**Interacciones comunicativas: una exploración del juego dentro del recreo
escolar de la Institución Educativa Ciudad de Villavicencio**

Adriana Velandia Nieto

Universidad Santo Tomás
Maestría en Comunicación, Desarrollo y Cambio Social
Bogotá, Colombia
2017

**Interacciones comunicativas: una exploración del juego dentro del recreo
escolar de la Institución Educativa Ciudad de Villavicencio**

Adriana Velandia Nieto

Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar al título de:

Magister en Comunicación, Desarrollo para el Cambio Social

Director: Oscar Helí Arbeláez Garcés

Magister en Análisis de Problemas Políticos, Económicos e Internacionales

Línea de Investigación:

Comunicación, Gobierno y Ciudadanía

Universidad Santo Tomás

Facultad de Comunicación Social

Bogotá, Colombia

2017

Resumen

El reconocimiento y el análisis de los procesos interactivos que surgen de las prácticas cotidianas del ser humano, posibilitan abrir el horizonte interpretativo sobre las diversas lógicas de la comunicación. La presente investigación indaga las formas en que se presentan las interacciones sociales surgidas en el juego dentro del recreo escolar. Para ello, toma como objeto de estudio la experiencia del recreo, registrada durante los años 2015 y el 2016, en el Colegio Distrital Ciudad de Villavicencio ubicado en la localidad de Usme. La metodología de investigación tiene un enfoque cualitativo desde el método de la etnografía educativa. Las herramientas de recolección de la información son: material audiovisual, diarios de campo, entrevistas a los actores.

Palabras clave: *comunicación, interacción, juego, recreo escolar.*

Abstract

The recognition and the analysis of interactive processes that appear from daily practices of the human being allow to open the interpretative limits of the different logic of communication. The present inquiry look into the ways in which social interactions of play appeared in school break. To do this, it takes a study object the break experience happened along 2015 and 2016 in Ciudad de Villavicencio, district school, located in Usme locality. The researching methodology has a qualitative approach since the audiovisual method, field journals and interviews.

Keywords: *communication, interaction, play, school break.*

Contenido

Pág.

Introducción.....	7
Capítulo 1: El problema y su importancia.....	9
1.1 Justificación.....	9
1.2 Planteamiento del problema.....	9
1.3 Pregunta de investigación.....	10
1.4 Objetivo general.....	10
1.5 Objetivos específicos.....	10
1.6 Estado del arte.....	10
Capítulo 2: Revisando la historia.....	14
2.1 Historia de la escuela como institución.....	14
2.2 Historia del juego.....	21
2.3 Historia del recreo.....	25
Capítulo 3: Marco conceptual.....	30
3.1 Juego (tipos y reglas).....	30
3.2 Interacción (Poder y solidaridad).....	34
Capítulo 4: metodología de la investigación.....	37
4.1. Generalidades.....	37
4.2 El enfoque cualitativo.....	37
4.3 Algunos datos del contexto.....	39
4.4 Población.....	40
4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	40
4.6 Metodología de análisis.....	42
4.7 Diseño de matrices.....	42
Capítulo 5: interpretación y análisis de matrices.....	48
5.1 Análisis de matriz de interacción.....	48
5.2 Análisis de matriz de juego	49
5.3 Hallazgos generales de las categorías interacción y juego: una interpretación etnográfica.....	51

Conclusiones.....	56
Bibliografía.....	59
ANEXO A: Entrevista docentes.....	64
ANEXO B: Diarios de campo.....	68
ANEXO C: Trabajos de los Niños sobre el recreo y fotos.....	77

Introducción

La presente investigación se ubica dentro del área de la Comunicación para el Desarrollo y el cambio social, y más precisamente, en la línea investigativa de Comunicación, Gobierno y Ciudadanía. El propósito es aportar en la comprensión de las diversas interacciones comunicativas que surgen en el marco de una actividad cotidiana como el juego en el escenario del recreo escolar. De esta forma, se estudia el juego y el recreo escolar para entender las dinámicas de la escuela. Caillois (1958) al respecto argumenta que “los juegos no son distintos a lo que expresa la cultura, es una clave para leerla” (p.25). Frente a las dinámicas institucionales de la escuela, los juegos en el recreo forman parte esencial de ella y de la vida misma, como espacio para la interacción y la reproducción de lo social y lo cultural.

En contraste con los múltiples estudios que se han realizado sobre los diversos aspectos teóricos y prácticos del juego como actividad lúdica y formadora, esta investigación se diferencia en que, primero, ven en el juego una forma de representación y dramatización de patrones socioculturales; segundo, en que se intenta establecer, a la luz de Degenne (2009) y su teoría de los *Tipos de interacciones, formas de confianza y relaciones*, las interacciones que se dan en el juego, visto este como una actividad dinámica y gestora de valores y emociones.

Teniendo en cuenta que el objetivo del trabajo es indagar las distintas interacciones comunicativas que emergen del *juego* durante el recreo escolar del Colegio Distrital Ciudad de Villavicencio, la investigación se vale de la metodología cualitativa y la etnografía educativa, la cual permite realizar un estudio descriptivo de algunos aspectos de la cultura estudiada.

Para el cumplimiento del objetivo propuesto, el trabajo se encuentra organizado por capítulos. El capítulo primero, *El problema y su importancia*, refiere de forma precisa la justificación, el planteamiento del problema, la pregunta de investigación el objetivo general y los objetivos específicos de la investigación; de igual forma contiene un completo estado del arte que, de forma cronológica, expone el estado actual de la discusión sobre el juego, el recreo y las interacciones comunicativas. El capítulo segundo, *Revisando la historia*, realiza un recorrido teórico y bibliográfico sobre la historia de la escuela como institución, la historia del juego y la historia del recreo; esto con el fin de dar cuenta de la temática general de la investigación y los referentes ideológicos. El capítulo tercero, *Marco conceptual*, plantea los ejes que fundamentan el trabajo, a saber: el juego y la interacción. El capítulo cuarto, *Metodología de la investigación*, contiene todas las generalidades metodológicas del trabajo,

donde se destaca el diseño de matrices para sistematizar y registrar la información acumulada sobre la experiencia del recreo escolar. El capítulo cinco, *Interpretación y análisis de matrices*, visualiza, por un lado, las matrices de interacción y de juego; por otro lado, expone la interpretación global de las matrices. Finalmente, a la luz de lo expuesto, se desarrollan una serie de conclusiones recomendaciones a tener en cuenta a nivel institucional.

Capítulo 1: el problema y su importancia

1.1 Justificación

Esta investigación en el marco de la Maestría en Comunicación para el desarrollo y el cambio social tiene como eje problemático las dinámicas de interacción que surgen dentro del recreo escolar; espacio donde se evidencian escenarios de diálogo, escenificación de emociones y relaciones de inclusión como de exclusión. Así, desde la línea de investigación en Comunicación, Gobierno y Ciudadanía, el trabajo reflexiona sobre las relaciones que se configuran entre comunicación y ciudadanía como escenarios fundamentales para construir sociedades menos desiguales y excluyentes, más abiertas a las diferencias humanas, culturales y políticas; en consecuencia, la investigación busca reconocer sujetos políticos con capacidad de agenciamiento en distintos procesos en el ámbito de la vida cotidiana.

De esta forma, la investigación indaga sobre las interacciones comunicativas que emergen del juego durante el recreo escolar y la forma en que estudiantes del Colegio Distrital Ciudad de Villavicencio, reproducen pautas socioculturales de su entorno, haciéndose pertinente por tres razones. Primera, para visualizar y reconocer las interacciones comunicativas que surgen de la práctica del juego en el contexto del recreo escolar, visto como un micro-cosmos que representa la esfera social. Segunda, para comprender los diversos modos de interacción comunicativa que emergen de una práctica cotidiana, la convivencia, en donde entran en funcionamiento el ejercicio de la ciudadanía y la formación de sujetos políticos. Finalmente, para analizar las relaciones que existen entre interacción, juego y reproducción cultural.

Con el análisis propuesto la investigación, a nivel teórico, primero, ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la práctica del juego en el contexto del recreo escolar; y segundo, permite analizar las diversas lógicas de interacción que allí se presentan. Así, el juego en el contexto escolar, que a priori puede ser visto como un caos de niños corriendo de lado a lado, gritando, saltando y jugando, es visto en este trabajo como un escenario de interacción social y reproducción cultural donde subyace aspectos comunicativos relevantes y dignos de análisis académico.

En suma, la investigación asume el recreo escolar como un escenario donde se configura la comunicación y la ciudadanía; pues en este espacio se evidencia que existen dinámicas de marginación, de poder, diferencias sociales y culturales, que son determinantes en la configuración de las interacciones comunicativas. Así, la investigación muestra que es

posible construir, mediante la intervención de los juegos en el recreo, sujetos políticos que agencian cambios sociales.

1.2 Planteamiento del problema

El recreo escolar es un espacio donde se da el juego; este, a su vez, es un escenario donde emergen interacciones comunicativas, fundamento de las dinámicas relacionales. Estas interacciones que surgen en el recreo escolar pueden ser observadas, reflexionadas y entendidas como un fenómeno social. Pérez y Collazos (2007) señalan que el recreo escolar

constituye el escenario más amplio de interacción al que tiene acceso niños y niñas en edad escolar, es un espacio de rutina diaria que complementa la jornada de estudios, lo cual se convirtió en la oportunidad para la interacción y el juego. (p. 5)

Partiendo de esta perspectiva, el recreo escolar no sólo es visto como un espacio institucionalizado con tiempos y reglas, sino también es visto como un espacio de ocio y de entretenimiento necesario para el sano desarrollo de los niños. En este caso, un examen más profundo muestra que el recreo escolar es un espacio donde existen dinámicas de interacción social que reproducen patrones culturales. En el recreo escolar se da el juego, el cual ha sido concebido como un instrumento que apoya los aprendizajes sociales y como un medio propiciador de relaciones sociales y culturales.

Ahora bien, en el Colegio Distrital Ciudad de Villavicencio, área de primaria, jornada mañana, se observa que el juego, dentro del recreo escolar, presenta situaciones de gozo, de soledad, rechazo, de violencia, de hostilidad, de alianzas, muestras de solidaridad, formas de inclusión o exclusión y reproducción de vínculos sociales y emocionales. Tomando como referencia lo anterior, el problema que se aborda en la presente investigación refiere a los distintos modos de interacción comunicativa que emergen en el juego durante el recreo.

1.3 Formulación de la pregunta de investigación

¿Cuáles formas de interacción comunicativas emergen en el *juego* durante el recreo escolar del Colegio Distrital Ciudad de Villavicencio área primaria, jornada mañana?

1.4 Objetivo general

Indagar las distintas interacciones comunicativas que emergen del *juego* durante el recreo escolar del Colegio Distrital Ciudad de Villavicencio.

1.5 Objetivos específicos

- * Describir la experiencia del juego por parte de los actores en el recreo escolar.
- * Establecer la relación entre juego e interacción.
- * Examinar las formas en que el lenguaje, el cuerpo y la emoción median en la interacción.

1. 6 Estado del arte

A continuación, manteniendo un orden cronológico, se recoge la información encontrada sobre el estado actual de la discusión al respecto de las interacciones comunicativas que surge del juego en el recreo escolar.

Hacia el año 2003, Mariño y Cendales, adelantaron un trabajo investigativo titulado *Aprender a investigar investigando*. Los autores se valen de diarios de campo para describir las diferentes y heterogéneas actividades de los estudiantes. Saltar, correr, comer, beber, hablar por teléfono, vender, comprar, hablar, gritar, etc. De esta descripción, Mariño y Cendales (2003) esbozan los tipos y reglas de conducta de los estudiantes a nivel actitudinal y temperamental. Los autores concluyen que durante el recreo escolar coexisten prácticas culturales que son replica de los distintos escenarios (barrios, calles, centros comerciales) que se dan fuera del escenario escolar.

Por otra parte, en el libro *El patio escolar: el juego en libertad vigilada: un lugar emblemático territorio de pluralidad*, del autor Pavía (2005), se analizan todas las cualidades del patio escolar. La investigación ahonda la relación entre lo recreativo y lo educativo, lo motriz y lo social, en relación con el carácter de los espacios de juegos, los juegos situados y los tiempos escolares. El trabajo ofrece aportes reflexivos sobre la antropología y la sociología que perviven en los escenarios de recreo escolar.

Un trabajo que plantea la relación entre recreo, juego y comunicación es la tesis doctoral elaborada por Rodríguez y García (2009), titulada *Asimilación de códigos de género en las actividades del recreo escolar*. La investigación plantea que las interacciones sociales de los estudiantes en el recreo escolar explican diferentes significados construidos en este espacio. Este análisis llevó a los autores a concluir que el escenario del recreo escolar es un espacio fructífero para reflexionar temas como identidad de género y competencias ciudadanas.

Artavía (2011) en sus tesis de doctorado, *Juegos e interacción social en los recreos y su relación con los comportamientos violentos: El caso de las y los estudiantes de VI año de una*

escuela de la Dirección Regional de Educación Occidente, argumenta que es posible comprender los juegos y la interacción social de los estudiantes de sexto año, durante los recreos de la escuela, mediante el examen de cómo se relacionan los comportamientos violentos en esa institución educativa. La autora busca indagar las actividades que suscitan comportamientos violentos de índole física, psicológica, verbal y de maltrato, con el fin de promover campañas de comunicación y de sana convivencia para el mejoramiento de los actores.

Otro texto de importante valor para el fin de la investigación es el texto elaborado por Ocampo (2012), *El recreo escolar: un escenario de vidas posibles*, donde se destaca el recreo escolar como escenario de otras realidades en la vida estudiantil. Para el autor el recreo ha dejado de ser un mero descanso para erigirse como espacio de aprendizaje y socialización que permite la vida en conjunto, y que posibilita a los sujetos ser actores sociales; esto, en la medida en que se desarrollan dimensiones lingüísticas y de interpretación, aspectos esenciales para la vida en grupo.

Por su parte, García y Palencia (2013), en el trabajo de tesis de pregrado llamado *La Influencia de un Programa Recreativo en las relaciones interpersonales que se establecen entre estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Multipropósito*, reconocen los aspectos fundamentales que se desarrollan en los programas recreativos de la Institución Educativa Técnico Industrial Multipropósito, con niños y jóvenes de grado séptimo. Lo fundamental de la investigación es que muestra cómo, dentro de un programa recreativo al interior del recreo, se puede intervenir con dinámicas que posibilitan estrategias de trabajo colaborativo y de comunicación. Los autores entienden que “las relaciones interpersonales son sustento de una buena formación como seres humanos en todas nuestras áreas del saber” (p.44). De esta manera, un análisis de las prácticas del juego en recreo escolar lo que muestra es que la relación entre personas es vital para nuestras individualidades y colectividades en virtud de nuestro bienestar social, pues es por medio de las interacciones que logramos descubrir y afianzar nuestras maneras de relacionarnos y apropiarnos de nuevos aprendizajes.

Restrepo y Agudelo (2014), en la monografía *El recreo en la educación básica: una pregunta por el juego y la convivencia escolar*, aborda el recreo escolar en la educación básica en Colombia. Lo valioso, en términos epistemológicos, es que los autores analizan el recreo escolar y el juego desde un elemento constitutivo de la cotidianidad: la convivencia. Por un lado, se examina el significado educativo y pedagógico del recreo en la educación en Colombia; y por el otro, se plantea el recreo como un espacio para el juego, el descanso, la

socialización amigable y amorosa, el conflicto, la violencia y la *comunicación*. En esta parte, los autores enfatizan que el recreo escolar promueve la socialización y la construcción de subjetividades. La investigación rescata una conclusión de magna importancia:

durante el recreo escolar, los estudiantes participan de actividades de juego espontáneas las cuales permiten el movimiento libre, estimulan su imaginación, seguridad, competitividad, independencia, construcción, creatividad y les da la oportunidad de establecer interrelaciones personales con otros compañeros y compañeras. (p. 49)

La investigación *Interacciones sociales en el patio de recreo que tienen el potencial de apoyar el aprendizaje del concepto de probabilidad*, a cargo de los docentes Chaparro y Leguizamón (2015), analiza las variadas interacciones sociales de los estudiantes en el patio del recreo, con el fin de establecer ciertas relaciones entre lo que es el conocimiento escolar y lo extra escolar. La investigación deduce que el recreo tiende a configurar las formas de interacción cotidiana de la vida en la escuela, “por lo que comprender las interacciones que ocurren allí, permite disminuir la brecha entre la vida escolar y la vida extraescolar, y articular significados entre conceptos de las matemáticas escolares y el conocimiento común” (p. 3).

Otro texto que maneja el tema en cuestión es realizado por Bernat y Fundamento (2016). La investigación titulada *El recreo escolar como espacio educativo y de aprendizaje*, estudia el recreo escolar como un espacio educativo que brinda herramientas para el desarrollo de competencias tanto comunicativas como sociales y culturales. Se sugiere que:

el recreo se convierte en espacio de participación democrática en el centro escolar donde está comprobado que cuando los alumnos se implican en la confección de actividades o tareas cuyo proceso está marcado por su gestión responsable en el desarrollo, los resultados exitosos están asegurados. (p.2)

Los autores están de acuerdo en señalar que es posible mejorar las relaciones de convivencia de los estudiantes mediante el fomento del uso de espacios como las bibliotecas las aulas audiovisuales, y los talleres donde haya juegos de mesa.

Las diversas investigaciones rastreadas que trabajan o tienen como tema central el juego y la comunicación en el escenario del recreo escolar, al menos tienen dos puntos en común según nuestra interpretación. El primero, el recreo escolar no sólo es un espacio libre para el juego. Por el contrario, y en una visión más detallada, es un espacio donde cohabitan

prácticas socio-culturales, donde existen dinámicas implícitas y explícitas de intercambio y de relaciones interpersonales. La segunda, el juego es un factor que le permite al ser humano desarrollar dimensiones afectivas, sociales y culturales. De este modo, el juego se convierte en una herramienta potente para generar procesos de cambio a nivel convivencia, educativo y ético.

Capítulo 2: Revisando la historia

El cuerpo teórico de la presente investigación se basa en tres pilares; el primero de ellos es el contexto histórico social y cultural de la escuela. El segundo, la historia del juego. Y finalmente, la historia del recreo escolar.

2.1 Contexto histórico, social y cultural de la escuela como institución

“¿Y qué es lo que enseñamos a nuestros hijos? Les enseñamos que dos y dos son cuatro, y que París es la capital de Francia. ¿Cuándo les enseñaremos, además, lo que son? A cada uno de ellos deberíamos decirle: ¿Sabes lo que eres? Eres una maravilla. Eres único... Tienes capacidad para ser cualquier cosa. Sí, eres una maravilla”

Pau Casals

En esta parte del documento se contempla la evolución de la escuela como institución. Se esbozan sus objetivos, sus fundamentos y sus pilares ideológicos. Este recorrido se hace para reconocer los diferentes contextos históricos y sociales que han llevado a la escuela a ser un espacio de reproducción social y cultural, que trasciende lo pedagógico y la misma construcción del conocimiento.

Los primeros inicios de la educación.

Las primeras manifestaciones de educación, con fines escolares, se remonta a los pueblos primitivos; este tipo de educación consistía en el traspaso, de una generación a otra, de determinadas habilidades y conocimientos básicos esencialmente ligados a la supervivencia humana. No había un espacio físico especialmente destinado a ella, es decir, una estructura física donde los estudiantes recibieran clases. Empero, el aprendizaje no se desligaba en absoluto de los quehaceres domésticos de la tribu y de la naturaleza, y de la memoria de los pueblos, transferida de manera oral, puesto que los resultados de lo aprendido eran observados de manera inmediata. A este respecto de la educación sin escuela, De la Cruz (2010) sostiene:

Los conocimientos tradicionales son todas aquellas sabidurías ancestrales y conocimientos colectivos e integrales que poseen los pueblos indígenas, afroamericanos y comunidades locales fundamentadas en la praxis milenaria y su proceso de interacción hombre-naturaleza, y transmitidos de generación en generación, habitualmente de manera oral (p.77)

En este tipo de educación los saberes se generan desde la vida práctica, se conservan por tradición y se transmiten mediante los adultos llamados sabios. De esta forma, los diversos conocimientos asumen la responsabilidad cultural al respecto de la preservación de la tribu y de cada miembro de ella.

