hay presencia de juguetes ni objetos por lo que el elemento principal de sus juegos se enfatiza en el cuerpo. Sigue predominando la forma de juego huir/ atrapar/ perseguir.

#### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°10 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 23/11/2021

TURNO: Vespertino.

HORA DE INICIO: 15:30 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:00 p.m

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 22 niños.

ESPACIO: Patio grande.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: No.

#### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO

CLIMA QUE SE GENERA: El clima del recreo es tranquilo, no se presenta ninguna situación de peleas ni discusiones.

RECURSOS BRINDADOS: No.

### SITUACIONES LÚDICAS

Se observan diversas situaciones lúdicas ya que el grupo se encuentra dividido en varios subgrupos. Un grupo de niños desde el inicio del recreo prefiere estar en las hamacas y no se unen a ningún juego.

Sigue apareciendo el juego de los zombies, la mancha y las escondidas. Por otra parte, se visualiza a dos niños realizando diferentes gestos y acciones motrices que le permiten simular que están nadando.

Diálogo:

D: ¿A qué estás jugando?

N3: Estoy jugando a que estoy nadando en el agua

D: ¿Qué tienes que hacer?

N3: Nadar

D: ¿Cómo se nada?

N3: Así (realiza gestos con su rostro y mueve los brazos como si estuviera nadando).

D: ¿Dónde nadas?

N3: Estoy imaginando que hay agua.

D: ¿Hay alguna regla en el juego?

N3: Si, imagínate que ese juego (señala el juego del patio) es como un parque de diversiones y está lleno de agua por dentro y tienes que cruzarlo.

D: ¿Y qué pasa? ¿Qué tienes que hacer?

N3: Tienes que dejar el salvavidas colgarlo y dejarlo ahí para poder subir y cruzarlo.

D: ¿Nadando?

N3: Si nadando rápido por qué si no te ahogas.

Por otra parte, se visualiza a dos niños jugando a las carreras. Un jugador es quien establece el recorrido que hay que realizar y hasta dónde es que tienen que ir y expresa: “Quien llega primero gana, no se vale hacer trampa”. Una vez que terminan de realizar el recorrido, un integrante expresa: “Gane, vamos 1 a 0”.

#### Explicación de las escondidas.

Se observa a un grupo de niños corriendo y escondiéndose por todo el patio.

D: ¿Por qué están todos corriendo?

N4: Porque estamos jugando a las escondidas y tenemos que escondernos antes que nos vean, pero acá no se puede esconder (señala el lugar en donde las auxiliares de servicio

dejan sus cosas).

D: ¿Por qué no se pueden esconder ahí?

N4: Porque la maestra no nos deja.

D: ¿Y donde se pueden esconder?; ¿Qué lugar pueden usar para esconderse?

N4: abajo del banco, en el tubo (juego grande), en los juegos y ahí atrás de las plantas (señala una maceta).

D:A que bueno, entonces tienen muchos lugares para esconderse ¿No?

N4: No tenemos nada!!!

D ¿Por qué?

N4: Porque tenemos pocos lugares.

#### APRECIACIONES GENERALES

Como apreciación general, considero que los niños siguen retomando los mismos juegos, aunque hay situaciones donde los niños utilizan la imaginación y crean nuevos juegos sin la necesidad de tener un objeto. En relación a estos nuevos juegos predominan las acciones motrices que permiten recorrer en gran parte todo el espacio. Prevalece la presencia de más niños en los juegos del patio.

#### PLANILLA DE OBSERVACIÓN N°11 DATOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

FECHA: 24/11/2021

TURNO: Vespertino

HORA DE INICIO: 15:37 p.m

HORA DE FINALIZACIÓN: 16:17 p.m (tiempo extra).

GRUPO: 1

MAESTRA ENCARGADA: D1

NÚMERO DE NIÑOS QUE ASISTEN: 26 niños.

ESPACIO: Patio chico.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: No.

#### CATEGORÍAS A OBSERVAR EN EL RECREO.

CLIMA QUE SE GENERA: Al estar en el patio chico el clima se torna más tranquilo dado que al ser un espacio más reducido no tienen la oportunidad de esparcirse mucho y realizar muchos juegos de persecución.