Inicios de la educación escolar en Atenas con la academia platónica.

La historia de la escuela como institución, es la historia de una construcción social nueva, con menos de dos siglos de antigüedad: creada con el objetivo de preparar a los jóvenes para la vida adulta y la instrucción de conocimientos. No obstante, sus orígenes se remontan siglos atrás, y las primeras manifestaciones de lo que podría ser llamado “escuela”, surge en Atenas con los encuentros dialógicos de Platón. Sobre esto, Gatto (2000) afirma:

La escuela más famosa de Atenas fue la Academia de Platón, pero en su manifestación física no tenía aulas ni timbres, era un lugar frecuentado por pensadores e investigadores, un generador de buena conversación y buena amistad, cosas que Platón pensaba que estaban en el centro de la educación. (p. 31)

En tiempos de Platón, lo que podemos llamar escuela, era un lugar para pensar y reflexionar; un lugar para filosofar sobre el Ser, la Amistad, el Amor, la Política, los Dioses o el Alma. En ese espíritu de amor por la sabiduría la aparición del filósofo Sócrates -gracias a los escritos platónicos- es fundamental. Sócrates solía enseñar y discutir problemas filosóficos en el Ágora. Sus enseñanzas pasaron a Platón, su más importante discípulo, el cual, ante la necesidad de tener una sede donde enseñar y contar con una biblioteca ordenada donde pudiese resguardar y clasificar colección de libros escritos en rollos de papiro, creó su academia, cerca del año 387 A.C (Gatto 2000). La creación de esta academia se convirtió en el centro de la vida intelectual durante muchos siglos. En la Academia platónica se estudiaban el trivium (gramática, retórica y lógica) y el quadrvium (aritmética, geometría, astronomía y música), consideradas materias imprescindibles para formar hombres dignos para la política.

La escuela como institución en la Modernidad.

La modernidad trajo consigo la revolución científica, una mirada antropocéntrica, la visión positivista del mundo, la mirada lineal del tiempo y la idea de progreso económico. Además, la modernidad hizo que la escuela se convirtiera en un medio para acuñar esta nueva visión del mundo que proclamaba un futuro lleno de abundancia económica, prosperidad y avance social.

Gratto (2003) afirma:

en términos sencillos, lo que la gente ordinaria llama verdad religiosa, libertad, libre albedrío, valores familiares, la idea de que la vida no está centrada alrededor del consumo (...) Todo esto tiene que ser estrangulado por la causa del progreso. Lo que vacuna al alma positivista contra la agonía que inflige en otros es su absoluta certeza de que estos malos tiempos pasarán. Este es el relato sagrado de la modernidad, su sustituto para el mensaje del Nazareno (...) La escuela es un medio para este fin. (p. 205)

En la modernidad se erigió la ciencia como modelo a seguir en la construcción de conocimiento, y de igual forma, se dio paso a una mirada eurocéntrica, donde el hombre era amo y señor del mundo. Así, las pautas sociales que la institución escolar fue introduciendo a cada niño, niña y joven, de forma astuta y sutil, fueron: el manejo del tiempo, la obediencia, el orden, el trabajo en la industria y el acatamiento al Gobierno y su régimen político, la subordinación a las jerarquías de poder y los patrones socio-culturales de la sociedad. Al respecto, Dewey (citado por Gatto 2003) sostiene que

la afirmación de 1897 del Credo pedagógico de Dewey da una pista del espíritu de los tiempos: Todo profesor debería darse cuenta de que es un servidor social puesto aparte para el mantenimiento del adecuado orden social y para asegurar el correcto crecimiento social. De esta forma el maestro es siempre el profeta del verdadero Dios y el guía al verdadero Reino de los Cielos. (p. 11)

Este autor da la razón sobre el hecho que la escuela se convertía en un aliado estratégico en la división de las clases sociales, y por otro, que el papel de la iglesia en la construcción de la Escuela occidental es fundamental, pues es la responsable de mantener las estructuras sociales, como un instrumento de poder, encargada siempre de mantener el orden social y, sobre todo, pensada por las clases dominantes para perpetuar su dominio.

Ahora bien, en Europa, hacia el siglo XVIII, con el surgimiento de la industrialización e incidencia ideológica de la época, basada en la razón, la innovación científica y la producción económica, se crea la escuela como Institución. La escuela estuvo fundamentalmente organizada para preparar personas productivas, con la respectiva división del trabajo y de las clases sociales. Es así que se puede sostener que la escuela y la fábrica surgen de forma paralela.

Para mostrar esto, Michael Foucault introduce un análisis sobre el panóptico arquitectónico diseñado por Jeremy Bentham; panóptico diseñado para facilitar la supervisión y el control de fábricas y escuelas, donde el mayor interés era el sometimiento y la obediencia.

Foucault (2003) afirma:

de ahí el efecto mayor del Panóptico: inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder. Hacer que la vigilancia sea permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción". (p. 204).

Igual que la cárcel, la escuela y la fábrica introdujeron en las mentes de sus miembros la sensación permanente de control y de disciplina. Con esto, tanto la escuela de ese tiempo como en la actual, el aspecto disciplinar es un componente esencial y forma parte de las características de la cultura escolar.

en el siglo XVIII, comienza a definir la gran forma de distribución de los individuos en el orden escolar: hileras de alumnos en la clase, los pasillos y los estudios; rango atribuido a cada uno con motivo de cada tarea y cada prueba, rango que obtiene de semana en semana, de mes en mes, de año en año; alineamiento de los grupos de edad unos a continuación de los otros; sucesión de las materias enseñadas, de las cuestiones tratadas según un orden de dificultad creciente. (Foucault, 2003, p. 135)

Foucault es claro al observar que durante esta época se analizan algunos elementos que se utilizan para dominar y manipular, a veces más o menos visibles y otras veces con la fachada del bien común, pero todas buscando la formación de la disciplina, sin que se considere algo impuesto, sino como algo natural y necesario. La "naturalización" del poder es uno de los cimientos sobre los que reposa el orden social moderno. Mucho de lo que aquí nombra Foucault no ha cambiado, la escuela sigue haciendo uso del orden en tiempos, espacios, materias que se enseñan, tipo de evaluación etc., de forma similar o igual a la que se concebía en el siglo XVIII. Apoyando estas reflexiones el catedrático Enguita (1990) afirma:

la escuela es un entramado de relaciones sociales materiales que organizan la experiencia cotidiana y personal del alumno/a con la misma fuerza o más que las relaciones de producción puedan organizar las del obrero en el taller o las del pequeño productor en el mercado. (p. 152).

El progreso tecnológico que significó la revolución industrial y la consecuente división social del trabajo, trajo consigo la imperiosa necesidad de capacitar más a los obreros. Existía un aprendizaje como la disciplina, el respeto y la obediencia a la autoridad, los que se constituían como los ejes fundamentales para la formación de obreros eficientes y sumisos. Tenemos aquí el panorama de un siglo que trajo el ordenamiento de lo social basado en la desigualdad y en la utilización de estrategias de control y de reproducción de patrones desiguales de poder; no sólo de los individuos, sino en los tiempos y en los espacios; asimismo, un siglo de patrones culturales tendientes a la autorrealización, el consumo de bienes y servicios. Acerca de esto, Pierre Bourdieu (1997) expresa sus ideas de la Escuela como lugar de privilegio para la reproducción social y cultural como una réplica de manifestaciones heredadas e impuestas:

La automatización del campo burocrático y la multiplicación de las posiciones independientes de los poderes temporales y espirituales establecidos, se acompañan del desarrollo de una burguesía y de una nobleza de toga cuyos intereses, en materia de reproducción especialmente, están ligados de una manera estrecha a la escuela. Tanto en su modo de vida, que da un gran lugar a las prácticas culturales. (p. 123)

Uno de los mayores legados de la modernidad es convencer que el esfuerzo individual es responsable del ascenso en el escalafón social, de ahí la importancia de la educación. DE esta manera, sin tener en cuenta la distribución de la clase social y las diferencias en cuanto al capital cultural. Bourdieu (1990) lo expresa de esta forma:

la variable educativa, el capital cultural, es un principio de diferenciación casi tan poderoso como el capital económico. Hay toda una nueva lógica de la lucha política que no puede comprenderse si no se tiene en mente la distribución del capital cultural y su evolución (p. 63).

Con lo anterior podemos vislumbrar que el capital cultural es una forma de clasificación, que, desde lo escolar, siempre establece la diferencia social de rango y orden, que en definitiva marca privilegiados de por vida. Siendo así, no le falta razón a Enguita (1990) cuando afirma que las desigualdades sociales no se borran en la escuela, sino que se disfrazan; que la escuela ofrece los modelos de ciudadano perteneciente a ciertas expectativas que la sociedad asume como “normales”.

Los cambios ocurridos en el sistema escolar en el seno del capitalismo obedecen precisamente a las necesidades de este sistema económico, político y social, para mantenerse como estructura en la sociedad. Como podemos apreciar las escuelas de hoy son el producto provisional de una larga cadena de conflictos ideológicos, organizativos y, en un sentido amplio, social. Así, en tanto Institución, la escuela ahora es un componente del todo social que tiene la función de conservar y reproducir el “equilibrio” del sistema con unas funciones manifiestas y otras disfrazadas. Por tal motivo, podríamos considerar a la escuela como un sitio político involucrado en la construcción y control de discursos, significados y subjetividades.

En lo afirmado hasta ahora, se vislumbra a la escuela como una agencia de control social que funciona para ofrecer formas diferenciadas de enseñanza a diferentes clases sociales, donde las prácticas pedagógicas son construcciones sociales basadas en supuestos normativos y políticos específicos.

Giroux (1980), al respecto, afirma:

se despojó a las escuelas de su inocencia política y se las conectó a la matriz social y cultural de la racionalidad capitalista. En efecto, se retrató a las escuelas como reproductivas en tres sentidos: Primero, las escuelas proveen a las diferentes clases y grupos sociales el conocimiento y la capacitación que necesitan para ocupar sus lugares respectivos en una fuerza de trabajo estratificada por clase, raza y sexo. Segundo, se ve a las escuelas como reproductivas en el sentido cultural, funcionando en parte para distribuir y legitimar las formas de conocimiento, valores, lenguaje, y (modos de estilos que constituyen la cultura dominante y sus intereses). Tercero, se ve a las escuelas como parte de un aparato estatal que produce y legitima los imperativos económicos e ideológicos que subyacen al poder político del Estado. (p. 2)

No hay duda que re-significar la escuela como espacio de convivencia democrático, es una de las prioridades. Podemos afirmar, entonces, que la escuela ha sido cimentada bajo constantes luchas. Así, en suma, la escuela como parte de un sistema, se ha ido transformando a partir de la estructura social del momento, y este marco se ve directamente incidido por los sistemas políticos, económicos, y religiosos.

La escuela a partir de la escuela Crítica.

Luego del proceso histórico, social y cultural, descrito anteriormente, que dio paso a la formación de la escuela como institución, basada en valores como el individualismo, el poder político, el control y la desigualdad social, mediado el siglo XIX y entrando el siglo XX surgen movimientos contestatarios al capitalismo; uno de ellos es el pensamiento crítico, inspirado en

la ideología Marxista. El más importante movimiento es, sin lugar a duda, la Escuela de Frankfurt, cuyos principales objetivos eran analizar la sociedad, su economía y su cultura.

La Teoría Crítica es una teoría que aspira a una comprensión de la situación histórico-cultural de la sociedad; que busca convertirse en una fuerza transformadora en medio de las luchas y las desigualdades sociales. Así, esta escuela busca razonar, cuestionar o valorar la toma de decisiones. De este modo, el pensamiento crítico, hace referencia al ejercicio de cuestionar y valorar la realidad para emitir, así, un juicio y una acción revolucionaria.

La educación en este tipo de escuela pasa del enfoque académico y cientificista, a una forma de pedagogía orientada hacia la práctica, *praxis vital*, que busca el diálogo para permitirle a los individuos tomar “conciencia de las condiciones de opresión que pueden existir, con el fin de puedan iniciar la construcción de una nueva realidad, donde no exista la dominación ni la desigualdad” (Morales, 2014, p. 10).

La escuela desde la nueva escuela.

“El fin de la educación no es otro que ayudar al niño al desarrollo y desenvolvimiento de sus potencialidades; es una educación en libertad para la libertad”.

Adolphe Ferrière

La escuela en el contexto socio cultural, económico y político del capitalismo, donde el educador era el encargado de controlar de manera impositiva, autoritaria la trasmisión de conocimientos, tuvo contestación en la llamada escuela nueva que surge a finales del siglo XIX y principios del XX como alternativa emergente dentro del marco histórico de la ilustración y del pensamiento crítico (Salas, 2012).

En este marco, Rousseau (1712-1778), en su obra el *Emilio*, contribuye con sus reflexiones en la transformación del concepto de niño, como un ser diferente al adulto, con sus propias y naturales leyes de desarrollo, con intereses y necesidades. Este pensador francés fundamentó una nueva filosofía y una nueva pedagogía de la educación. Rousseau hace resaltar que en la naturaleza del hombre, su desarrollo progresivo y la relación con medio natural, debe ser una relación activa. Plantea un cambio determinante en el rol del educador y la relación Maestro-Alumno, que provocó todo el movimiento educativo de la escuela nueva.

Otro exponente de gran importancia de este marco de escuela es Pestalozzi (1746-1817), quien ubica sus reflexiones en el criterio del deber social, donde la educación debe estar al servicio de la transformación social; donde se educa bajo un aspecto ético-religioso, se educa

los sentimientos, y las capacidades artísticas e intelectuales. Friedrich Fröbel, considerado el máximo teórico defensor de la pedagogía del juego, por su parte, sostenía que el juego era una actividad seria y fundamental para el niño, el cual debía poseer libertad y espacios especiales para su realización.

Otros intelectuales contribuyeron en la transformación de la escuela; por ejemplo, Montessori (1870-1952), con su método experimental basado en desarrollo de posibilidades en el niño en un ambiente estructurado y motivador. Decroly (1871-1932), a su vez habló también de la educación en libertad; Causinet (1881-1973) del trabajo cooperativo y en grupo, del papel del maestro como estimulador del juego y con disposición para contestar preguntas de los niños. Estos aportes pedagógicos expuestos son trascendentales y fundamentales para la adquisición de una nueva concepción y consideración del concepto del niño, su calidad de vida y su educación general.

La escuela nueva como institución en el contexto colombiano.

En América Latina y en Colombia, la escuela nueva se introduce como una forma de acceder a lo moderno. Al respecto, señala Ríos (2013) lo siguiente:

La Escuela Nueva es una propuesta de naturaleza pedagógica extendida en toda América Latina, y que tuvo una influencia variada en la educación en los diferentes países de América Latina. En Colombia, la Escuela Nueva significó la apertura hacia un proceso de apropiación de los saberes modernos. (p. 80)

Desde el componente histórico según Herrera (1999), la influencia de la Escuela Nueva en Colombia se da a partir de dos acontecimientos institucionales:

El año de 1914, por ser la fecha en la que Agustín Nieto Caballero fundó el Gimnasio Moderno, el cual se constituyó dentro del imaginario de los intelectuales como el mito fundador de la Escuela Nueva en el país. Por su parte, el año de 1951, marca la disolución de la Escuela Normal Superior, uno de los proyectos que expresó de manera más ambiciosa, la mirada modernizadora respecto al papel de los intelectuales y a la educación, durante la República Liberal. (p. 17)

Este principio de apropiación de nuevas formas de enseñanza hizo énfasis no sólo en el orden de los programas y contenidos, sino también en las necesidades e intereses del niño. Las ideas generales de la escuela nueva dieron cimiento a una nueva corriente pedagógica

para la escuela, dando cabida a una reciente concepción de infancia y un nuevo papel del maestro en la educación

2.2 Historia del juego como actividad gestora de la civilización

En este capítulo hacemos un rastreo acerca de la historia del juego a lo largo de distintas culturas y épocas; esto, con el fin de mostrar la importancia que ha tenido en las diferentes civilizaciones humanas.

Origen y definición del juego.

Acuñados en una perspectiva antropológica, el juego, en diferentes civilizaciones, ha servido para representar lo mágico, lo sagrado, la guerra, el amor, el arte y las costumbres humanas. De esta manera, el juego, en todas las civilizaciones humanas, se ha entendido como una forma de vincular a los seres humanos¹, pues mediante esta actividad, históricamente enmarcada en toda sociedad, se transmiten y se desarrollan costumbres y conductas sociales.

En vista de esto, el juego se entiende como una actividad que acompaña al sujeto durante toda la vida (aunque aparecida mayormente en la infancia), que influye en el desarrollo social, cognitivo y afectivo de un individuo que aprende valores morales y éticos. Rubio Camara (citado por Trigueros 2002) señala que desde un punto de vista antropológico-social y psicológico, el juego

es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo pues no solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores. (p. 121)

¹Cabe señalar, nuevamente, que lo anterior no implica que el juego sea algo exclusivo de los seres humanos, pues, esta actividad está presentes en las prácticas de algunos organismos del reino animal. Basta con ver jugar a unos cachorros de leones de perros, para darse cuenta que estos, durante el juego, aparentan enojo, “muerden” al compañero sin violencia y producen sonidos de diversión.

Podemos afirmar, como consecuencia de lo anterior, entonces, que el juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, pues, si nos retomamos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia.

El juego en las culturas.

Determinar, con exactitud, el lugar preciso y el tiempo exacto del origen del juego, resulta una tarea al menos imposible; el motivo: el juego, como se mencionó líneas arriba, es una actividad proveniente de tiempos antiquísimos y cada cultura lo entendió de forma diferente. A este respecto, Campos, Chacc y Gálvez (2006) señalan:

El significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua. Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías. Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que para los romanos, juego significaba alegría, jolgorio. (p. 33)

Ante el dilema de encontrarnos con diversas connotaciones de la palabra *juego*, lo más sensato, por tanto, será esbozar, en primer lugar, el antecedente de lo que se considera el juego más viejo del mundo. El Ur es considerado el más viejo del mundo; su nombre obedece al hecho de haber sido descubierto en Ur, Mesopotamia.

Ur, fue una antigua ciudad Sumeria en la Baja Mesopotamia (actual Iraq), lugar de nacimiento de Abraham; (...) El juego fue hallado, por un equipo de arqueólogos británicos que excavaron entre 1927-1932, dirigidos por Sir Leonard Woolley (1880-1960). Está construido en madera y decorado con mosaicos de conchas, hueso, lapislázuli, pasta roja y piedra caliza roja, adheridos sobre bitumen. Este juego consiste en un grueso tablero, con escaques o casillas, unas fichas y unos «dados» en forma de tetraedros. (...) Las fichas son siete para cada jugador, unas son blancas y otras negras, y tienen marcados cinco puntos cada una, y tres «dados» mencionados. En las casillas del tablero hay 20 que tienen diversas figuras geométricas y cinco con rosetones. Es el juego de tablero de sobremesa más antiguo del mundo y una de las joyas más preciadas del Museo Británico. Un juego original se encuentra en este Museo (Cat. No. 120834). No fueron halladas las reglas del juego, pero por estudios realizados, y partidas comenzadas encontradas en las tumbas, se cree que se pudo llegar a una solución más o menos aceptable, pero no segura. Se juega con unas fichas que se mueven al resultado de echar unos «dados». (Llagostera, 2011, p. 306)

El anterior juego, quizá, sea el antecesor del juego llamado backgammon² y del Alquerque, llamado también Juego del Molino, del que se encuentran testimonios en Egipto, alrededor del 1900 A.C. “Fue introducido por los árabes en Europa y logró difundirse en la Edad media, evolucionando a lo que luego se conoció como Juego de Damas” (Llagostera, 2011, p. 318). Otro tipo de juegos se dieron en china con las marionetas donde se las utilizaba en celebraciones religiosas. Otros juegos y juguetes se usaron en la antigüedad para representar actividades militares, siendo los muñecos de soldados los más utilizados por los niños. El origen de los muñecos es prehistórico. “Se supone que desde tiempos inmemoriales, los niños han utilizado muñecos para sus juegos, imitando la realidad de los papás. Por lo que se infiere, desde el origen de la humanidad, se le dio importancia a los elementos de esparcimiento” (Gonzales, 2013, p. 48). Con esto, podemos afirmar que muchos juegos son reminiscencias de actividades que el hombre ha realizado en otros tiempos.

Ahora bien, pero ¿cómo se asumía el juego en grandes culturas de la civilización humana? Nuestro rastreo nos lleva a Grecia; allí el filósofo Platón es uno de los primeros teóricos que reconoce el valor práctico del juego en virtud de considerarlo esencial para la idónea formación del alma. Por su parte, el filósofo Aristóteles en el esbozo de su teoría de la *Eutropelia* arguye que el juego se encuentra en medio de la relajación lúdica y la relajación espiritual. Así, el estagirita, preocupado por la educación y formación del hombre en la Polis, recomienda el juego como una actividad complementaria al descanso, reconociendo, no obstante, que en ocasiones el juego absorbe a la persona a tal punto que se interiorice la vieja sentencia de “«esto es un juego para ti, pero para mí es la muerte” (Aristóteles, 1998, p. 521).

Al margen de lo anterior, Aristóteles no duda en sostener que la función de los juegos en la educación de los ciudadanos es menester. Para mostrar esto, alude a los Juegos Olímpicos; estos eran asumidos como la más importante celebración religiosa y cultural, que ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional. Su fecha de origen probablemente se remonta a los años 776 A.C., donde llegaban peregrinos de distintas ciudades. En suma, pensadores clásicos de Grecia como Platón y Aristóteles acreditaban el juego como una ayuda y una posibilidad de formar las mentes para actividades futuras como la adultez, el ocio o la guerra (Trigueros, 2012).

Ahora bien, con el transcurso del tiempo, y especialmente bajo el predominio del cristianismo en Europa, los juegos dejaron de tener un valor fundamental para la educación, el

² Se cree que tuvo su origen en el antiguo Egipto, Sumeria, o Mesopotamia bajo el Imperio Persa. En las partidas cada jugador tiene quince fichas que va moviendo entre veinticuatro triángulos puntos según lo que salga en sus dos dados. El objetivo del juego es ser el primero en conseguir mover sus quince fichas fuera del tablero (Llagostera, 2011).

ocio y la preparación para la vida; esto, en virtud de ser considerados desprovistos de significado e importancia en los planes divinos. Sin embargo, algunos, como el poeta romano Juvenal, consideran que varios juegos adultos tenían una utilización política merced a que la principal preocupación era pan y juegos (*panem et circenses*), para mantener tranquila a la población.

Con el cambio de época, igualmente se produce un cambio de suma importancia para los juegos.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla. (Revista Vinculando, 2009, p. 1)

Desde el renacimiento hasta la época actual se reconoció, de forma universal, la importancia del juego en el aprendizaje, y los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia. A partir del siglo XVI, los humanistas de aquella época, comenzaron advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos. De esta manera:

Importantes pedagogos, como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, se deben tomar en cuenta sus intereses, y el juego es una actividad atractiva y agradable, en donde, se ejercitan los sentidos y se utiliza la inteligencia. (Campos, Chacc y Glavés, 2006, p. 34)

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos de Piaget, el cual ha destacado la importancia del juego en los procesos de desarrollo humano por ser una actividad en la que el propio individuo despliega sus intentos por comprender la realidad material y social.

2.3 Un recorrido por la historia del recreo escolar

En esta parte del documento, se esboza el surgimiento del recreo escolar a nivel histórico, entendido este como espacio fundamental de las dinámicas institucionales y un fenómeno social donde se reproducen pautas socio-culturales.

En principio, como ya se ha nombrado, el concepto de infancia no existía en el siglo XVIII; la infancia no se concebía como una etapa especial del desarrollo humano (Aria2014). No obstante, es con Rousseau, hacía el año 1712, donde se da paso a la denominada “infancia buena”.

Las ideas roussonianas revolucionaron el pensamiento en la política, en la filosofía y en la historia. Así también contribuyeron al nacimiento de la pedagogía y la psicología evolutiva en el siglo XX. Esas disciplinas, que se ocuparon de estudiar el desarrollo físico y psíquico del niño y el adolescente, la influencia del medio, el rol del adulto y las posibilidades educativas según cada niño y cada edad, tuvieron sin duda en Rousseau un diamante en bruto para comenzar a pulir. La pedagogía es una ciencia optimista, educar es ayudar al desenvolvimiento social de un otro. Es función del educador darle herramientas a ese otro para entender el mundo. (Visacovsky, 2009, p. 12)

Fue así como en Inglaterra, a inicios del siglo XIX apareció la experiencia del recreo con el educador Samuel Wilderspin. Para Wilderspin el recreo en el patio de la escuela se comparaba con el mundo, donde los niños eran libres y los maestros podían observarlos y aconsejarlos; el recreo era una manera para evitar las conductas negativas y poder corregirlas y rescatar a los niños de las malas costumbres. Esta práctica tuvo tanto éxito que se instaló en Inglaterra en casi todas las escuelas.

Para Luzuriaga (1995) este “tipo de recreos se establecieron en la escuela tradicional para romper la sucesión de clases en las que el alumno permanecía pasivo, y evitar la fatiga de éste” (p. 4). Bajo esta lectura, la implementación del recreo, por parte de Wilderspin, obedecía a una forma de evitar malas costumbres de los niños y de proteger la fatiga del niño. Esta visión nos da pie para interpretar, con Luzuriaga (1995), que el recreo era pensado, en aquel entonces, como imagen negativa de lo que sucedía en el aula; pero que ahora es entendido como espacio y tiempo de catarsis física y psíquica.

La nueva concepción de infancia empezó a dar un giro el siglo XIX y en el conocimiento que desarrolló la pedagogía activa o también denominada escuela nueva. Esta escuela fue “fruto ciertamente de una renovación general que valoraba la autoformación y la actividad espontánea del niño” (Gadotti, 2000, p. 147); fue, en oposición a una pedagogía basada en la disciplina y la memorización, en el didactismo y la competencia, en el autoritarismo y la disciplina, una nueva educación que da sentido y valor a la dignidad de la infancia por centrar su objetivo en libertad y autonomía de los niños. Filho (1964) afirma:

este tipo de escuela no se refiere a un solo tipo de escuela o sistema didáctico determinado, sino a todo un conjunto de principios tendientes a revelar las formas tradicionales de la enseñanza.

Esos principios derivaron generalmente de una nueva comprensión de las necesidades de la infancia, inspirada en las conclusiones de los estudios que la biología y la psicología iniciaban entonces. Pero luego se ampliaron, relacionándose con otros, muy numerosos, relativos a las funciones de la escuela frente a las nuevas exigencias de la vida social. (p. 4)

Ahora bien, el anterior modelo de escuela hizo que se diera un cambio en cuanto a la forma en que se concebía la educación en los niños; ya no se trataba solamente de la vigilancia, la corrección y el adoctrinamiento, sino que se abrió espacios para que los niños estuvieran libres y pudieran jugar. Con esta perspectiva, el siglo XX, a nivel educativo, toma muy en cuenta la importancia del recreo escolar. Así, se reconoce este espacio como un lugar donde se viven otros aprendizajes, se construye el yo y la comunidad. Sostiene, respaldando lo anterior, Hartle (citado por Jarrett 2001) que

el recreo es uno de los pocos momentos durante el día escolar cuando los niños pueden relacionarse libremente con los compañeros, es un tiempo valioso cuando los adultos pueden observar los comportamientos sociales de los niños, sus tendencias a pelear, además de sus comportamientos pro sociales y de liderazgo. (p. 3)

Estas ideas coinciden con Pérez y Collazos (2007), para quienes el recreo es un “lapso de tiempo en el cual los escolares realizan actividades recreativas por gusto y voluntad propias y que merecen una esmerada atención por parte de los maestros” (p. 9). El recreo pasa del paradigma de la vigilancia y el castigo para corregir malos comportamientos, a ser un acompañamiento más formativo dentro de un escenario que propicia las relaciones y el surgimiento de sí mismo.

Podemos sostener que el recreo escolar se presenta con una dinámica propia en la cotidianidad de la escuela, un espacio y un tiempo en que los niños y las niñas eligen con “libertad” lo que quieren hacer, ser y con quiénes; una oportunidad de establecer interacciones comunicativas y relaciones sociales con otros niños de acuerdo a sus experiencias relacionales y emocionales previas. Es de esta forma que el recreo, mediado principalmente por el juego, surge como oportunidad de construir en la escuela puentes por donde expresar los diversos lenguajes, las emociones y las experiencias, que se constituyen a partir de las interacciones personales. Al respecto, Jaramillo y Murcia (2013) sostienen que:

El patio en la escuela muta de un espacio sin vida a un escenario multiforme, polifónico y colorido, cargado de vida, olores y ruidos; al tiempo, hace mutar a los actores sociales que lo habitan, quienes lo matizan como escenario simbólico e imaginario....el recreo se transforma al tiempo que cambia el entorno, es decir que es un fenómeno histórico en permanente cambio, si

lo observamos y analizamos, nos permite reflexionar y entender sobre lo que sucede en este espacio y su relación con los patrones socio-culturales de ese contexto, que puedan abrir nuevos caminos en la interpretación de los fenómenos convivenciales que se viven en el recreo escolar. (p. 164)

Hasta lo dicho se entiende que en el recreo escolar se despliegan las diversas formas de ser, ver y sentir la vida, heredada del contexto familiar y social; que es un espacio y un tiempo en que los niños y las niñas eligen con “libertad” lo que quieren ser, hacer y con quiénes; que es la oportunidad para establecer interacciones sociales con otros niños de acuerdo a sus experiencias relacionales y emocionales previas. Apoyando esto Elzo (2006) expresa que “lo esencial no se juega en el aula, sino en el patio escolar, en los pasillos, en las relaciones informales entre profesores y alumnos, entre el personal no docente y los alumnos, y en las relaciones que establezcan los alumnos entre sí” (p. 13).

En el texto *El recreo escolar: un escenario de vidas posibles* Ocampo y Murcia (2013), señalan:

“el juego abastece al niño de libertad para liberar energía reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social”. Ese lugar, que parte de la intención del niño no solo expresa un componente racional, sino que integra lo afectivo, lo corpóreo, lo cultural, lo espiritual; todo lo que el escolar es y transfiere a su contexto expresando su participación y construcción en las realidades socialmente construidas y compartidas. (p.8)

Según esto, el recreo sirve para aliviar las tensiones, porque pueden reducir la ansiedad que puede resultar de las presiones académicas. De esta forma, mediante las actividades de juego, los niños pueden aprender métodos valiosos para manejar el estrés relacionado con la escuela y la familia. Por este motivo, han considerado el tiempo de juego como posiblemente *terapéutico*.

Por su parte Jarrett (2002) afirma en la misma línea:

El recreo podría ser la única oportunidad que tienen algunos niños para participar en interacciones sociales con otros niños. En muchos salones de clase se permite muy poca interacción. Además, los niños cuyas madres trabajan, que se cierran con llave en la casa después de la escuela con la tele y los juegos de computadora como compañeros, muchas veces no tienen interacciones con otros niños después de la escuela. (p. 4)

La interacción espontánea con otros niños puede mejorar el amor propio de un niño, ya que al brindar oportunidades a los niños para que reconozcan sus propios recursos, sean autónomos, responsables y empiecen a entender los comportamientos propios que resultan de la aprobación o la desaprobación de sus compañeros, crea momentos que propician la comprensión necesaria para el proceso de las interacciones y por ende la supervivencia social. El recreo escolar provee un lugar en que los niños pueden afianzar amistades y por ende los beneficios de relaciones colectivas que generan pertenencia. Así, este tipo de interacción entre compañeros fomenta el desarrollo del carácter tanto por mejorar la habilidad del niño de tomar mejores decisiones morales como por aumentar su conciencia de la responsabilidad social.

Las interacciones en el recreo propician, entonces, escenarios de reproducción social, donde los niños tienen que aprender a resolver los conflictos para seguir adelante con el juego. El recreo de la escuela es un lugar de práctica social, donde se fomentan los juegos de competición, se permite la experimentación de nuevas estrategias sociales, y se provee un ambiente para el juego dramático, que, de alguna manera, reproduce el drama de nuestro tiempo. Así, el recreo de la escuela es un lugar de práctica social, donde se fomenta los juegos de competición, se permite la experimentación con nuevas estrategias sociales, y se provee un ambiente para el juego dramático, que de alguna manera reproduce el drama de nuestro tiempo, la violencia simbólica como escenario de la reproducción social de nuestra cultura actual.

Para terminar, valga decir que desde el marco socio político e histórico, el recreo da cabalidad a lo planteado en la asamblea general de las naciones unidas celebrada en 1959, donde se aprobó la declaración de los derechos del niño estableciendo que el niño tendrá derecho al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad. En Colombia, se considera el recreo escolar como “espacios reales donde se aprenden y practican competencias para la convivencia, el respeto y la defensa de los derechos humanos y el ejercicio de la pluralidad”. (MEN, 2014, p. 11). Se reconoce, entonces, que el recreo tiene beneficios tanto sociales, como físicos y de aprendizaje; que es un espacio propicio para las habilidades de interacción comunicativa, habilidades de pensamiento y habilidades sociales que benefician el desarrollo del niño, tales como compartir con los compañeros, cooperar, comunicarse con maestros y amigos, resolver problemas, y respetar las reglas.

Hasta aquí se han presentado los pilares históricos que sustentan la investigación. De este modo, con la exposición del *contexto histórico y cultural de la escuela*, se ha establecido cómo las diferentes ideologías o propósitos requeridos, de la mano de un contexto particular, determinan la escuela como institución al servicio del poder imperante. Asimismo, realizando una *historia del juego*, se ha establecido cómo en las diferentes culturas, a lo largo de la historia, el juego ha tenido un papel menester en la construcción del ciudadano. Y, finalmente, con la *historia del recreo escolar* se sostuvo cómo este espacio no sólo es visto como un momento de ocio, sino que, por el contrario, es visto como un lugar donde confluyen diversas subjetividades que entablan relaciones sociales en virtud del poder, la estética, la solidaridad, la amistad o las relaciones afectivas.

Capítulo 3: Marco conceptual

3.1 Juego: tipos y reglas

“El juego no sólo es aprendizaje de tal o cual técnica, de tal o cual aptitud, de tal o cual saber-hacer. El juego es un aprendizaje de la naturaleza misma de la vida”

Edgar Morin

El concepto juego, por lo menos, ha sido trabajado en cuatro dimensiones, a saber: la dimensión relacional, la cognitiva, la cultural y la social. ¿Pero cómo es que lo que conocemos como una actividad lúdica (el juego) tiene influencias directas en la forma en que nos relacionamos con otros, en la forma en que conocemos y nos acercamos al mundo, y en la forma en que vivimos y coexistimos en un mismo lugar? El objetivo de lo siguiente es hacer una aproximación sobre el concepto de juego, donde se dé respuesta al interrogante anteriormente planteado.

Cuando se piensa cotidianamente a qué hace relación la palabra juego se piensa en una actividad que tiene como fin la diversión, en ejercicio y competencia. Podríamos ir más allá y decir que la palabra juego hace relación a un acto recreativo donde se da lugar a una competencia para evitar perder; que a su vez está sometido a reglas. Sin embargo, el concepto juego es tan amplio que esta definición general resulta sumamente reducida. Primero, empecemos por decir que el juego no es, necesariamente, una actividad donde exista un perdedor o un ganador. El pensador vienés Ludwig Wittgenstein en su libro *Investigaciones filosóficas* nos lleva a reflexionar lo siguiente: “en los juegos de pelota hay ganar y perder; pero cuando un niño lanza la pelota a la pared y la recoge de nuevo, ese rasgo ha desaparecido” (Wittgenstein, 2003, p. 87). El ejemplo citado nos permite entender algo de suma importancia: si aceptamos el juego como *competencia*, es decir, actividad donde se persigue el ganar o el perder, seguramente se deja por fuera el placer *en sí mismo* del juego para la vida humana.

En lugar de situar el juego solamente como competencia que persigue lograr la victoria y evitar la derrota, lo que vale la pena señalar es la emoción y exaltación que emerge tras el juego. Es claro que en un juego existen intereses (bien puede ser la diversión en sí misma, el reto de lograr algo, o vencer alguien para lograr algo material como una medalla, un trofeo, un diploma, etc.), y que dado estos intereses el jugador experimenta emociones que lo hacen entrar en un papel protagónico. Al respecto, Caillois (1958) relaciona el juego con la categoría de *Agón* -ἀγών- (en griego contienda, desafío, disputa) para señalar que donde vive la

competencia y el desafío y la igualdad de oportunidades emerge la *acción* y con ella el sentimiento. Caillois (1958) plantea a la guerra como máximo exponente de competencia y enfatiza que así como en la guerra es posible ver las emociones que afloran en tal estado por los participantes, en ciertos juegos infantiles de competencia (como el fútbol, verbigracia) es posible ver cómo el sentimiento y la emoción se apoderan del jugador.

Ahora bien, decir que el juego es una actividad reglamentada trae también equívocos. ¿Acaso existen unas reglas establecidas en el ejemplo del niño que lanza su pelota contra la pared? ¿A caso los animales, que también juegan, establecen reglas? Algunos especialistas han tratado de comprender el juego en el ser humano desde la observación del comportamiento de los animales cuando juegan. Konrad Lorenz (1965), por ejemplo, realizó sus investigaciones observando el comportamiento de algunos gatos mientras jugaban; de sus observaciones estableció que éstos no sólo lo hacían para entrenarse para la caza, sino que también como una forma de “hacer como si fuera”, es decir, juego como una representación teatral, ya que se simula una emoción que no se siente. A este respecto, señala Huizinga (1938) que “todo juego significa algo, ya que incluso para los animales representa algo que va más allá del instinto inmediato de conservación natural (p. 14).

Hasta aquí hemos señalado solamente inconvenientes con la definición de juego, no obstante, qué podemos rescatar de lo dicho antes. Hemos dicho que el juego no sólo es competencia reglamentada; pero podemos sostener que el juego es una acción o, si se prefiere, un movimiento intencionado, ejecutado por uno o varios actores; situado al margen de la realidad cotidiana, para hacer frente a las leyes ordinarias del mundo e instaurar unas *momentáneamente*. Huizinga (1938) nos señala que

el juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada, fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (p. 33)

Se puede catalogar el juego como una acción que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, que asimismo, puede no estar sometido a reglas. Huizinga da un paso importante también al señalar el juego como un fenómeno espiritual. A este respecto la división de los juegos hecha por Caillois (1958) resulta menester; Caillois al hablar de los juegos dentro del ámbito de los rituales y ceremonias nos habla de *Ilyns*, que referido al juego produce vértigo

y éxtasis, así como se da en algunas experiencias místicas (por ejemplo la muerte) que rompen el orden cotidiano para hacer parte de las costumbres ceremoniales de la vida en la cultura de distintos pueblos. Nos señala Huizinga (1938) lo siguiente:

el hombre genera conciencia del orden del mundo y lo plasma en juegos de culto, pero más adelante dichos juegos pasaron a formar parte de su propia cultura sacra, de modo que su acción se constituye en una doble intención: representación tanto de orden cósmico como de conductas culturales. (p. 37)

Ceremonias, fiestas y cultos celebradas desde la antigüedad, son representadas como juegos que no sólo demandan del actor un ejercicio lúdico, sino actitud y ánimo espiritual. El juego brinda la posibilidad de la representación y la lucha, con lo que parte de la base del teatro y su exposición de los avatares humanos. En suma, el juego promueve valores, recoge tradiciones, crea formas de vida en una sociedad, y, por supuesto, sirve como vínculo que une seres que agencian actividades simbólicas y culturales.