RECURSOS BRINDADOS: Si, maderitas.

### SITUACIONES LÚDICAS

Sigue predominando la presencia de dos juegos: Los policías y los zombies. Surge también el juego del calamar, en donde solo dos niñas lo juegan y lo hacen por un lapso corto de tiempo. Un grupo de niñas juegan al “Restaurante picnic” en donde una integrante le pide a los demás que busquen alimentos (estos son las maderitas) y las lleven al restaurante para poder cocinar, utilizan a su vez un cajón como mesa para colocar el plato cocinado. Luego un niño invita a los demás niños a comer al restaurante.

Por primera vez un grupo de niños juega al “Martín pescador” juego que fue enseñado por la docente del grupo.

Dos niños prefieren jugar apartados de los demás y ocupan un espacio determinado del patio, en donde juegan con las maderitas redondas y realizan un estilo de carrera. Gana el participante que toca primero la pared con su maderita.

Otro grupo de niños juegan a embocar maderitas en los tubos que hay en el patio.

Se puede observar que a mitad del recreo este se vuelve más tranquilo y relajado dado que los niños comienzan a sentarse en el piso para poder conversar y jugar con las maderitas.

### APRECIACIONES GENERALES

Considero que las maderitas resultaron ser las protagonistas de la mayoría de los juegos, dado que en el juego de los policías estas fueron utilizadas como teléfonos y armas, luego estas se transforman en alimentos, en objetos que permiten realizar una carrera y posibilitan construir torres y casas.

## **Modelo de entrevista realizada a las docentes a cargo de los grupos**

GRUPO:

TURNOS:

Preguntas introductorias: ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en la institución? ¿Tienes alguna formación específica en juego? ¿Qué grupos has tenido a cargo?

1- Como docente: ¿Qué función consideras que cumple el recreo en nivel inicial?, ¿Cuáles son las orientaciones que existen sobre la institución de este espacio/tiempo escolar?, ¿Por qué el niño necesita el tiempo del recreo?, ¿Qué orientaciones le dices al niño para la utilización de este espacio? ¿Qué debería hacer el niño en el recreo?, ¿Cómo te das cuenta que el niño está jugando?, ¿Hay juegos prohibidos?, ¿Cuáles?, ¿Propones juegos o propuestas para ser utilizados en el espacio de recreo?, ¿Cuáles?, ¿Por qué?

2- En relación a los espacios: ¿Considerados adecuados los espacios que brinda la institución para el recreo?, ¿Cómo deberían ser los espacios destinados al recreo en nivel inicial?

3- En cuanto a los recursos, crees que a la hora de ofrecer a los niños diferentes objetos ¿Estos limitan o enriquecen el jugar?, ¿Por qué?, ¿qué recursos brindas a la hora del recreo?

4- ¿Consideras que los niños crean sus propios juegos?, ¿Qué tipo de juegos es el que predomina más en inicial 4 años?, ¿Consideras que juegan a los mismos juegos?, ¿Esto a que se debe?, ¿Qué inconvenientes observamos que los niños tienen para proponer, crear y sostener sus propuestas de juego?, ¿Los juegos están influenciados por aspectos del medio?

5- De acuerdo a tu experiencia con el grupo ¿Has observado que algún contenido enseñado se refleje en el juego de los niños?, ¿Enseña algún juego para el espacio del recreo?, ¿Cuál?, ¿Cómo?

## **Análisis de datos (entrevistas)**

<b>Tabla 1</b>		
<b>Referente de nivel 4 años</b>	<b>Aspecto a analizar</b>	<b>Evidencia</b>

<b>R1</b>	<b>Formación específica en el área de juego.</b>	“Si hice talleres cuando estaba estudiando y siempre hay algún taller o algún curso que uno hace para especializarse o estar mirando siempre alguna cosa, y todo eso para brindarle lo mejor a los nenes evidentemente”
<b>R2</b>		“Formación no. Sí he leído, siempre me estoy informando. Pero la formación específica en juego no.”