Por tanto, según lo establecido, el juego hace parte de las expresiones humanas durante todos los ciclos de la vida, que moviliza la cultura mediante las manifestaciones de culto y desde la estética, el arte y las interacciones comunicativas. Sobre este punto, Tirado (2014) afirma que

reconquistáramos ese potencial creativo e innovador que habita en el jugar humano y que resurge con fuerza en expresiones de la cultura como el culto, el ritual, la fiesta, el humor, la estética, el arte... pues todas estas expresiones son juego mismo a través de la vida (p. 60)

Esta concepción del juego nos lleva a pensar que el juego trae consigo una dimensión cognitiva, esto en virtud que forma parte del desarrollo cultural y emocional de los sujetos inmersos en él. Así, en el juego se desarrollan conceptos como cooperación, desesperación, frustración, alegría, gozo, enojo y angustia, generalmente en relación a los otros. De igual forma, ciertos juegos permiten ejercitar la capacidad de razonar, incentivar tanto la imaginación como la creatividad, el asombro y el uso del lenguaje. Para Nussbaun (2010), citando a Winnicott

el juego reviste una importancia fundamental para toda esa etapa de desarrollo...se había convencido el que el juego era esencial para un desarrollo sano de la personalidad...allí, la personas (primero en la infancia y luego en la vida adulta) experimentan con la idea de la "otredad" (p. 135)

El juego siempre ha estado relacionado con el deporte físico, aspecto que le da una importante relevancia al cuerpo. La UNESCO (1980) en su artículo sobre *El niño y el juego*, afirma que “efectivamente el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad” (p. 5). A nivel físico el juego posibilita el desarrollo motor, pues, arrastrarse, correr, estirarse, lanzar y recibir objetos, brincar, saltar, etc., pone en funcionamiento distintas partes del cuerpo. De este modo, el concepto de cuerpo, ligado al de juego, se entiende como dos dualidades intrínsecamente relacionadas, porque como señala Trigo (2010), “no tengo un cuerpo separado de mí, sino que soy cuerpo, y, de la misma manera, comprendo que mi cuerpo no se mueve (desplaza) en el espacio, sino que soy cuerpo y soy movimiento, porque soy corporeidad y soy vida” (p. 16).

Luego de esta relación entre cuerpo y juego, queda por sugerir que el juego es visto como un movimiento intencional donde se congregan dinámicas de tensión, resistencia, cambios de orden, exaltaciones anímicas, luchas, estrategias, sentimientos de gozo y sufrimiento; aspectos persistentes en la vida humana, aspectos que florecen en las relaciones que se tienen con otros, de ahí que, lo que posibilita el juego sean experiencias profundas que no se restringen exclusivamente a la infancia. El juego es una actividad creadora que absorbe a su agente, a tal punto que le hace entrar en una forma de vida y un modo de ser.

A partir de lo expuesto, ahora, es posible ir armando una definición más completa de juego. Podríamos decir que el juego es un acto libre, intencionado voluntariamente por uno o varios agentes; que propicia sentimientos y emociones que fraguan valores como la libertad, el respeto y la tolerancia, pero que también tiene que ver con la competencia, el vértigo y el simulacro. El juego se da en un escenario cerrado o abierto, en él existe la libertad y la posibilidad de inventar, tanto las herramientas como el reglamentos; el juego es una actividad no destructora, más bien es una actividad donde se crean modos de ser, relaciones e interacciones humanas, vidas posibles, gloria, orgullo y prestigio.

Concluyendo, el juego no es mera imitación; es una participación representativa y emotiva que crea la cultura; es una acción lúdica, dentro de un espacio que se constituye como “un fragmento del espacio sociocultural y el lugar en que se encuentran fuerzas de diversos orígenes para crear ese centro de fusión creadora que es la personalidad” (UNESCO, 1980, p. 11). El juego va más allá de su sentido meramente biológico o físico; el juego permite ejercitar la capacidad de razonar, incentiva tanto la imaginación como la creatividad y el asombro; posibilita el uso del lenguaje, el entendimiento de reglas, a la vez que fomenta la interacción. Como sugiere Nussbaum (2010) “el juego nos enseña a ser capaces de vivir con otros sin

ejercer el control, conecta nuestras experiencias de vulnerabilidad y sorpresa con la curiosidad, el asombro y la imaginación” (p. 138).

3.2 Interacción: poder y solidaridad

El objetivo central de este capítulo es hacer una aproximación a la categoría de interacción y la relación que subyace con los conceptos de poder y solidaridad; conceptos que se encuentran presentes tanto en el juego como a lo largo de la historia de la escuela y el recreo escolar. Para tal fin, entonces, primero se esboza lo que es la comunicación y, luego, cómo en todo proceso comunicativo existe una interacción; interacción que puede implicar una relación de poder o una relación de solidaridad.

La comunicación, como señalan Marc y Picard (1992)

“es un fenómeno relacional”. Es decir, es un fenómeno que se construye mediante la interacción social, mediante la circulación de acciones y reacciones, estímulos y respuestas, que apunta a un lugar común: la significación. En otras palabras, la comunicación puede ser entendida como el proceso a través del cual se reciben y se transmiten ideas, datos, actitudes, sentimientos, emociones y comportamientos para construir sentido.

La comunicación si bien fue entendida y puede ser vista como una mera transmisión de información, es algo todavía más trascendental: es un intercambio y una interlocución de sujetos en un contexto, en un espacio y en un tiempo, que dota de significado al mundo y la vida en general.

Al ser la comunicación tanto una producción de sentido como un intercambio de sentido, necesariamente se sustenta en códigos (conjunto de signos y reglas que componen el mensaje) que se han creado culturalmente. En palabras de Eco (2000) “el código es un sistema de significación que reúne entidades presentes y ausentes. Siempre que una cosa materialmente presente a la percepción del destinatario representa otra cosa a partir de reglas subyacentes, hay significación” (p. 35).

Ahora bien, ¿puede existir comunicación sin interacción? La comunicación es un proceso de socialización entre dos o más actores, que se hace mediante un lenguaje significativo. Al emplear los diversos tipos de lenguajes, los seres humanos realizan actos comunicativos que los hacen entrar en la dinámica de la comprensión social. Señala Van Dick (2009) al respecto:

los usuarios del lenguaje que emplean el discurso realizan *actos sociales* y participan en la *interacción social*, típicamente en la *conversación* y en otras formas de *diálogo*. Una interacción de este tipo está, a su vez, anclada en diversos *contextos* sociales y culturales, tales como reuniones informales con amigos o profesionales, o encuentros institucionales como los debates parlamentarios. (p. 20).

Siguiendo lo sugerido por Van Dick, al momento de utilizar el lenguaje las palabras llevan un código lingüístico que permite intercambiar significados. Estos intercambios de palabras construyen sentido, reproducen significados, y el sujeto funge como constructor de interacciones simbólicas, que mediante códigos de interacción cultural se transfieren en los lenguajes que utilizamos, a los símbolos compartidos para tener una comprensión de la sociedad a través del lenguaje. Para Marc y Picard (1992): “pero la interacción no es solamente un proceso de interacción interpersonal. Es también un fenómeno social anclado en un marco espaciotemporal de naturaleza cultural marcado por códigos y rituales sociales” (p. 17).

Las interacciones comunicativas son sociales, que permiten la facultad y el dominio de reproducir no solo códigos lingüísticos y símbolos compartidos, sino la reproducción de patrones jerárquicos, roles, vínculos y formas de relación.

Marc y Picard (1992) afirman:

Porque si la interacción es el campo donde las relaciones sociales se actualizan y se reproducen, constituye también un espacio de juego donde puede introducirse la intervención y el cambio y donde, en cada instante, se funda de nuevo el vínculo social. (p. 16)

En el siguiente grafico se explica:

La humanidad está constituida desde procesos comunicativos que consisten en relaciones sociales entre personas. Visto de esta forma, las interacciones comunicativas son acciones reciprocas e interpretaciones entre dos o más actores que están dotadas de significados. Al emplear los diversos tipos de lenguajes, los seres humanos realizan actos comunicativos que los hacen entrar en la dinámica de la comprensión social. Herbert Blumer quien introduce el término *interaccionismo simbólico*, sugiere en una de sus principales premisas, que la distinción entre conducta interna y externa reconoce que el individuo se instaaura en la interacción social y que no es posible entender el yo sin el otro y que los grupos y la sociedad se constituyen sobre la base de las interacciones simbólicas de los individuos al tiempo que las hacen posibles.

Las interacciones comunicativas son relaciones intencionadas y reglamentadas, pues para efectuarse, los sujetos deben actuar bajo normas y condiciones heredadas y dadas por el contexto conversacional que se da en un contexto social y cultural específico. La interacción, así, es entendida como un proceso de comunicación entre actores en un marco de relación específico, en donde, como señala Blumer (1938) las personas escogen, organizan, reproducen y transforman los significados en los procesos explicativos del mundo en función de sus expectativas y propósitos.

Capítulo 4: metodología de la investigación

En este capítulo se enuncian algunos puntos centrales, en cuanto a lo metodológico, de la presente investigación. Es importante señalar que la población para desarrollar el trabajo se escogió bajo la circunstancia laboral, igualmente por una inquietud genuina frente al tema de la convivencia y la violencia escolar. De igual forma, es importante resaltar que el ejercicio de observación se hizo en el transcurso de dos años, donde se tuvo en cuenta seis videos representativos al igual que la vivencia y experiencia en aula y en el espacio del recreo que sirvió para la interpretación y posterior análisis.

4. 1 Generalidades

Revelar los significados de las interacciones comunicativas en el recreo, es entender este como un escenario donde florecen las relaciones humanas. Esta investigación no puede tener una mirada lineal, ni totalizante, ni reduccionista de la realidad que allí se produce, no puede sólo enunciar una serie de medidas sobre la importancia de las relaciones en la convivencia del recreo, a manera de recetario de la realidad; este proceso de investigación pretende más bien, describir lo que sucedió e interpretar para comprender la cultura que subyace en los juegos, desde una mirada holística y compleja desde los participantes, donde el investigador hace parte de esa realidad cambiante y dinámica.

Frente a la manera de entender complejidad, Morín (1990) señala lo siguiente: “la conciencia de la complejidad nos hace comprender que no podremos escapar jamás a la incertidumbre y que jamás podremos tener un saber total: la totalidad es la no verdad” (p.101). Esta forma de comprender el mundo reconoce que no existen verdades universales, que en lo cotidiano la presencia de la incertidumbre da una mirada distinta a la interpretación y comprensión de este entramado en la que se entretajan las relaciones sociales.

Ahora bien, el recreo escolar del colegio distrital Ciudad de Villavicencio, ubicado en la localidad de Usme de la ciudad de Bogotá, se ve permeado por un contexto social y cultural, que deja ver una comunidad semi-rural en condiciones de fragilidad social, debido a factores como el desplazamiento, la pobreza y la violencia. La experiencia muestra que los contextos convivenciales del sistema escolar público se ve afrontado a estas dinámicas. Estas cualidades del contexto se entremezclan y cohabitan con las propias de la escuela, donde existen violencias de género, de conflicto intrafamiliar, pandillismo, consumo de sustancias psicoactivas, abandono, maltrato y diversas manifestaciones culturales, ligadas con el factor socio-económico.

4.2 El enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo se contrapone al enfoque positivista y lineal de la ciencia; así aparece la complejidad como una forma de interpretar la realidad y esta forma requiere tener conciencia, es decir, darse cuenta a través de la reflexión, de la construcción, deconstrucción y la re-significación del conocimiento de los hechos que surgen en la vida cotidiana, que se pueden llegar a otras comprensiones de la realidad. Esto nos sugiere una postura epistemológica que le da un marco a la forma de ver e interpretar la realidad, reconociendo en lo inesperado, el caos y la inestabilidad.

El enfoque cualitativo reconoce la vivencia de los sujetos sociales en determinada situación y contexto, interpela la experiencia vivida, los significados que el sujeto le atribuye, sus narraciones y las formas en que los participan, interpretan y dicen del fenómeno de investigación, este que es un paradigma alternativo pero no nuevo para la investigación con seres humanos y desde las ciencias humanas, como un camino diferente del método positivista utilizado por las ciencias naturales. Frente a esta forma de investigación Martínez (2006) dice de la metodología cuantitativa lo siguiente:

La metodología cualitativa, rechaza el "modelo especular" (positivista), que considera al sujeto conocedor como un espejo y esencialmente pasivo, al estilo de una cámara fotográfica. Acepta, en cambio, el "modelo dialéctico", considerando que el conocimiento es el resultado de una dialéctica entre el sujeto (sus intereses, valores, creencias, etc.) y el objeto de estudio. No existirían, por consiguiente, conocimientos estrictamente "objetivos". El objeto, a su vez, especialmente en el área de las ciencias humanas, es visto y evaluado (opción o supuesto ontológico) por el alto nivel de complejidad estructural o sistémica, producida por el conjunto de variables bio-psicosociales que lo constituyen. (p. 129)

Dentro del enfoque cualitativo se cuenta con el método de la Etnografía Educativa que fue seleccionada como la acertada para hacer investigación social en especial en el ámbito educativo, en donde el papel participativo de los sujetos que forman parte del fenómeno, al igual que la del investigador, entre otras formas de abordar la realidad escolar, nos facilita su comprensión. Maturana y Garzón (2015) sostienen al respecto:

La etnografía como metodología de investigación ofrece al docente un enfoque especialmente rico para el abordaje de los problemas y fenómenos desde el análisis de los contextos y condiciones en las que se producen, así como los significados y sentidos que le imprimen los actores miembros de la comunidad educativa, hecho que facilita la construcción de una estructura teórica inteligible. (p. 204)

La etnografía educativa es una de las herramientas considerada como una rama de la antropología social o cultural: en un principio este método se utilizó para analizar a las comunidades aborígenes, pero actualmente se aplica también al estudio de cualquier grupo que se pretenda conocer, a los sujetos en contextos y realidades que se observan, se analizan, se reflexionan y buscan comprender las relaciones, las interacciones, motivaciones, los anhelos, los sentimientos que se expresan en este caso en el juego dentro del espacio específico del recreo escolar, comprensiones que estarán mediadas tanto por el sujeto investigador como por los niños desde el juego y las interacciones cotidianas.

4.3 Algunos datos del contexto

El colegio Ciudad de Villavicencio se encuentra ubicado en la localidad quinta de Usme, que de acuerdo a la historia fue uno de los antiguos pueblos que se adicionaron a Bogotá; se fundó en 1650, como San Pedro de Usme, convirtiéndose en el centro de una zona rural dedicada primordialmente a la actividad agrícola, la cual proveía parte importante de los alimentos de la capital.

La Localidad de Usme se encuentra ubicada en el costado Suroriental de la Ciudad de Bogotá y forma parte de la cuenca media y alta del Río Tunjuelito, en alturas que van desde 2.600 hasta 3.800 metros. De acuerdo con el Plan de Ordenamiento Territorial, Usme está dividida en siete Unidades de Planeamiento Zonal - UPZ. Estas son: La Flora, Danubio, Comuneros, Alfonso López, Gran Yomasa, Ciudad Usme y el parque Entre Nubes, con un total de 220 barrios legalizados.

La localidad de Usme se caracteriza por presentar suelos moderadamente fértiles. Además, presenta varias urbanizaciones de interés social y es lugar donde se ubican la mayoría de barrios que aún no se han legalizado. La zona de producción agropecuaria: corresponde a las veredas. En el sector predomina la actividad agropecuaria, es zona de reserva y producción hídrica: conformada por dos sectores, uno de predominio dotacional que corresponde al parque Entre Nubes y el otro hacia la parte más alta de la localidad.

De acuerdo a la Secretaría de Educación Distrital de Bogotá, en Usme el principal objetivo es garantizar a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes de Bogotá las condiciones adecuadas para disfrutar del derecho a una educación de calidad que les sirva para el mejoramiento de su calidad de vida y contribuya a la construcción de una ciudad más justa y democrática, pacífica y segura, incluyente y equitativa, en la que todos sus habitantes sean respetuosos de los derechos humanos, la diversidad y el pluralismo.

Ahora bien, el colegio Ciudad de Villavicencio IED cuenta con tres sedes, distribuidas en preescolar, básica primaria, básica secundaria y media fortalecida, tanto en la jornada de la mañana como en la jornada de la tarde. Cuenta en la actualidad con 2.700 estudiantes y 80 docentes. El PEI del colegio es liderazgo y comunicación a través de un bachillerato académico, con énfasis en gestión turística; busca promover en cada estudiante la construcción de su proyecto de vida, su liderazgo y comunicación efectiva.

En cuanto a la misión que plantea el colegio, éste busca que sus estudiantes logren ser bachilleres académicos con énfasis en gestión turística, por medio de la calidad en la educación, partiendo de las diferentes dimensiones del ser humano. Mantiene como principios: 1) Educar para la vida: educar en la responsabilidad, educar en la autonomía, educar en la autoevaluación. 2) Educar para la democracia: educar para la participación, educar para formación de ciudadanos críticos, participativos y honestos, educar para la pertenencia, educar para el reconocimiento de la diferencia. 3) Educación para el trabajo cooperativo: educar para la cooperación, educar para la solidaridad, educar para la interdisciplinariedad. 4) Educar para el cambio: educar con tecnología de punta, educar con metodologías participativas, educar con educación individualizada a través de la inclusión, educar para la calidad y el ser competente.

4.4 Población

La población de esta investigación son niños y niñas de ciclo dos (tercero, cuarto y quinto de primaria) cuyo grupo etario oscila entre 8 y 12 años, pertenecientes al Colegio Ciudad de Villavicencio Sede B, jornada mañana.

4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Observación participante.

La investigación cualitativa y especialmente la etnográfica utiliza la técnica de la observación como herramienta amplia de interpretación. Martínez (2002) dice: “toda observación va acompañada de una interpretación, esto es, de una inserción en un esquema o marco referencial que le da sentido, lo cual no supone un obstáculo para el estudio científico” (p. 4). Entonces la observación es interpretación subjetiva que se configura desde la propia experiencia y percepción del investigador y su postura epistemológica. El ejercicio de observación participante se realizó durante media hora que dura el recreo escolar de la jornada

mañana, teniendo a su favor del ejercicio etnográfico el hecho de que el investigador hace parte de la comunidad escolar.

Entrevista semi-estructurada y encuesta con pregunta abierta.

Se realizó entrevista a la coordinadora, cuyo propósito en la investigación cualitativa es obtener descripciones del mundo vivido por parte de un actor que tenga rol dentro de la escuela y tenga, además, elementos de jerarquía. Esto se hizo, en suma, con el fin de lograr interpretaciones fidedignas del significado que tienen los fenómenos descritos para este actor.

El formato de encuesta abierta se aplicó a los profesores del ciclo II, quienes son los que acompañan también el recreo de este grupo. El objetivo de esta encuesta con pregunta abierta intención fue recoger la percepción del docente frente a las dinámicas relacionales que surgen a través del juego en el descanso y servir de fuente de datos que robustezca la interpretación desde varios actores.

Talleres “Encuentros de conversación”.

Luego de la hora de descanso se dedicaron seis sesiones para trabajar con los niños del grado 401, quienes fueran seleccionados por el tipo de vínculo con la investigadora, quien era la directora de grupo. En aula luego del descanso los niños escribían o dibujaban su experiencia del recreo. Dibujos y Escritos se registraron los trabajos realizados de seis sesiones de reflexión y producción textual con los niños y las niñas del curso seleccionado a manera de muestra y luego de seleccionar la pertinencia y aporte en la reflexión.

Videos (Diario de Campo).

Se realizaron una serie de 30 videos del recreo; de las grabaciones se escogieron 6 videos, que a criterio de la investigadora, eran los que más fielmente representan los fenómenos de poder, solidaridad, exclusión y comunicación que existen en el recreo escolar, los cuales fueron sistematizados y descritos por la investigadora. Una de las bondades de esta técnica es que se puede ver la realidad congelada y en varias perspectivas de las acciones, pues se pueden ver en un mismo tiempo varias y paralelas imágenes que ocurren de la realidad, y que enriquece la descripción y por tanto la interpretación.

La intencionalidad de los distintos instrumentos fue la de recoger información descriptiva que permitiera enriquecer la descripción, comprensión del recreo y las relaciones, sentimientos y emociones desde los niños y las niñas como sujetos inmersos en un contexto que reproduce pautas culturales y que representa la sociedad a nivel micro. De esta forma, con los videos se

pretende recoger información de todos los actores para tener una interpretación del fenómeno de las interacciones en el juego desde distintas miradas.

4.6 Aproximaciones a un modelo de análisis

De acuerdo a Schettini y Cortazzo (2015) una investigación de carácter cualitativo puede plantearse en tres fases, que están en confluencia la una de la otra, intersectadas como un proceso no lineal, más bien circular. Así, como sugiere el siguiente gráfico:

El primer bloque el teórico consiste en definir la situación clarificar la pregunta de supuestos y fundamentación teórica, focalización de la población, elección del procedimiento y la técnica, y plantear una metodología de trabajo.

El segundo bloque empírico consiste en la elección de un escenario; implica el momento exploratorio y descriptivo que consiste en consignar las realidades presentes en el Recreo del colegio, naturalizar la presencia de la cámara e interactuar. La información diaria se registra mediante videos del recreo, de audio y descripción a través de diario de campo, posteriormente se desarrollaron encuesta con preguntas abiertas a profesores y profesoras, otro con estudiantes del grado 401 en la recopilación de productos surgidos en encuentros pedagógicos con los niños y las niñas.

El tercer bloque significa el procesamiento de información y análisis de la misma. Interpretación de observaciones repetidas desde los diferentes actores. La información sistematizada se procesa mediante algunos elementos contenidos en el modelo de tipos de la interacción y la interpretación de textos, ya sean escritos, grabados, pintados, filmados, u otra

forma diferente mediante lo cual se abren las puertas al conocimiento de diversos aspectos y fenómenos de la vida social.

4.7 Diseño de matrices.

Para la información recogida en los diarios de campo, entrevistas y el trabajo con el grupo seleccionado, se diseñaron matrices que facilitan la lectura, el análisis de los contenidos y, posteriormente, la interpretación dada. Igualmente, a partir de estos elementos etnográficos y la revisión teórica, hemos podido ver que además de juego e interacción, surgen las categorías emergentes de *lenguaje*, *cuerpo* y *emoción*, las cuales se ajustan a las dinámicas de las dos categorías que se tienen como principales. Por tal motivo, de la categoría interacción se desprenden las categorías solidaridad y poder; en la de juego, por su parte, se desprenden tipos y reglas.

Matriz de Interacción. Categoría emergente: Lenguaje

CATEGORIAS	LENGUAJE
INTERACCION	<p>DIARIO DE CAMPO: + Los profesores se reúnen a conversar a la hora del recreo de lo que sucede en aula, cada una cuenta de su estrategia para que no usen el papel para aviones. Fuera de la reja siempre hay personas observando el recreo, a veces interactúan con los niños y en otras sirve luego para hacer reclamos en malos términos, por peleas con los niños. Algunos chicos que simplemente transitan por el espacio, un poco solitarios,, LA VOZ DE LOS NIÑOS "algunos niños alzan la voz a la profesora"*y el niño le conto a la profesora y la profesora llamo al niño que le dijo chiquito bravo y la profesora le dijo que no le dijera chiquito bravo y lo perdono y fueron mejores amigos* Y LOS PROFES QUE DICEN La interacción de los estudiantes durante el descanso son amigables, fluidas y en algunas ocasiones violentas. *Si es lógico encontrar relación en la forma en que se interactúan los niños en el recreo con su contexto social y cultural porque es en estos contextos en donde toma modelos para imitar, interactuar y argumentar su forma de proceder . 5. *Es un reflejo de las relaciones y las acciones que llevan a cabo en el barrio, las expresiones que escuchan , , * Los niños en este espacio se sienten libres, pero también piden la supervisión del docente . Los estudiantes se desinhiben en este espacio y son más espontáneos y muestran gozo del mismo. Una minoría se siente solo por problemas en las habilidades sociales y necesitan el acompañamiento del docente *Si hay una estrecha relación del espacio del recreo con su contexto social y cultural debido a que los estudiantes en este espacio tienen que manejar su pobreza a no tener dinero que comprar o con que jugar.*De igual manera se denota la forma de solucionar sus problemas con su par, que por lo regular es la misma manera como lo solucionan sus padres y no como indican los docentes. *están agrupados los niños jugando futbol y otros jugando a la "pelea". Quien lleva el balón o inventa el juego es el dueño de él y es quien la mayoría de las veces establece las normas. Las niñas jugando a la mama con muñecos envueltos en chaquetas, otras coloreando o jugando a la profesora. Al igual que con los niños, siempre hay una estudiante que es la dueña del juego y es quien define quien juega y quién no. Siempre hay una niña que le dice a las demás con quien debe ser amiga y con quién no. Todos sin excepción lo disfrutaban demasiado. 5.Definitivamente el espacio del recreo es un reflejo del contexto social y cultural en el que vivimos.</p>

Matriz de Interacción. Categoría emergente: Cuerpo

CATEGORIAS	CUERPO
INTERACCION	<p>LA VOZ DE LOS NIÑOS. *Una vez me caí y me pegué en el cachete porque un niño me empujó. En 102 yo estaba jugando sola cuando me perseguía Kaled y Maicol, Jordán y otras más; me comenzaron a subir la falda y yo salí a correr para que no me hicieran eso y me seguían haciendo eso. *Me he caído, me pegan y me dicen groserías. *En mi recreo me pegan con balones. G. perdió y me empujó porque ya me tocó a mí y me hizo pegar con un niño de quinto.</p> <p>DEL DIARIO DE CAMPO. Se observan muchos chicos que la pasan solos en el descanso, dando vueltas y como a la expectativa de lo que pueda suceder; en ocasiones pareciera que suelen correr sin objetivo aparente y en cuanto ven algún compañero sólo lo jalan y se le monta encima.</p> <p>Algunos se encuentran parados encima del muro de las banderas, conversando con una chica de las más grandes; ella con las manos en los bolsillos desde abajo los mira y da pataditas hacia atrás como en ritual de coquetería. Uno de ellos me dice que “unos están peleando por allá”. Yo me dirijo a donde el niño me dicen y está que con Camilo y Jordán jaloneándose y cuando me ven hacen el ademán de darse la mano y decir que se perdonan. Yo no les creo mucho y se los hago saber. Ellos se ríen y continúan abrazados. Más allá de esto, se puede apreciar tres chicos rodeando a una chica, ella señala las escaleras, no sé de qué se trata la conversación pero al parecer ella trata de convencerlos de algo; ellos tres están juntos y se secretean entre ellos. Evidencio que es el más pequeño de ellos el que conduce a los otros y les ordena: es el líder; ella está dándome la espalda y veo como mueve sus manos a manera de explicación...Veo algunos chicos que simplemente transitan por el espacio, un poco solitarios.</p>

Matriz de Interacción. Categoría emergente: Emoción

CATEGORIAS	EMOCION
INTERACCION	<p>DIARIO DE CAMPO: Otros dos niños encima tratando de convencerlo de continuar el partido; todos bravos. Kevin, el dueño, es un niño poco aceptado por los niños y los profes; tiene dificultades para ser aceptado. Jordán (con historia de violencia escolar) lo abraza y se lo lleva aparte. Todos detrás alzando las manos en son de protesta. Particularmente observo cómo los niños tienen un contacto más al estar encima uno del otro; las chicas van más bien de gancho, sonrientes. Observo otro tipo de contacto más fuerte en los niños: se montan encima o se empujan mientras corren.</p> <p>LA VOZ DE LOS NIÑOS: *Mi descanso mas chévere fue cuando conocí a Ingrid y al otro día jugamos muy chévere. Yo le había regalado un collar y ella me lo devolvió y estábamos peleando y supuestamente éramos amigas y ya no somos amigas.*Un día en el descanso en el día de la paz estaban dando abrazos e iban a dar un abrazo a los demás y los empujaban y les decías cosa feas. *He sentido Felicidad y tristeza porque no me ayudan y no me hablan; ENOJO porque me dejan tirada hablando sola. *Me siento triste cuando no tengo con quien jugar y enojada cuando un niño me dijo que era muy fea.*A veces peleamos a puño con los que me sacan la piedra porque me molestan. *Siento miedo cuando estoy solo, siento miedo porque estoy rechazado. *Yo a veces siento felicidad cuando estoy con mis amigos, cuando no vienen me siento triste y solo. *Siento alegría y pasión en la huerta limpiando. *En el descanso siento tristeza porque hay niños que están tristes y unos niños son envidiosos porque yo les digo que sí puedo jugar y ellos dicen que no y yo siento tristeza de los niños que están sentados y aburridos. *Me dejan solo, se van a hablar cosas y no me dejan ir con ellos.* Tristeza porque lo hacen sentir mal y furia porque lo empiezan a gritar.* Mi experiencia en el descanso es de amistad, todos parecieran que se divierten pero no es así, están los tristes y solitarios, aburridos y los que no saben qué hacer. *Génesis ni dijo que estaba débil y que me hacían falta vitaminas y se empezaron a reír y yo me sentí mal. *Que Laura y yo estábamos peleando yo me sentí mal, muy mal. * Me he pasado chévere como jugar y divertirme y es para mí muy chévere....me ha pasado que me dejan solo. *Un día en el descanso yo vi a un niño que se estaba paliando con otro niño y se decían muchas groserías.</p>

Matriz de Interacción. Categoría emergente: Solidaridad

CATEGORIA	SOLIDARIDAD
INTERACCION	<p>DIARIO DE CAMPO: Estamos pendientes de cambiar el salón con otro curso que es más grande y al que le sirve mejor, puesto que ellos son un gran número. Me parece muy solidario de su parte estar gestionando el cambio que favorece a los otros. Muchos se preocupan por los otros, comparten onces y juegos; se me acerca un chico con un paquete de papas y me lo da sin decir nada y sale corriendo. * El de las papas se dirige a mi “echando al agua” al compañero. Más allá se puede apreciar tres chicos rodeando a una chica; ella señala las escaleras, no sé de qué se trata la conversación pero al parecer ella trata de convencerlos de algo; ellos tres están juntos y se secretan entre ellos. Evidencio que es el más pequeño de ellos el que conduce a los otros y les ordena, es el líder. Mientras un compañero suyo toma distancia para meter el gol, no logra hacerlo y algunos lo celebran. Luego de no poderlo hacer viene una de las profes con su desayuno en mano y con la otra saca al chico del juego: su rostro se muestra asustado ante el llamado de la profe, agacha la cabeza y se acomoda el saco. Algunos de la fila parecen asombrados y se tapan la boca en una medio sonrisa, pero continúan con el juego un poco indiferentes.</p>

Matriz de Interacción. Categoría emergente: Poder

CATEGORIA	PODER
INTERACCION	<p>DIARIO DE CAMPO: Una madre había entrado días antes con cuchillo en mano buscando a “sebastian”, “el supuesto novio de la hija”, que además es un matoneador, pues la chica llegó a casa llorando porque la había molestado tirándole piedras por todo el camino; en el recreo la abordó, la chica contesta algo nerviosa, “es que.. todos vivimos cerca”. Mueve la mano señalando a los chicos y a ella, sin sacar la mano del otro bolsillo. “Yo no salgo a la calle”, lo dice riéndose de forma nerviosa. Michael le quita a la fuerza a su compañero, que por cierto es el niño más juicioso del curso, una botella de plástico que tiene aparentemente leche; él trata de que se la devuelva pero el otro es más alto. Michael ha sido siempre rebelde y tiene una historia con su papá, con el que no vive; tiene como restringidas las visitas; en ocasiones a la hora del recreo viene por la reja y le deja mecató y bolsas con juguetes usados. Cuando se percata de que lo estoy grabando juntos cambian la actitud. Entrega la botella a una niña y el dueño de la botella sonríe haciendo como que no le afectara la “broma”. La huerta es un espacio muy distinto a la cancha, es verde hay plantas por todas partes y una mesita; parece un oasis en medio de tanto cemento. Allí me encuentro con una profe que desde el otro lado observo regando las plantas y otros chicos recogiendo la basura; una niña que viene conmigo, Lorin, me cuenta que otros chicos dañaron la planta de las fresas, que ella quería comer. La profe que riega las plantas desde el otro lado grita “y Lorin que a da haciendo por acá, yo le contesto que estamos de visita, ella dice “ayude a recoger basura o algo, porque eso no mas mirar, si es como verraco”; ella es muy brava. Cindy, con su pelo largo de lado, conversa con uno de los niños grandes, se muestra en ritual de seducción, en ocasiones se ennovia con algunos niños, es muy enamorada. Un niño con un paquete de papas de los comparte con otro, un círculo de niños con un niño en el centro, quien tiene algunas dificultades para seguir normas y que en ocasiones los otros se quejan de el por utilizar la violencia, lo rodean y algunos le ponen las manos en los hombros, una niña se acerca y les pregunta qué hacen; ellos dicen que son una banda que se llama los picados; la chica les pregunta qué no les gusta del recreo; el jefe le contesta. Ella les dice que “esto es serio”, ellos se abrazan y se balancean muertos de la risa hasta caer, otras niñas pasan y las niñas les hacen la misma pregunta; ellas contestan que las pisen y que las molesten, ¿Quiénes las molestan? Esos chinos que están allá, señalan a los de la “Banda”.</p>

Matriz de Juego. Categoría emergente: Lenguaje

CATEGORIAS	LENGUAJE
JUEGO	<p>LOS NIÑOS DICEN: * Estábamos haciendo fila para saltar el lazo y tocaba a mí; le cole a Gegen y él me hizo caer. * A mí me gusta el recreo y los juegos de que cuando hicimos el círculo y jugábamos tingo; lo bueno que me pasó fue que un día estábamos saltando lazo con todos los niños y las niñas casi todos. Un día en el descanso yo vi a un niño que se estaba peleando con otro niño y se decían muchas groserías y luego unos niños los separó y comenzaron a decir por qué se estaban peleando por una niña y luego se disculparon. En el RECREO jugando con mis compañeras y voy a la huerta. * A mí me pasan cosas buenas en descanso porque juego con mis amigos y malas cuando me caigo o cuando no quieren jugar conmigo.</p> <p>DIARIO DE CAMPO: Frente a mí pasa un grupo de niñas quienes tienen a un niño atrapado entre todas, lo jalan y le pegan; él se muestra resistente, es más grande que ellas; podría evitarlo por lo que pienso que es una especie de ritual. Le hablan como haciéndole un reclamo, dan palmadas en los brazos reteniéndolo entre las tres.</p> <p>La cancha se aprecia a un grupo de niños jugando lazo, también tienen una fila que indica cuando se deben meter a saltar. Muchos niños corren aparentemente sin ninguna figura clara de juego, siempre se topan y se suben encima el uno del otro y tratan de tumbarlos al suelo, en especial los niños; las niñas, por lo general, andan en dúos abrazadas.</p> <p>En la cancha juegan unos niños fútbol con una botella de Pony Malta; hoy se aprecian menos niños, al parecer no vinieron todos los cursos. Puedo identificar mucho más hoy que están divididos los juegos por género, a pesar que hay grupos de niños y otros de niñas jugando a atraparse; los chicos están jugando fútbol, el portero se cae, otro lo alcanza a patear y el sale aparentemente muy enojado, observo como manotea y sale del juego, Gol, muchos gritos.</p> <p>COSAS QUE SE ESCUCHAN: Qué caspa; Profe mire. Quiero entrarme, no ve que está lloviendo; se me levantó la falda; Pirobo; Es que me empujaron. Y los profes dicen: Ya tienen un grupo establecido para desarrollar determinado juego, sin cita previa ya saben el lugar y el juego que van a practicar durante el descanso, cuando organizan equipos se presentan conflictos porque algún grupo considera que el otro tiene ventajas porque el grupo quedo organizado con jugadores más hábiles y rápidos. Es posible escuchar muchas expresiones groseras que usan los adultos, cuando el niño está jugando.</p>

Matriz de Juego. Categoría emergente: Cuerpo.

CATEGORIAS	CUERPO
JUEGO	<p>DICEN LOS NIÑOS: *En mi recreo me pegan con balones. G. perdió y me empujó porque ya me toco a mí y me hizo pegar con un niño de quinto. * En el descanso la otra vez Gaitán me metió una patada por el culo. Él en los penaltis no le tocaba su turno me tocaba a mí, y yo le corrí el balón y no le pegó y por eso me pegó.</p> <p>DIARIO DE CAMPO: Los niños juegan en el descanso muy brusco y puede haber accidentes por que se pelean por una canica o un dulce, y van corriendo por los pasillos y las escaleras. Se ven hoy muchos niños que corren por varias direcciones, al parecer están en un juego de “atrapar” al otro; lo llevan a un lado del patio donde están las banderas, pero para esto, jalonean a niño, lo abrazan por detrás y lo llevan casi arrastrando. A veces atrapan a chicos entre varios le jalan las ropas, se caen todos pero se ven muy divertidos, hay una chica que en especial atrapa y va dando patadas al tiempo. Frente a mí pasa un grupo de niñas quienes tienen a un niño atrapado entre todas, lo jalan y lo llevan hasta las gradas para que no escape; él lo intenta, pero veo a lo lejos como lo jalan y le pegan; él se medió resistente, es más grande que ellas, podría evitarlo por lo que pienso que es un “juego”; le hablan como haciéndole un reclamo, entre las tres lo jalonean y le dan palmadas en los brazos reteniéndolo entre las tres. Observo que hay dos filas, una de chicos solamente y otra de chicos y chicas; se pelean empujándose y tumbándose al suelo los de la fila de los niños, al parecer deciden quién va ser el portero por un gol que le meten al más pequeño, pierde y sigue el otro tapando, lo llevan a un lado del patio donde están las banderas, pero para esto, jalonean a niño.</p>

Matriz de Juego. Categoría emergente Emoción

CATEGORIA	EMOCION
JUEGO	<p>LOS NIÑOS DICEN: *Génesis no dijo que estaba débil y que me hacían falta vitaminas y se empezaron a reír y yo me sentí mal. *Laura y yo estábamos peleando, yo me sentí mal, muy mal. *Lo que me gusta de estudiar es el descanso, me gusta saltar lazo con mis compañeros divertirme con ellos jugando.</p> <p>DIARIO DE CAMPO: Hoy no hay nadie haciendo fila para jugar; se ve un grupo pequeño con un juguete, es un palo con una hélice que ellos con sus manos enroscan y eso sale a volar, se ven muy divertidos.</p> <p>LO QUE DICEN LOS PROFES: las emociones que los niños y niñas expresan son alegría y emoción; pero en un número menor algunos se aburren o lloran porque no tienen amigos. Lo más común es ver alegría, gritos y algarabía, que son expresiones que denotan dicha; en otros, casos por exclusión de los juegos, se ven cabizbajos, caminando lento o sentados observando cómo juegan los demás que son expresiones de tristeza; también es muy común ver ira, manoteos y agresión que son expresiones de mal genio por situaciones como: alguien les interrumpe el juego, alguno incumple las reglas, algunos en llantos y otros en frustraciones. Por lo general los niños sienten satisfacción de participar por los juegos, pero también rabia cuando se pierde o se rompen las reglas. Durante el recreo los estudiantes juegan, sonríen, se divierten, corren, utilizan juguetes, se regañan, se esconden, se respetan, se esquivan para no chocar, comen, comparten, se entristecen, lloran, etc. La interpretación que les doy es de goce y placer, reflejando estados de ánimo que posiblemente puede desencadenar conductas agresivas, lo cual es producto de energía reprimida que precisamente se exterioriza, a través de interacción y juego.</p>

Matriz de Juego. Categoría emergente Reglas

CATEGORIA	REGLAS
REGLAS	<p>DIARIO DE CAMPO: le pregunto a uno de los niños, que juegan a las cogidas, cómo es el juego; uno me responde que se trata de correr y la emoción de que lo cojan; están divididos entre niños y niñas y la cárcel son las escaleras. Los chicos se empujan en la fila, y se cuelan en ella para encestar de nuevo, se ven muy alegres. El chico de la fila le hace un gesto diciendo que a él no es que le toca a otro que se salió emocionado de la fila al ver que el que lanzo no metió el gol. En el otro lado de la cancha se aprecia a un grupo de niños jugando lazo, también tienen una fila que indica cuando se deben meter a saltar, muchos niños corren aparentemente sin ninguna figura clara de juego. Los chicos están jugando fútbol, el portero se cae, otro lo alcanza a patear y el sale aparentemente muy enojado, observo como manotea y sale del juego. Los niños corren en varias direcciones y se atraviesan en la cancha sin importar que están jugando.</p> <p>LO QUE DICEN LOS NIÑOS: *En el descanso yo vi que dos niños se pelearon por el balón.* En el descanso la otra vez Gaitán me metió una patada. Él en los penalistas no le tocaba su turno me tocaba a mí y yo le corrí el Balón y no le pego y por eso me pego. *Los niños juegan en el descanso muy brusco y pueden haber accidentes por que se pelean por una canica o un dulce y van corriendo por los pasillos y las escaleras.</p> <p>LO QUE DICEN LOS PROFES: Las reglas no son equitativas porque los estudiantes más agresivos y bruscos siempre quieren y según ellos deben ganar. Los niños usualmente utilizan la agresión física para ganarle a las niñas. Es común ver como las reglas del juego se pueden ver afectadas de acuerdo a diversas situaciones como; intereses de los líderes del juego (ganar o favorecer a alguien), espacios en los cuales se practica el juego, quieren parecer justos y equitativos cuando el maestro los observa. Los estudiantes tienden a romper las reglas, en otros casos cambian las mismas a su beneficio o favorecimiento propio. Muchos niños asumen las reglas planteadas por un estudiante líder y siguen sus lineamientos. Ellos mismos quienes establecen las normas, comparten, ponen límites, argumentan, proponen, defienden sus ideas, quieren ser líderes etc. El manejo de las reglas es un tema bastante complejo, nunca las aclaran al iniciar el juego, se van dando a medida que este se desarrolla y esto genera bastante conflicto.</p>