<b>Tabla 2</b>		
<b>Referente de nivel 4 años</b>	<b>Aspecto a analizar</b>	<b>Evidencia</b>
<b>R1</b>	<b>Función del recreo en Nivel Inicial.</b>	“El recreo es un momento de descarga, es un momento de catarsis, un momento en el que el niño puede compartir libremente con sus compañeros y uno puede observar ahí la manera en que el niño puede manejarse con el espacio y manejarse con sus compañeros”. “... El recreo cumple la función de juego libre donde el niño puede expresarse y el recreo te da también la oportunidad de observar mucho, muchas cosas que en la clase no las observas”.
<b>R2</b>		“Es el momento donde ellos pueden interactuar, interactuar de manera más autónoma”. “... Esta autonomía que les genera el recreo en sí les permite expresarse de determinada manera, vincularse más libremente con sus compañeros, con los que están siempre en la mesa. Ellos pueden crear habilidades, desarrollar habilidades”. “No es un recreo para el maestro”.

<b>Tabla 3</b>		
<b>Referente de nivel 4 años</b>	<b>Aspecto a analizar</b>	<b>Evidencia</b>
<b>R1</b>	<b>El niño, el juego y el recreo.</b>	“El recreo es un tiempo de más libertad porque por más que nosotras trabajamos

		<p>en base al juego estructurando propuestas, ellos necesitan de cierta manera eso que viven en el recreo, un tiempo de catarsis, de aflojarse de eso y de interactuar con sus compañeros, se trata siempre de qué ellos vayan ganando la independencia y resuelvan sus conflictos”.</p> <p>“Soy libre pero me hago responsable de ese espacio, del cuerpo de mi amigo y de cuidar mi cuerpo”.</p>
<b>R2</b>		<p>“En el recreo disfrutar, descontracturarse, compartir juegos y experiencias con otros niños, descansar de lo que es la actividad rutinaria, distenderse, hacer juegos simbólicos, poder expresarse libremente”</p> <p>“La autonomía que les genera el recreo en sí les permite expresarse de determinada manera, vincularse más libremente con sus compañeros”</p>

<b>Tabla 4</b>		
<b>Referente de nivel 4 años</b>	<b>Aspecto a analizar</b>	<b>Evidencia</b>
<b>R1</b>	<b>Influencia del medio</b>	Según la visión de la referente “Los juegos de ayer eran juegos en donde vos compartías



		<p>más, en donde vos interactuabas más, donde vos tenías que ir a buscar al amigo para ir a jugar a su casa, donde vos tenías que compartir un trompo y esperar un turno. Ahora cada niño está con su maquinita, cada cual con su tablet y no esperan turnos tampoco, la tecnología en sí cambia las cosas para bien o para mal. Antes teníamos que jugar a la escondida, poníamos reglas y horarios para venir a casa, ahora son las 3 de la mañana y el niño no se durmió porque está jugando con su aparato y si se lo sacas grita”.</p>
<b>R2</b>		<p>“Ellos todo lo que ven lo van absorbiendo, lo reproducen. Lo que ven, lo que escuchan, lo experimentan con su cuerpo”  “Todo queda en su memoria corporal, lo que queda ahí ellos lo quieren volver a experimentar”</p>

<b>Tabla 5</b>		
<b>Referente de nivel 4 años</b>	<b>Aspecto a analizar</b>	<b>Evidencia</b>
<b>R1</b>	<b>Una visión del recreo como espacio pedagógico</b>	<p>Ante la pregunta ¿El recreo es un espacio de aprendizaje? La referente respondió lo siguiente:  “ Obvio, claro que si para mi y para ellos, ya que pueden transformar ese espacio en donde se divierten, en un espacio en donde aprenden, donde tienen que respetar al otro y donde tienen que jugar”.</p>
<b>R2</b>		<p>“A nivel de sala y a nivel de grupo, si se tienen pautas para la hora del recreo, se habla sobre lo que se puede hacer en este espacio, cuál es el horario, que es lo permitido y lo no permitido”  “Se fomenta mucho que ellos puedan resolver los conflictos entre ellos mismos, sin tener la intervención docentes”</p>