Matriz de Juego. Categoría emergente: Tipos

CATEGORIA	TIPOS
JUEGO	<p>DIARIO DE CAMPO: En la cancha de básquet hacen fila para tirar el balón y encestar. Al frente mío, a lo lejos, veo un grupo de niños y niñas haciendo una fila para saltar el lazo; son los más grandes y es el grupo en el que más niños participa, grupo también jugando lazo pero solo chicas, quienes en principio saltan una por una; tienen solo una oportunidad y si pierde vuelven a la fila; estas chicas cambian luego el juego, estirando el lazo para pasar por debajo mirando hacia arriba. Cada vez lo hacen más pequeño hasta que quede una ganadora, hay otro grupo más pequeño saltan de a uno en un lazo individual y van contando. Se rotan el lazo para saltar. Se ve otro grupo de los chicos que presentan situaciones disciplinarias y que establecen en ocasiones relaciones de hostilidad; están jugando 5 huecos, y frente a ellos otros chicos tienen un juego de bolos, que no es usual, porque generalmente es un complot para sacar un juego, si se daña o se pierde la profe que asume la responsabilidad le toca pagar. A especie de balón mano, en este grupo hay tres o cuatro chicos a cada lado. Se ven hoy muchos niños que corren por varias direcciones, al parecer están en un juego de "atrapar" al otro. Hoy no hay nadie haciendo fila para jugar, se ve un grupo pequeño con un juguete, es un palo con una hélice que ellos con sus manos enroscan y eso sale a volar, se ven muy divertidos. Hoy me siento con las profes y mientras grabo las imágenes del recreo conversamos con ellas sobre cómo era en su infancia recreo; una de ellas dice que "nosotros hacíamos pelotas con bolsas y eso, el patio era un "potrerito ahí", a veces hacíamos pelotas con bombas y eso. Jugábamos a los policías y ladrones, era divertido, siempre los niños con los niños. LO QUE DICEN LOS NIÑOS: *A mí me gusta el descanso y los juegos de que cuando hicimos el círculo y jugábamos tingo. *Unos niños siempre nos piden botellas para jugar y un día le dimos una hicieron caer a una niña pequeña por eso no volvimos a darle más botellas.</p> <p>LO QUE DICEN LOS PROFES: En el recreo los juegos que más realizan son fútbol, jugar a pelear, a perseguirse, a saltar lazo y en un 20% juegan a robar besos. Entre los juegos favoritos de los niños está el fútbol, cogidas (por grupos juegan a atraparse y simulan una cárcel para los atrapados), caballito, con canicas y jugar con el trompo. A lo largo de mi experiencia como docente he notado que los estudiantes durante sus recreos juegan sobre todo fútbol, imitan personajes de series de televisión que generalmente son agresivos, juegos donde corren mucho y juegos de roles. El fútbol es un deporte que prefieren los hombres, aunque poco a poco las mujeres ya lo practican. Las cogidas es un juego que integra niños y niñas.</p>

Capítulo 5: interpretación y análisis de matrices

5.1 Análisis de matriz de interacción

A partir de la información recolectada y los datos surgidos durante el trabajo de campo, que se ha condensado en las matrices, se procede, en lo que sigue, a un análisis interpretativo de las descripciones realizadas por los diferentes actores.

Desde la categoría emergente, *lenguaje*, se observa que en que en ocasiones los niños y las niñas usan lenguaje "ofensivo", en otras oportunidades es "defensivo", puesto que corresponde a un sistema de acción y reacción; situaciones que generan peleas y descontentos en los niños. Se puede decir que este tipo de lenguaje se produce, muchas veces, como una forma de supervivencia dentro de este contexto y que de cierta forma facilita la interacción comunicativa, pero que, desafortunadamente, afecta la vida cotidiana y altera la convivencia armónica. Este lenguaje empleado corresponde muchas veces a la forma en que se relacionan los adultos del entorno inmediato en la familia y el barrio, donde es común escuchar palabras soeces que pueden llegar a ser disruptivas de las relaciones; estos lenguajes trascienden la escuela y las formas de relación, destacando el lenguaje verbal como principal elemento de la interacción comunicativa.

Desde *poder* y *solidaridad*, dos categorías que emergen inevitablemente de las interacciones comunicativas, se interpretan como una pauta que representa las relaciones

propuestas por el modelo de desarrollo actual, donde impera el más fuerte, el más bonito, el dueño del juego o el rol del profesor; como vigilante y supervisor de lo que pasa allí, los roles dentro de la interacción se perciben jerárquicos no solo con los adultos, quien se mueve en la interacción desde el rol propuesto por la modernidad, el que vigila y garantiza la disciplina, y el rol del que escucha, acompaña y se involucra en las interacciones con los niños. Igualmente la interacción que surge en las relaciones presentes en los juegos, se evidencian entre los niños y las niñas relaciones de poder basado en la fuerza, el tamaño, el género, el rol establecido dentro del grupo, que representa en pequeño las relaciones de desigualdad, de lucha de poder, en las filas para los juegos, en la distribución de los mismos, así como en la misma distribución de los espacios para el juego.

El papel del género se ve claramente representado en rituales de seducción. Por ejemplo, las niñas expresan coquetería muchas veces explícita y ellos, los niños, una seducción a veces agresiva, en donde el rol del adulto refleja algunas posturas discriminatorias de lo femenino y juzgan desde esa perspectiva su accionar pedagógico.

Desde la categoría *cuerpo*, en el recreo expresa, comunica, dice, pues los gestos están relacionados, verbigracia, con el papel de algunos "líderes" quienes, a partir de su expresión corporal, distribuyen juegos, reglas y permiten la participación o no en los mismos. En ocasiones el trato está mediado por la apariencia del cuerpo, el vestido, la estética o el más fuerte, el más grande, o el dueño del lazo o el balón. Al igual que se observa una constante necesidad de contacto físico mediado por la agresividad donde el límite del cuerpo de otros no se percibe, en tanto se "trepan" unos sobre otros, se empujan o se dan patadas.

Ante un conflicto cotidiano en la convivencia, son los mismos estudiantes, muchas veces quienes tratan de resolverlo, empero, sin ningún resultado y generalmente mediado por la fuerza y la violencia. Ante esto, el docente tiende a solucionarlo, sin embargo, lo hace desde su subjetividad y haciendo juicios de valor. Y, ocasionalmente, según se registra, ante el problema, los docentes evitan mediar y, al contrario, se alejan del lugar.

Ahora bien, algunas de las situaciones del aula trascienden al recreo. Así, por ejemplo, un problema que se presenta en el aula y no es solucionado, es expuesto en el recreo. A su vez, artefactos diseñados para el juego durante la clase -como aviones de papel y pistolas- son usados en el recreo. Este último punto ha resultado de suma importancia debido a que mediante el juego con armas y aviones bombarderos se puede ver una representación del contexto. Igualmente, hemos registrado que el juguete sirve como mediador en la interacción

entre los estudiantes; así el juguete en este caso se transforma y representa un papel mediador dentro la interacción.

Por otra parte, el espacio físico forma el marco de la interacción; el patio tiene una característica arquitectónica que permite que la comunidad tenga acceso visual al colegio, a manera de panóptico. Esto muchas veces hace que se presenten conflictos con las familias quienes se involucran en los conflictos de los niños, pues ellos al ver desde sus casas que se presenta un conflicto con su hijo en el recreo, salen hacia el patio para defenderlos y agredir al victimario.

De igual forma, el espacio presenta problemas de hacinamiento, condición que genera que muchas veces se choquen y se accidenten los niños cuando juegan o corren. El espacio del patio también está dividido por zonas donde se juega futbol y se juega a saltar lazo. Llama la atención que estos grupos parecieran ya instituidos con anterioridad, aunque muchos corretean simplemente sin respeto de límites; las escaleras es el lugar de los que quieren actividad “pasiva” como simplemente hablar.

Una pequeña huerta representa el espacio máspreciado por los niños, empero, es un espacio restringido que los niños perciben un premio o nivel de estatus grupal. A veces los niños entran sin autorización, ya que es un sitio restringido, al cual casi ninguno tiene acceso.

Por su parte los docentes creen que el recreo debe ser lugar para el juego y la diversión, donde se siembra esparcimiento. Así, la percepción docente frente a las interacciones en el recreo, está acorde con la valoración social del mismo, o lo que se espera que pase en él: la idealización del recreo como es siembra esparcimiento y el desfogue de energía, difiere un poco de algunas de las narraciones de los niños en donde emergen sentimientos de tristeza frente al rechazo y la exclusión, sumados estos con situaciones familiares, En la interacción aparece también.

5.2 Análisis de matriz de juego

La presencia del cuerpo físico como manifestación de poder aparece aquí; los estudiantes más grandes a nivel corporal, autoritariamente, se meten en la fila e irrumpen la regla sin más ni más. De esta forma, a pesar que el juego en el recreo genera el placer lúdico de estar con otros, en este también aparece la presencia del conflicto, pues se establecen

grupos de juego, que, de forma espontánea, van construyendo los acuerdos en las reglas, aunque generalmente aparece la disrupción de la misma.

Hay grupos de niños que sin hacer un juego claramente identificado, se dedican por todo el patio a dar jalonasos, patadas y a subirse encima de otros. Este comportamiento podría plantearse como necesidad de contacto físico, que desde los ojos de los adultos resulta inadecuado, pero que para ellos suele ser divertido.

Muchas veces el juguete es usado como arma, o la botella como balón; el significado y la funcionalidad de los objetos cambia según la intención del actor, cuando se trata de un juego. De esta forma en el juego la interacción de género se ve marcada por dominio de lo masculino, pues, por ejemplo, en cuanto a las peleas cuando se le dice a otro "débil" o "niña", se hace referencia a una cualidad femenina que hace que el niño se ofenda y surja el conflicto.

Hemos podido analizar que durante el juego, además, surgen la emoción, el enojo o la tristeza, actitudes que generan también rechazo y soledad, y que son factores que afectan la interacción. Lo llamativo es que al parecer los docentes no se percatan de estas situaciones, pues para ellos, son actitudes normales de desfogue de energía, y no situaciones que contribuyen de manera positiva o negativa a la relación entre los estudiantes.

Las reglas en algunos juegos se dan durante el juego, no necesariamente son concertadas, al parecer no es suficiente ser el dueño del balón, pues se debe tener un rol de estatus que le permita al niño ser el líder e imponer las reglas. Este rol de jerarquía y de poder generalmente está asociado con fuerza física. También hemos podido visualizar que recreo es una representación fractalizada de la realidad política y de desigualdad social, donde en ocasiones prima la ley del más fuerte.

Vale la pena señalar que el fútbol aparece como el juego predilecto; también el saltar lazo. En este último se hacen filas para esperar el turno, generalmente se rompe la regla y se cuelan los más fuertes. Esta ruptura de la regla produce mucho enojo en los niños, pero otros son bastante indiferentes ante estas situaciones.

El recreo, en suma, representa un espacio donde el juego se hace lo más importante, donde entra en participación el placer, la diversión, las jerarquías de poder y las acciones de solidaridad o violencia.

5.3 Hallazgos generales de las categorías interacción y juego: una interpretación etnográfica

Como ha reconocido López (2010) los seres humanos son seres lingüísticos; seres que viven interpretando el mundo e interpretándose a sí mismos de igual forma. Esta interpretación se hace mediante una relación compleja entre la emoción, cuerpo y lenguaje que “nos permite no sólo una determinada interpretación de los fenómenos emotivos, sino también de posibilidades concretas de pensamiento y acción” (p. 105). Visto de esta forma, el lenguaje, el cuerpo y la emoción, como ejercicio de comunicación es el centro del ser humano, porque todo lo que tiene que ver con el individuo, necesariamente, pasa por el lenguaje y la comunicación.

Ahora bien, el ser humano tiene en su cuerpo un instrumento de comunicación, un lenguaje que puede leerse y analizarse desde las perspectivas sociológicas, antropológicas, estéticas y semióticas. El cuerpo, mediante sus movimientos, se convierte en un *elemento expresivo* y vivo de la comunicación. Esto hace que en la escuela se haga necesario superar la dualidad que se ha planteado acerca del hombre: que por un lado es cuerpo y por el otro alma o espíritu. Lo que se debe buscar es entender que las experiencias y la vida misma es una maraña de sensaciones, percepciones e interpretaciones que no se dan por separado, en la mente o el cuerpo, o que se juntan al final; no se trata de partes que se unen para formar un todo, sino que se trata de un todo que posibilita las relaciones con el otro.

Frente a esto, Benjumea (2004) sostiene que

el Humano ya no sólo “posee” un cuerpo que sólo hace, sino que su existencia es corporeidad, corporeidad que implica hablar de su integralidad y no de una parte del ser, “esa persona que

vive, siente, piensa, hace cosas, se desplaza, se crece, se emociona, se relaciona con otros y con el mundo que le rodea. (...) A partir de esas relaciones construye su propio mundo significativo que le sirve para dar sentido a su vida. (p. 7)

El cuerpo ahora debe ser visto como una unidad significativa dotada de sentido, un modo de ser en el mundo, como centro de las relaciones de existencia con el medio y con los otros; el cuerpo es el vehículo de ser en el mundo. Con esta reivindicación del cuerpo, la emoción y el lenguaje en el plano comunicativo, damos paso, a partir de lo observado, y más precisamente, el análisis de lo registrado en las dos matrices anteriores, a sustentar las interacciones comunicativas que emergen del juego durante el recreo escolar en el colegio Ciudad de Villavicencio.

Interacciones correlativas.

Las interacciones correlativas es el tipo de interacción que se da entre dos o más actores en un contexto o marco específico de acción; en nuestro caso, el recreo escolar. Este tipo de interacción presenta una relación con el otro mediada por el dominio y la competencia, donde los actores tienen cualidades diferentes que hacen necesaria su interacción.

Degenne (2009) sobre este tipo de interacción, afirma:

Principio: dos actores son equivalentes si están ligados a dos actores que también son equivalentes (clases correlativas). La equivalencia regular continúa siendo un concepto aparte que se maneja peor que otros. Aún más, dada una red, en general existen varias maneras de clasificarla desde el punto de vista de la equivalencia regular. Pero mi propósito no es aquí técnico, quisiera resaltar las diversas formas de interacción, los modos de control que los pares ponen en marcha. Sin embargo, diversas situaciones de interacción remiten a la equivalencia regular, sin ser por tanto situaciones de opresión. Detengámonos un instante en un tipo particular de clases correlativas, aquellas que son inducidas por el dominio y la competencia. En este caso, tenemos individuos que son considerados como expertos en un campo y, frente a ellos, a individuos que recurren a su saber. (p.8)

En este tipo de interacciones los actores se encuentran en roles complementarios. Por ejemplo, no hay profesor sin alumno, ni médico sin paciente. Se trata, entonces, de una repartición de roles correlativos. Esta interacción se hace latente, o si se prefiere, evidente, en el momento del juego en recreo de acuerdo a objetos de poder como el “balón” o el “lazo”. Este tipo de relación correlativa también se encuentra bajo una gran influencia del factor fuerza física y la presentación estética del cuerpo (bonito, feo, accesorios).

Para sustentar esto, reflejamos dos fuentes: una descripción en el diario de campo y un fragmento a una entrevista:

- “En cuanto a las reglas que los estudiantes emplean en sus juegos pienso que no son equitativas porque los estudiantes más agresivos y bruscos siempre quieren y según ellos deben ganar” (entrevista a profesor).
- “Todos encima tratando de convencerlo de continuar el partido, todos bravos, Kevin el dueño, es un niño poco aceptado por los niños y los profes, tiene dificultades para relacionarse” (Fragmento de diario de campo).

Pero no siempre esto es regla general, ser el dueño del juguete no te garantiza un rol correlativo de interacción, puesto que ha esto suma también la aceptación o el rechazo, relación que se construye desde el aula y el barrio.

Ahora bien, dentro de los hallazgos obtenidos podemos determinar que dentro de las interacciones que surgen en el recreo esta la relación de género que entra a ser parte de este tipo de relación correlativa. En el recreo escolar se pudo evidenciar que los niños ejercen este tipo de relación que se convierte en una relación asimétrica y correlativa de género:

es poco compatible con la tesis feminista que funda la persistencia de la relación asimétrica en una voluntad de dominación de los hombres hacia las mujeres y de explotación de las mujeres por los hombres, pero se aproxima de los modos de control de las interacciones que pertenecen al dominio privado de aquellos que se observen en contextos muy reglamentados y institucionalizados. (Degenne, 2009. p. 12)

Estas relaciones se encuentran mediadas no sólo por las características patriarcales y machistas de la cultura del contexto, sino también por una relación asimétrica que se da entre pares, mas regulada por el contexto del recreo. En reflejo de esto, arguye una de los actores lo siguiente: “Yo estaba jugando sola cuando me perseguía Kaled y Maicol Jordan y otras más, me comenzaron a subir la falda y yo Salí a correr para que no me hicieran eso y me seguían haciendo eso” (Fragmento de diarios de campo).

A su vez, en este tipo de interacciones podemos ver una suerte de ritual de interacción. Los rituales de interacción en el escenario del recreo, se pueden ver relacionado, por ejemplo, en la forma en que los chicos y las chicas se relacionan alrededor de la sexualidad, ellos y ellas “juegan a ser novios” y en ocasiones reproducen patrones de relación de género violentas; replican en el recreo piropos y posturas de acoso a las niñas. “la niña se acerca y les pregunta que hacen, ellos dicen que son una banda que se llama los picados, la chica les pregunta que

no les gusta del recreo, el jefe le contesta, usted, ella les dice que “esto es serio”, ellos se abrazan y se balancean muertos de la risa hasta caer, otras niñas pasan y les hacen la misma pregunta, ellas contestan que las pisen y que las molesten, ¿Quiénes las molestan? Esos chinos que están allá, señalan a los de la “Banda”. (Fragmento de diario de campo). “En el recreo los juegos que más realizan son futbol, jugar a pelear, a perseguirse, a saltar laso y en un 20% juegan a robar besos”. (Entrevista a profesor).

Marc y Picard (1992) afirma sobre lo descrito que

los rituales están generalmente unidos a manifestaciones agresivas o seductoras (como los ritos de acoplamiento...así el ritual aparece como una de las formas de comunicación animal; asume una triple función: contribuye a suprimir las luchas en el interior del grupo, como entidad, a otros grupos semejantes. (p. 105)

Interacciones de confrontación y negociación.

La otra interacción comunicativa que hemos podido ver que emerge en el recreo escolar es la interacción de la confrontación y la negociación. En el espacio del recreo surge de forma reiterada escenas de peleas, golpes empujones y jalonasos, que aparentemente producen diversión y placer en los niños. Este tipo de interacción está sustentado en la teoría del intercambio que se puede resumir así:

si una persona no recibe una recompensa esperada o recibe un castigo imprevisto, adoptará un comportamiento agresivo y los resultados de este comportamiento tomarán valor para ella. Inversamente, si una persona recibe una recompensa imprevista o no se ve infligir el castigo esperado, adoptará un comportamiento conciliador y los resultados de su actuar tomarán valor para ella. (Degenne, 2009, p. 16)

Este tipo de interacción no habla necesariamente de conflicto, pero sí del tipo de interacción de que surge del mismo y requiere un tipo de negociación que no necesariamente es concertada entre los actores, sino que representa una transacción tacita del juego mismo y de la relación que surge allí. Podemos ejemplificar esto con lo siguiente: “Estábamos haciendo fila para saltar el lazo y me tocaba a mí porque Génesis y Andrés estaban saltando, yo me le cole a Gegen y el me hizo caer” (Diario de campo).

Los niños median la negociación a partir de la violencia y el desconocimiento del otro. La recompensa de ese tipo de intercambio también se ve representado en el siguiente aparte del diario de campo, donde el hecho de que atrapen a un chico entre varias chicas, a simple

vista se ve una situación de desventaja, pero en esta transacción el chico ve probablemente una ganancia al verse rodeado y tocado por ellas:

“Frente a mí pasa un grupo de niñas quienes tienen a un niño atrapado entre todas, lo jalan y lo llevan hasta las gradas para que no escape; él lo intenta, pero veo a lo lejos como lo jalan y le pegan, él se medió resiste, es más grande que ellas, podría evitarlo por lo que pienso que es un “juego” le hablan como haciéndole un reclamo, entre las tres lo jalonean y le dan palmadas en los brazos reteniéndolo entre las tres”. (Diario de campo)

Al mismo tiempo, este tipo de interacción hace surgir emociones relacionadas con el enojo y la frustración, que muchas veces son transadas por los niños con el uso de la palabra y perdonándose con la ganancia mutua de continuar siendo amigos. “Y el niño le conto a la profesora y la profesora llamado al niño que le dijo chiquito bravo y la profesora le dijo que no le dijera chiquito bravo y lo perdono y fueron mejores amigos” (diario de campo)

Conclusiones

Al indagar la vida cotidiana de la escuela se comprendió el recreo como el lugar en donde se dinamizan las interacciones comunicativas; a su vez, se comprendió el juego como un importante mediador. El recreo especialmente ofrece un escenario propicio para que emerjan, de forma espontánea, cuerpos y emociones que expresan la violencia del contexto como una radiografía del mismo. Desde el micro mundo del recreo del Colegio Ciudad de Villavicencio, hemos podido tener evidencias documentadas acerca de un contexto lleno de complejidades y de aristas; hechos como colarse en la fila, empujar o patear al compañero, resolver de cierta forma los conflictos y los lenguajes empleados, representa las formas de relación que los niños y las niñas han vivenciado en su vida cotidiana, en la familia y en la comunidad.

Las investigaciones referenciadas alrededor del recreo sostienen que este es un lugar provechoso para la reflexión sobre la realidad de la escuela y de los comportamientos humanos que se manifiestan allí. Pero lo hecho por nosotros fue reconocer el recreo escolar y el juego como espacios donde se da la comunicación y emergen las emociones que suscita la misma interacción. De igual modo, se vio el juego como una acción que servía, en ocasiones, de reproducción social de la cultura violenta e inequitativa; pero, asimismo, como un escenario privilegiado donde pueden existir nuevas formas de interacción y de relaciones más incluyentes, respetuosas y amorosas.

El rol del adulto es determinante en la construcción cotidiana de nuevas formas de relación, ya que aún se observan huellas de pedagogías tronzadas por la obediencia desde el miedo, la supervisión y el poder, acciones que no aportan en la resignificación de la escuela como un lugar estratégico para la transformación social. Y, a su vez, los adultos muchas veces reproducen formas de control, de poder y sumisión en el abordaje y la intermediación de las relaciones y los conflictos que se suscitan en el espacio del recreo.

Un aspecto relevante evidenciado en este trabajo es la comprensión del fenómeno relacional que surge en el recreo y el vínculo que existe entre juego e interacción. Este vínculo es clave para entender la reproducción de patrones socio culturales, reconociendo que confluyen en componentes que se escenifican; es decir que, en el juego existen interacciones comunicativas, y que estas, a su vez, están impregnadas de juego, dentro de un marco teatral, dramático, rituales que aparecen y permanecen en los juegos que escenifican formas de

relación desde el poder y la solidaridad y las dinámicas normativas propias del recreo, como espacios prohibidos, reglas en los juegos, formas de ser amigos, de relación de género, de exclusión.

Por otra parte, entender que juego e interacción, en el recreo, surgen del mismo fenómeno relacional de intercambio de significados del mundo y por tanto de la vida, significa también comprender que el sujeto se hace en la interacción con el otro, y que en definitiva, se pueden transformar las maneras en que percibimos al otro, en su particularidad y singularidad. Por tal motivo, mediante el juego y las relaciones afectivas, tenemos la oportunidad de reflexionar y modificar las formas de relación que legitimamos en la vida cotidiana.

Finalmente, la interacción como comunicación en la escuela, se plantea como una alternativa en donde se puedan generar expresiones distintas, mediadas por el juego cooperativo y estrategias alternativas de comunicación que trasciendan la escuela y la comunidad. En consecuencia, si se modifica la experiencia relacional de manera intencionada, se pueden transformar las interacciones entre los participantes y, por tanto, las dinámicas de la escuela (y por qué no, de la comunidad).

Uno de los puntos centrales de la investigación es observar que el escenario del recreo escolar funciona como un micro cosmos de lo que pasa en la realidad del contexto, pues en el recreo existe un sinfín de imaginarios, de inclusión, exclusión, rompimiento de las normas etc., que se ven representados por ejemplo, en una lucha de poder, que visto desde el macro cosmos podría representar las prácticas de comunicación y ciudadanía del contexto social.

A su vez, el proceso de investigación reconoce que la escuela es una agencia para el surgimiento de sujetos políticos y sociales que pueden emprender cambios en las dinámicas convivenciales de la escuela, proponiendo, primero, una reflexión frente al papel determinante de la forma en que se presentan las interacciones comunicativas que afectan la convivencia cotidiana en la escuela y su relación con la vida cotidiana en el medio lo mismo que la necesidad de propiciar nuevos escenarios de juego que procuren el fortalecimiento del desarrollo humano, de la vida armónica, del trabajo en equipo y del juego cooperativo, características que se pueden fomentar en los niños en el juego en el recreo.

Es en el recreo en donde se establecen de mayor forma los vínculos afectivos con los demás donde se escenifican los dramas cotidianos de los sujetos y se evidencia el tipo de

ciudadano que se está formando allí, el que irrumpe la norma, el que pasa sobre el otro, requiriendo con suma urgencia rescatar el papel del juego como mediador de un tipo de ciudadano más solidario y empático con el otro, fortaleciendo la ciudadanía y la democracia.

La escuela es el campo de para la transformación social y la comunicación como principal instrumento de trabajo en este cometido ya que está presente en todas y cada una de las interacciones que se establecen allí, especialmente el recreo un espacio propicio para el ejercicio de una ciudadanía, para el ejercicio de lo humano en tanto se pueden propiciar escenarios intencionados que propicien relaciones amorosos, incluyentes y solidarias, ciudadanos más armónicos y felices conectados y conscientes de la vida y la necesidad en nuestros tiempos de vivir relaciones más humanas y afectivas.

Recomendaciones

Se debe reconocer el recreo como un escenario fundamental de la escuela en la tarea de formación de ciudadanos, seres humanos más armónicos y felices, a través de la inclusión participativa y dialógica en los espacios de reflexión y construcción colectiva dentro de la organización curricular de la institución.

Comprender el papel del recreo como un escenario en donde se reproducen patrones socio-culturales del contexto, como primer paso para propiciar escenarios de comunicación y de juego que fortalezcan la convivencia pacífica, espacios intencionados, estrategias lúdicas que fortalezca nuevas formas de relación desde el afecto.

Por último, propiciar experiencias alternativas que generen relaciones intersubjetivas con nuevos significados que involucren el cuerpo y la emoción, posibilitando los escenarios para una cultura más solidaria, amable y amorosa. Así, una interacción comunicativa más solidaria, permite una nueva forma de ser y, por consiguiente, un nuevo ciudadano que reconoce la diferencia y el valor del otro en la construcción de sí mismo.

Bibliografía

- Arias. M. (2014). *Incidencia del juego en el desarrollo motor*. (Tesis de maestría). Universidad de las Fuerzas Armadas. Sangolqui, Ecuador.
- Artavía. J. (2011). *Juegos e interacción social en los recreos y su relación con los comportamientos violentos: El caso de las y los estudiantes de VI año de una escuela de la Dirección Regional de Educación Occidente* (Tesis de doctorado). Universidad de Costa Rica, Costa Rica.
- Aristóteles. (1998). *Ética a Nicomáquea* (Trad. Emilio Lledo). Madrid: Gredos.
- Bernat. O. y Fundamento, M. (2016). El recreo como espacio educativo y de aprendizaje. *Publicaciones didácticas*, (10), 1-3. Recuperado de <http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/076145/articulo-pdf>
- Blumer. H. (1968). *Symbolic interactionism. Perspective and Method*. New York. Prentice Hall.
- Bourdieu. P. (1990). *Capital Cultural, escuela y espacio social*. Madrid, España: siglo veintiuno editores.
- Caillois. R. (1958). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Ciudad de México, México: FDCE.
- Campos, M., Chacc, I., Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa* (Tesis de grado). Universidad de Chile, Santiago de Chile, Chile.
- Chaparro. Z. y Leguizamón, J. (2015). Interacciones sociales en el patio de recreo que tienen el potencial de apoyar el aprendizaje del concepto de probabilidad. *Revista Latinoamericana de Etnomatemática*, 8 (3), 8-24. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/2740/274041587002.pdf>
- De la Cruz. (2010). Conocimientos Tradicionales, Biodiversidad y Derechos de Propiedad Intelectual – Patentes. *AFESE*. 77-96. Recuperado de <https://afese.com/img/revistas/revista54/ddpropiedad.pdf>
- Degenne. A. (2009). Tipos de interacciones, formas de confianza y relaciones. *REDES- Revista hispana para el análisis de redes sociales*, (3), 63-91. Recuperado de http://revista-redes.rediris.es/html-vol16/vol16_3.htm

- Eco. U. (1985). *Tratado de semiótica general* (Trad. Carlos Manzano). Barcelona España: Lumen, S.A.
- Elzo. L. (17/12/2006). *La importancia del patio escolar*. [web log post]. Recuperado de http://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/opinion/importancia-patio-escolar_275738.html
- Enguita. M. (1990) *La escuela a examen*. Madrid, España: EUDEMA.
- Foucault. M. (2003). *Vigilar y castigar el origen de las prisiones* (Trad. Aurelio Garzón del Camino) Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Filho. L. (1964). *Introducción al estudio de la nueva escuela*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapelusz.
- García. E. y Palencia. A. (2013). Todo es chévere cuando tenemos un recreo de verdad. *La Influencia de un Programa Recreativo en las relaciones interpersonales que se establecen entre estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Multipropósito*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/7605?mode=full>
- Gadotti. M. (2000). *Historia de las ideas pedagógicas*. Ciudad de México, México: Siglo veintiuno editores, S.A
- Gatto. T. (2003). *Historia secreta del sistema educativo*. Recuperado <https://es.scribd.com/document/335085511/historia-secreta-del-sistema-educativo-john-taylor-gatto-2007-pdf-pdf>
- Giroux. H. (1980). Teorías de la reproducción y la resistencia en la nueva sociología de la educación: un análisis crítico. *Education Review* (3), 1. 33. Recuperado de http://www.pedagogica.edu.co/storage/rce/articulos/17_07pole.pdf
- Gonzalo. D. y Restrepo. M. y Agudelo. O. (2014). *El recreo en la educación básica: una pregunta por el juego y la convivencia escolar*. (Tesis de pregrado). Recuperado <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/1970/Tesis%20Doris%20y%20M%C3%B3nica.pdf?sequence=1>
- Hartup. W., y Laursen. B. (1993). Conflict and context in peer relations. En C. H. Hart (Ed.), *Children on playgrounds: Research perspectives and applications* (pp. 44- 84). Albany: State University of New York Press.

- Herrera. M. (1999). *Modernización y Escuela Nueva en Colombia: 1914-1951*. Bogotá, Colombia: Plaza & Janés Editores.
- Hermida. H. y Agudelo. N. (2007). *Ser y habitar en la escuela: un acercamiento al descanso escolar como un espacio social en la construcción de identidad de los estudiantes de básica secundaria y media vocacional pertenecientes a la Institución Educativa Distrital Juan Luis Londoño*. (Tesis de pregrado). Recuperado <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/7815/27041042.pdf?sequence=1>
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Buenos Aires, Argentina: Alianza Editorial.
- Lorez, K. (1965). Cuando el hombre encontró al perro. Barcelona, España: Tusquets.
- Jaramillo. D. y Murcia. N. (2013). Los mutantes de la escuela. *Entramado*, 18, 162-174. Recuperado de <file:///C:/Users/nanav/Downloads/Dialnet-LosMutantesDeLaEscuela-5466459.pdf>
- Jarrett. O. (2001). Boys and girls at play: Games and recess at a southern urban elementary school. In S. Reifel (Ed.), *Play and culture studies, Vol. 3: Theory in context and out* (pp 147-170). Westport, CT: Ablex.
- Llagostera. E. (2011). El ocio en la antigüedad. Juegos del Mundo. *Espacio, Tiempo y Forma, Serie II, Historia Antigua*, (24), 305-330. Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/ETFII/article/view/1869/1746>
- López. D. (2010). La trilogía del lenguaje, cuerpo y emoción en la transformación organizacional. *Scientia Et Technica* (44), 101-106. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/849/84917316018.pdf>
- Luzuriaga. L (1995). Genealogía del recreo en las escuelas. [web log post]. Recuperado de <http://supervisef.blogspot.com.co/2009/10/genealogia-del-recreo-en-las-escuelas.html>
- Maestre. A. (2009). Reflexión sobre la pedagogía crítica. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (14), 1-16. Recuperado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/ANA%20BELEN_MAESTRE_2.pdf
- Marc. E. y Picard. D. (1992). *La interacción social. Cultura instituciones y comunicación*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.

- Mariño. G. y Cendales. L. (2003). *Aprender a investigar investigando*. Recuperado <https://es.scribd.com/doc/54289202/Aprender-a-Investigar-Investigando#>
- Martínez, M. (2006) La investigación cuantitativa. *Revista Psicol.* (1), 123-146. Recuperado de <http://prof.usb.ve/miguelm/La%20Investigacion%20Cualitativa%20-%20Sintesis%20Conceptual.html>
- Maturana, G. y Garzón. C. (2015). *La etnografía en el ámbito educativo: Una alternativa metodológica*. Recuperado de <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/954>
- MEN. (2014). *Formar para la ciudadanía ¡Sí es posible!* Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- Morales. L. (2010). Balance de la sociología de la educación en Costa Rica. *Revista Reflexiones, Facultad de Ciencias Sociales*, 89(01), Universidad de Costa Rica.
- Morin. E. (1990). *Introducción al Pensamiento Complejo*. Madrid, España: Gedisa Editorial.
- Nussbaum. M. (2010). *Sin fines de lucro, por qué la democracia necesita de las humanidades*. Barcelona, España: Katz editores.
- Ocampo. D. (2012). El recreo escolar: un escenario de vidas posibles. *Revista Digital. Buenos Aires*, (165). Recuperado De <http://www.efdeportes.com/efd165/el-recreo-escolar-un-escenario-de-vidas-posibles.htm>
- Pavía. P. (2005). *El patio escolar: el juego en libertad vigilada: un lugar emblemático territorio de pluralidad*. Buenos Aires, Argentina: Novedades Educativas
- Pérez, L. y Collazos, T. (2007). *Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Pablo Sexto en el municipio de Dosquebradas* (tesis de pregrado). Universidad tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.
- Restrepo. M. y Agudelo. O. (2014). *El recreo en la educación básica: una pregunta por el juego y la convivencia escolar* (Tesis de grado). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia.
- Revista Vinculando. (2009). *Historia y evolución del juego*. Recuperado de Revista Vinculando: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html

- Ríos. R. (2013). Escuela Nueva y saber pedagógico en Colombia: apropiación, modernidad y métodos de enseñanza. Primera mitad del siglo XIX. *Historia y sociedad*, (24), 79-107. Recuperado de <http://revistas.unal.edu.co/index.php/hisysoc/article/view/39709>
- Schettin. P. y Cortazzo. I. (2015). *Análisis de datos cualitativos en la investigación social. Procedimientos y herramientas para la interpretación de información cualitativa*. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/49017/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Tirado. M. (2014). Para jugar mejor. Una mirada desde la estética y la ética. Espacios en blanco. Serie indagaciones, 59-70. Recuperado de <http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a05.pdf>
- Trigueros. C. (2012). El juego tradicional en la socialización de los niños. En J. Moreno. (Coord.), *Aprendizaje a través del juego* (pp. 119-132). Murcia, España: Aljibe
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Madrid, España: Estudios y documentos de educación.
- Van Dick. T. (2009). El discurso como interacción en la sociedad. En T. Van Dijk. (Ed.), *El discurso como interacción social* (pp. 19-67). Barcelona, España: Gedisea, S.A.
- Visacovsky. N. (2009). Emilio, el sujeto pedagógico de Jean Jacques Rousseau. En Paula Biglieri, (comp.) *Introducción al pensamiento político moderno*. Buenos Aires, Universidad Nacional de La Matanza (UNLAM). Prometeo
- Wittgesntein. L. (2003). *Investigaciones filosóficas*. Ciudad de México, México: UNAM

ANEXO A: Entrevista docentes

MARCELA OTERO

1. ¿Cuáles son los juegos más jugados en el recreo?

En el recreo los juegos que más realizan son futbol, jugar a pelear, a perseguirse, a saltar laso y en un 20% juegan a robar besos.

2. Que piensa usted de la manera en como los niños vivencian y ejercen las reglas en los juegos dentro de la dinámica del recreo?

En cuanto a las reglas que los estudiantes emplean en sus juegos pienso que no son equitativas porque los estudiantes más agresivos y bruscos siempre quieren y según ellos deben ganar. Los niños usualmente utilizan la agresión física para ganarle a las niñas.

3. Según su experiencia, en LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS que emociones y como las expresan en la hora del recreo?

Las emociones que los niños y niñas expresan durante el descanso son alegría, emoción la gran mayoría, pero en un número menor algunos se aburren o lloran porque no tienen amigos.

4. De acuerdo a su experiencia con el recreo describa la forma en que los niños y las niñas interactúan en ese espacio

La interacción de los estudiantes durante el descanso son amigables, fluidas y en algunas ocasiones violentas.

5. Encuentra alguna relación en la forma en que se interactúan los niños en el recreo con su contexto social y cultural, porque?

Si es lógico encontrar relación en la forma en que se interactúan los niños en el recreo con su contexto social y cultural porque es en estos contextos en donde toma modelos para imitar, interactuar y argumentar su forma de proceder durante el descanso.

OMAIRA MORENO

1. ¿Cuáles son los juegos más jugados en el recreo?

Entre los juegos favoritos de los niños está el futbol, cogidas (por grupos juegan a atraparse y simulan una cárcel para los atrapados), caballito, con canicas y jugar con el trompo.

2. Que piensa usted de la manera en como los niños vivencian y ejercen las reglas en los juegos dentro de la dinámica del recreo?

Es común ver como las reglas del juego se pueden ver afectadas de acuerdo a diversas situaciones como; intereses de los líderes del juego (ganar o favorecer a alguien), espacios en los cuales se practica el juego, quieren parecer justos y equitativos cuando el maestro los observa,

3. Según su experiencia, en LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS que emociones y como las expresan en la hora del recreo?

Lo más común es ver alegría, gritos, algarabía que son expresiones que denotan alegría en otros casos por exclusión de los juegos se ven cabizbajos, caminando lento o sentados observando como juegan los demás que son expresiones de tristeza, también es muy común ver ira, manoteos, agresión que son expresiones de mal genio por situaciones como: alguien les interrumpe el juego, alguno incumple las reglas, se acaba la hora del descanso entre otras.

4. De acuerdo a su experiencia con el recreo describa la forma en que los niños y las niñas interactúan en ese espacio

Ya tienen un grupo establecido para desarrollar determinado juego, sin cita previa ya saben el lugar y el juego que van a practicar durante el descanso, cuando organizan equipos se presentan conflictos porque algún grupo considera que el otro tiene ventajas porque el grupo quedo organizado con jugadores más hábiles y rápidos. El futbol es un deporte que prefieren los hombres, aunque poco a poco las mujeres ya lo practican. Las cogidas es un juego que integra niños y niñas. El manejo de las reglas es un tema bastante complejo, nunca las aclaran al iniciar el juego, se van dando a medida que este se desarrolla y esto genera bastante conflicto. Es posible escuchar muchas expresiones groseras que usan los adultos, cuando el niño está jugando.