<b>Tabla 6</b>		
<b>Referente de</b>	<b>Aspecto a analizar</b>	<b>Evidencia</b>

<b>nivel 4 años</b>		
<b>R1</b>	<b>El juego qué más predomina.</b>	“El juego de roles, ya te digo los juegos de roles; en donde ellos pueden jugar a ser la mamá, el papá, el hijo, se durmió, se durmió, se enfermó y lo llevamos al doctor”. “La otra vez jugaban al doctor en donde uno estaba enfermo y los demás lo curaban... o si no juegan a correr, porque ellos corren mucho”.
<b>R2</b>		“Los juegos de roles predominan mucho” “Ellos tienen mucha imaginación. Construyen sus naves espaciales, sus casitas, sus camiones y en ellos se suben y cargan cosas, imaginan, se transforman en diferentes personajes”

Tabla 7

<b>Referente de nivel 4 años</b>	<b>Aspecto a analizar</b>	<b>Evidencia</b>
<b>R1</b>	<b>Factores que influyen en el jugar.</b>	“A veces se aburren fácilmente, a veces quieren jugar con un compañero y el otro no quiere jugar y tienen que negociar igual también, por ejemplo convencer al otro compañero para jugar a algo. La dificultad se ve también en el momento de crear su grupo de amigos”.
<b>R2</b>		“Yo creo que si bien por ahí para un determinado tiempo y el juego como que es el mismo. Se va modificando con el tiempo y con el crecimiento de ellos mismos” “Yo creo que tiene que ver mas que nada con el estado emocional de los niños, o con cuestiones que pueda estar viviendo, siento que les cuesta más el tema de permanecer en una actividad o vincularse sanamente con sus pares”

<b>Tabla 8</b>		
<b>Referente de nivel 4 años</b>	<b>Aspecto a analizar</b>	<b>Evidencia</b>
<b>R1</b>	<b>Visión acerca de la infraestructura del patio escolar.</b>	“El patio que brinda la institución para el recreo no permite a veces la libre circulación, capaz que quieren hacer otra cosa y no pueden”. “En un lugar donde hay niños pequeños el espacio es muy importante para que el niño pueda apropiarse de él”.
<b>R2</b>		“No, no es adecuado... El espacio en sí es muy limitado para la cantidad de niños, el tiempo también.”

<b>Tabla 9</b>		
<b>Referente de nivel 4 años</b>	<b>Aspecto a analizar</b>	<b>Evidencia</b>
<b>R1</b>	<b>Infraestructura del patio escolar</b>	“El espacio debería tener pasto, un buen arenero que esté protegido, que esté cubierto, donde no haya animales que puedan ensuciar. Me da más seguridad aparte, para que el niño pueda jugar más, el niño con arena puede crear, puede inventar y puede hacer otras cosas”. “Viste que la arena le permite al niño hacer catarsis, le permite imaginar, le permite crear y le permite jugar de otra manera. Arena seca, arena mojada donde puede hacer moldes y otras cosas”.
<b>R2</b>		“Yo creo que el niño tiene que tener espacios más amplios y tiene que tener espacios de verde, contacto con la naturaleza, pasto, tierra, arena, poder encontrarse con algún animal.” “En cuanto a los juegos con un poco más de distancia, donde ellos puedan recorrer más”. “Brindar otro tipo de juegos como por ejemplo la madera, que es algo que a ellos les genera otra cosa, todo lo que es natural.”

<b>Tabla 10</b>		
<b>Referente de nivel 4 años</b>	<b>Aspecto a analizar</b>	<b>Evidencia</b>
<b>R1</b>	<b>Los recursos en el recreo.</b>	“ Los recursos quizás limitan en cuanto a la parte de la imaginación, pero también te enriquecen en un día como yo te decía hoy, cuando están bastantes dispersos o estos días de calor que ellos tienden a salir... por eso a veces te limitan pero otras te ayudan, son como que un recurso más que el niño puede utilizar para estar jugando más tranquilo”.
<b>R2</b>		“ Depende... nosotros tenemos que tener esa postura de observación siempre. Controlar nuestros impulsos, no brindar y ni brindarse, dejar que ellos puedan crear al máximo e inclusive si hay una situación esperar no inmediatamente ofrecer y ofrecerse, darles el espacio para que ellos puedan resolver problemas, pero si vemos que no, que esté la presencia del docente u otro objeto que pueda mediar. Ellos pueden crear mucho más solos, por eso creo que el espacio tampoco brinda muchas posibilidades...”