5. Encuentra alguna relación en la forma en que se interactúan los niños en el recreo con su contexto social y cultural, porque?

Es un reflejo de las relaciones y las acciones que llevan a cabo en el barrio. Utilizan las expresiones que escuchan en la barriada, juegan aquello que practican en la calle, o que sus padres o abuelos les enseñan como el caso del trompo o el juegos de las piquis,

RENE JIMENEZ

1.¿Cuáles son los juegos más jugados en el recreo? Futbol, lazo, cogidas.

2.¿Que piensa usted de la manera en como los niños vivencian y ejercen las reglas en los juegos dentro de la dinámica del recreo?

Los estudiantes tienden a romper las reglas, en otros casos cambian las mismas a su beneficio o favorecimiento propio. Muchos niños asumen las reglas planteadas por un estudiante líder y siguen sus lineamientos.

3.Según su experiencia, en LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS que emociones y como las expresan en la hora del recreo?

Sus emociones son expresadas por las risas, algunos en llantos y otros en frustraciones. Por lo general generan satisfacción de participar por los juegos, también rabia cuando se pierde o se rompen las reglas

4.De acuerdo a su experiencia con el recreo describa la forma en que los niños y las niñas interactúan en ese espacio

Los niños en este espacio se sienten libres, pero también piden la supervisión del docente para poder estar en el mismo. Los estudiantes se desinhiben en este espacio y son más espontáneos y muestran gozo del mismo. Una minoría se siente solo por problemas en las habilidades sociales y necesitan el acompañamiento del docente.

5.Encuentra alguna relación en la forma en que se interactúan los niños en el recreo con su contexto social y cultural, porque?

Si hay una estrecha relación del espacio del recreo con su contexto social y cultural debido a que los estudiantes en este espacio tienen que manejar su pobreza a no tener dinero que comprar o con que jugar. De igual manera se denota la forma de solucionar sus problemas con su par, que por lo regular es la misma manera como lo solucionan sus padres y no como indican los docentes.

SANDRA MILENA GALEANO VARGAS

1.¿Cuáles son los juegos más jugados en el recreo?

•A lo largo de mi experiencia como docente he notado que los estudiantes durante sus recreos juegan sobretodo futbol, imitan personajes de series de televisión que generalmente son agresivos, juegos donde corren mucho y juegos de roles.

2. ¿Qué piensa usted de la manera en como los niños vivencian y ejercen las reglas en los juegos dentro de la dinámica del recreo?

- Pienso que muchas veces los estudiantes aprenden y aprehenden más en los recreos que en el aula de clase, pues son ellos mismos quienes establecen las normas, comparten, ponen límites, argumentan, proponen, defienden sus ideas, quieren ser líderes etc.

3. Según su experiencia, en LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS ¿qué emociones y cómo las expresan en la hora del recreo?

- Durante el recreo los estudiantes juegan, sonríen, se divierten, corren, utilizan juguetes, se regañan, se esconden, se respetan, se esquivan para no chocar, comen, comparten, se entristecen, lloran, etc. La interpretación que les doy es de goce y placer, reflejando estados de ánimo que posiblemente puede desencadenar conductas agresivas, lo cual es producto de energía reprimida que precisamente se exterioriza, a través de interacción y juego.

4. De acuerdo a su experiencia con el recreo describa la forma en que los niños y las niñas interactúan en ese espacio

- Generalmente los estudiantes están agrupados los niños jugando fútbol y otros jugando a la “pelea”. Quien lleva el balón o inventa el juego es el dueño de él y es quien la mayoría de las veces establece las normas. Las niñas jugando a la mamá con muñecos envueltos en chaquetas, otras coloreando o jugando a la profesora. Al igual que con los niños, siempre hay una estudiante que es la dueña del juego y es quien define quien juega y quién no. Siempre hay una niña que le dice a las demás con quien debe ser amiga y con quién no. Todos sin excepción lo disfrutan demasiado.

5. Encuentra alguna relación en la forma en que se interactúan los niños en el recreo con su contexto social y cultural, ¿por qué?

- Definitivamente el espacio del recreo es un reflejo del contexto social y cultural en el que vivimos.

Debemos saber vivir y convivir con los demás. Hay normas que debemos cumplir. Debemos respeto a personas de autoridad, respetar a los demás, compartir, expresar, muchas veces se recibe un no como respuesta a una solicitud, Se llora, se ríe, se entristece, nada diferente al recreo de los estudiantes.

ENTREVISTA COORDINADORA ESPERANZA QUINTERO

A (Adriana. Investigadora.): y tú por qué crees que sea que sea o se ha incrementado, porque a mí, me parece que ha sido mucho tiempo.

E (Esperanza. Coordinadora): Adrianita a mi desde , o sea el tiempo que me queda para compartir los descansos, es muy poquito pero a veces estoy aquí ocupada, y, yo por la ventana los estoy observando todo el tiempo, estoy pendiente de ellos, de la reja, de los juegos, del aula ambiental, si, de todo lo que pueda pasar con los niños, porque a veces los niños están solos, y los maestros no bajan se demoran un cuarto de hora, y con preocupación he observado cómo últimamente, se ha incrementado he, la agresividad, la violencia en los juegos, porque son dos cosas por una parte están los juegos que ellos admiten que son juegos, pero dentro de ese juego es normal que ellos se dé puños, o se den patadas o se tiren de los brazos. Sí, Pero por otra parte he observado agresividad en un índice alto diría yo, de las niñas, especialmente de las niñas, les están dando patadas a los niños o sea están tratando como si eso fuera normal si, ayer en la hora del descanso comenzaba el descanso, estaba yo atendiendo acá a una mama, en el pasillo, estaban saliendo hasta ahora venían por el pasillo, y una niña de tercero una niña bonita que tu la vez toda delicadita, y tal, y cuando la veo que saca, a la persona que estaba al lado no recuerdo si era niño compañero niña a patadas y un golpe, pues yo tuve que llamarla y le hice la observación, mijita porque de esa manera, porque usted de buenas a primeras, agarra a patadas a sus compañero por qué razón hija, porque hace eso, y entonces me parece Adrianita que hay que hay tenemos que ponerle atención a esa, a esa situación, porque los niños efectivamente están asumiendo que la violencia es parte del juego y digamos que los roles que están jugando son roles violentos, roles que a veces uno pensaría, en la casa en los medios, en la televisión, en las novelas. En los chats, en Facebook.

A: o son conductas, aprendidas también por es que unos pocos digamos son los más por ejemplo Alfredo niño es un especialista en patadas Alfredo niño yo había pensado, que hay unos niños, que tendríamos que buscarle otras actividades, por ejemplo Santiago a pesar de que es un niño digamos moldeable, suave. Tal. Él es muy brusco y es muy grande, (bis) y además tiene otros lenguajes que los niños chiquitos no tienen, entonces ya es un poco, con las chinas, el morbo sea muy sutil. no voy a decir que el chino fufú, pero son cosas que los chiquitos no manejan, el chino es un adolescente. Y entonces pienso que hay niños que definitivamente no podrían, estar... o sea una acción extra. sii vámonos a la huerta, sacamos el juego Uds. van a jugar acá responden por esto...

E: si si a mí, sí me preocupa eso...

E: a ellos hay que enséñales que usa, ese, espacio también. Porque hay enseñarles, porque el día que yo estaba ..la semana pasada, que vi que entraban los chinos no estaban en una actitud bonita, de ir a recoger papeles o limpiar no y estaban utilizando la maya esa para comprar unas arepas allá al frente, y otros pisoteando corriendo como locos, sin fijarse que les hacen daño los demás, la cuestión es que no entren, al aula ambiental, la cuestión entren sepan cómo entrar sin maestro.. y comportarse como indica el espacio-

A: que sepan cómo que hacemos ahí... también es un espacio como chévere.

E: estaba pensando también Adrianita en los juego de mesa los juegos de mesa le permiten al chino respetar el turno los juegos de mesa tienen unas condiciones unos conductos regular digamos paga penitencia si hace esto.

A: las reglas.

E: esas reglas les permiten si las interiorizan, esas son las mismas que vamos a utilizar.

ANEXO B: Diarios de campo

AGOSTO 18 DE 2015

Se observan unos chicos en las banderas, que queda a escasos 50 cm de la coordinación unas chicas conversan una frente a la otra, muy cerca, una recostada contra la ventana, se ven muy animadas, Otros chicos (dos), uno con la capucha puesta, ellos se encuentran parados encima del muro de las banderas, conversando con una chica de las más grandes, ella con las manos en los bolsillos desde abajo los mira y da pataditas hacia atrás como en ritual de coquetería, al acercar la cámara, yo les pregunto qué hacen, de que hablan?, ella me contesta algo nerviosa, nada aq hablando de estudio, “es que.. todos vivimos cerca, mueve la mano señalando a los chicos y a ella, sin sacar la mano del otro bolsillo, “yo no salgo a la calle” lo dice riéndose de forma nerviosa... uno come un paquete de papas, mientras el otro lo abraza... uno de ellos en su mano tiene un jueguito en papel en origami donde se introducen los dedos y hay preguntas generalmente de quien te gusta y eso, abre y cierra de acuerdo al número que se le diga, el de las papas se dirige a mi “echando al agua” al compañero, “saque la lengua” le dice la chica al de capucha, “que saque la lengua” dice al otro varias veces”, yo le digo “sácala tu”, él lo hace... una profe se acerca en ese momento y fiscaliza el asunto... Entre tanto, les pregunto de manera coloquial, ustedes están de novios o que?... todos contestan... nooooo...la chica entre risas me pregunta, quien dijo esa mentira? El otro chico dice: “es que ella tiene otro novio”...ella enojada dice más enfáticamente ¡que mentiraaa! (su madre había entrado días antes con cuchillo en mano buscando a “sebastian”.. “el supuesto novio” que además es un matoneador, pues la chica llevo a casa llorando porque la había molestado tirándole piedras por todo el camino)... Nos quedamos conversando con la profe y yo le pregunto si ella ha usado pircing alguna vez y me dice que si, estamos un rato hablando de eso y del suceso con la madre de la chica...

Llegan unas chicas de mi curso que en coro dicen “podemos hablar con la coordinadora”... yo les digo sobre que? –“sobre el salón...pa cambiarnos”.. les respondo que toca de una, ellas siguen buscándola.. estamos pendientes de cambiar el salón con otro curso que es más grande y nuestro salón les sirve mejor a ellos que son más.., me parece muy solidario de su parte estar gestionando el cambio que favorece a los otros.

Al lado de esta escena esta Maicol copiando apresurado en un cuaderno, al parecer la tarea, yo me le acercó y le pregunto qué en que anda, me mira asustado; y evade la respuesta

Se pueden observar varias escenas dentro de este recreo, por un lado en la cancha de básquet hacen fila para tirar el balón y encestar, a veces observo que los chicos se empujan en la fila, y se cuelan en ella para encestar de nuevo, se ven muy alegres, por otro lado están los niños y niñas del lazo, veo dos profes llevando la cuerda contando un dos tres sale... a los que iban perdiendo, más cerca mío veo unos chicos jugando futbol en medio de varios chicos que pasan, de pronto paran el partido y veo al dueño del balón, con el en mano, los otros todos encima tratando de convencerlo de continuar el partido, todos bravos, Kevin el dueño, es un niño poco aceptado por los niños y los profes, tiene dificultades para relacionarse, Jordan (con historia de violencia escolar) lo abraza y se lo lleva aparte, todos detrás alzando las manos en son de protesta.

En frente en las gradas hay un grupo de otros chicos todos enojados por que los otros chicos que juegan futbol no los dejan jugar con ellos, a pesar de que tienen balón no encuentran espacio para jugar, yo les hago les pregunto que porque no quieren jugar futbol con ellos, uno me responde que es Jordan el envidioso que no los deja jugar...

Pasan muchos niños y niñas abrazados por entre los juegos, particularmente observo como los niños tienen un contacto más de abrazo casi encima uno del otro, las chicas van mas bien de gancho, juntos sonrientes, observo otro tipo de contacto más fuerte, se montan encima o se empujan mientras corren...

Me acerco a las gradas y veo unos niños que juegan a cogidas, le pregunto cómo es el juego y una me responde que se trata es de correr y la emoción de que lo cojan, están divididos entre niños y niñas y la cárcel es las escaleras.

OCTUBRE 13 DE 2015

Prendo la cámara sentada en las gradas de la cancha que son de piedra y algo deterioradas de hecho hay ganchos que salen de algunas, se me acerca un chico con un paquete de papas me lo da sin decir nada y sale corriendo, yo le digo "que lindo que porque me das eso" salió corriendo....los pelados que están conmigo se ríen del hecho, están conmigo unos chicos quienes me preguntan qué hago con la cámara y les explico que es para la universidad, uno de ellos me dice que "unos están peleando por allá". Yo me dirijo a donde el niño me dice y esta Camilo con Jordan jaloneándose y cuando me ven hacen el ademán de darse la mano y decir que se perdonan...yo no les creo mucho y se los hago saber... ellos se ríen y continúan abrazados.

Más allá se puede apreciar tres chicos rodeando a una chica, ella señala las escaleras, no sé de qué se trata la conversación pero al parecer ella trata de convencerlos de algo, ellos tres están juntos y se secretean entre ellos... evidencio que es el más pequeño de ellos el que conduce a los otros y les ordena, es el líder...ella está dándome la espalda y veo como mueve sus manos a manera de explicación... mientras tanto uno de los más grandes me dice que si le hago un favor, yo le digo "que será mi amor",.. profe tiene minutos,, yo le respondo " para que necesitas, el chico responde "para llamar al señor de la panadería" que no ha traído su pedido", yo le digo que si solo por el favor me está haciendo esa carita de niño "tierno", la verdad Juan Sebastián es de los niños más grandes y tiene un encanto especial, a pesar de ser convivencialmente un chico conflictivo, su madre sufre algún tipo de enfermedad mental, y se ha criado quien sabe cómo, tiene unos grandes ojos color verdes claro y a veces es muy agresivo y se la "monta" a los más pequeños, yo percibo que los profes le aprecian por bonito y por su situación familiar, aunque generalmente está retando la norma y se enfrenta a algunos profes... ante su petición yo le digo que tranquilo que el señor no demora... y se va con gesto de "no se pudo hacer nada"...

Al frente mío a lo lejos, veo un grupo de niños y niñas haciendo una fila para saltar el lazo, son los más grandes y es el grupo en el que más niños participa, al lado izquierdo mío otro grupo también jugando lazo pero solo chicas, quienes en principio saltan una por una, tienen solo una oportunidad y si pierde vuelven a la fila, estas chicas cambian luego el juego, estirando el lazo para pasar por debajo mirando hacia arriba, cada vez lo hacen más pequeño hasta que quede una ganadora, hay otro grupo más pequeño saltan de a uno en un lazo individual y van contando... se rotan el lazo para saltar.

Se ve otro grupo de los chicos que presentan situaciones disciplinarias y que establecen en ocasiones relaciones de hostilidad, están jugando 5 huecos, y frente a ellos otros chicos tienen un juego de bolos, que no es usual, porque generalmente es un complot sacar un juego, si se daña o se pierde la profe que asume la responsabilidad le toca pagar...creo que por eso los profes nos abstenemos de sacarlos de la ludoteca, hacen fila y tratan de tumbar los bolos, otros los vuelven a su lugar, otros son solo espectadores.

Frente a mi veo una situación algo confusa, hay un grupo de niños como peleándose, veo uno de los chicos, Michael le quita a la fuerza a su compañero, que por además es el niño más juicioso del curso una botella de coca-cola que tiene aparentemente leche, el trata de que se la devuelva pero el otro es más fuerte... no necesariamente por su fuerza física, Michael ha sido siempre rebelde y tiene una historia con su papa con el que no vive, tiene como restringidas las

visitas, en ocasiones a la hora del recreo viene por la reja y le deja mecato y bolsas con juguetes interesantes pero usados... cuando se percata de que lo estoy grabando juntos cambian la actitud M. le entrega la botella a una niña y Brayan sonrío haciendo como que no le afectara la “broma”, todos se percatan que los estoy grabando y merman la acción, pero me doy cuenta que son unos chicos molestando a los otros les quitaron una botella y los otros tratan de quitársela y se jalonean y corretean un poco detrás del objeto.

Luego de que me paro a ver los niños que estaban peleando, me dirijo a la huerta que es un espacio muy distinto a la cancha, es verde hay plantas por todas partes y una mesita, parece un oasis en medio de tanto cemento, allí se han sembrado varias especies, es el proyecto del colegio, se supone que los niños, pero le pagan a un vecino para que siembre, claro que el mantenimiento esta a cargo de algunos profes, allí me encuentro con una profe que desde el otro lado observo regando las plantas y otros chicos recogiendo la basura, una niña que viene conmigo Lorin me cuenta que otros chicos dañaron la planta de las fresas, que ella quería comer... ella ha estado todo el descanso detrás mio para que le regale una cura...le duele el dedito...yo embolatada con la grabación no le pongo mucha atención.

La profe que riega las plantas desde el otro lado grita “y Lorin que a da haciendo por acá, yo le contesto que estamos viendo, ella dice “ayude a recoger basura o algo, porque eso no mas mirar, si es como verraco” refiriéndose a la niña, se me acerca y yo le digo medio asustada, ella es muy brava, “y yo aquí grabando”...ella se me acerca y en son de chiste moja mis pies con la manguera...yo protesto y continuo gravando...se me acerca otra profe y continuamos conversando, en las escaleras veo a Cindy, una niña con algunas NEE, con su pelo largo de lado, conversa con uno de los niños grandes, ella muy coqueta, en ocasiones se ennovia con algunos niños, , es muy enamorada ...el niño sentado con sus manos dentro de los bolsillos y mirando al suelo, observo otros chicos que uno el más grande, con un paquete de papas de los cuales sacan papas los dos, el pequeño.

OCTUBRE 30 DE 2015

Este día celebramos el Halloween, algunos niños viene disfrazados y los demás de particular, a los chicos de ciclo 2, los más grandes y más en número no sé por qué decisión están en el patio más pequeño.

MAYO DE 2016

Observo tres espacios identificados distribuidos en todo el escenario, unos hacen la fila frente a la cancha, observo admirada como el chico más grande de todos hace la fila entre unos chicos casi la mitad del tamaño él y unas chiquitas, es decir la fila es de niños y niñas, él es un muchacho extra edad que vino de Venezuela, es un chico muy “sano” esperando su turno, mientras un compañero suyo toma distancia para meter el gol, no logra hacerlo y algunos lo celebran, luego de no poderlo hacer viene una de las profes con su desayuno en mano y con la otra saca al chico del juego, su rostro se muestra asustado ante el llamado de la profe, agacha la cabeza y se acomoda el saco, algunos de la fila parecen asombrados y se tapan la boca en una medio sonrisa, pero continúan con el juego un poco indiferentes, observo que hay dos filas, una de chicos solamente y otra de chicos y chicas, se pelean empujándose y tumbándose al suelo los de la fila de los niños, al parecer deciden quien va ser el portero por un gol que le meten al más pequeño, pierde y sigue el otro tapando. Fuera de la fila hay un chico que recoge la bola y se la entrega al que sigue en la fila, el chico de la fila le hace un gesto diciendo que a él no es que le toca a otro que se salió emocionado de la fila al ver que el que lanzo no metió el gol.

Frente a mí pasa un grupo de niñas quienes tienen a un niño atrapado entre todas, lo jalen y lo llevan hasta las gradas para que no escape, él lo intenta, pero veo a lo lejos como lo jalen y le pegan, él se medió resiste, es más grande que ellas, podría evitarlo por lo que pienso que es un “juego” le hablan como haciéndole un reclamo, entre las tres lo jalonean y le dan palmadas en los brazos reteniéndolo entre las tres.

Más allá, en las gradas están un grupo de chicos como espectadores del recreo, detrás de ellos por fuera de la reja hay tres niñas, posiblemente de la otra jornada, un chico de saco gris se acerca a la reja y pareciera que le da algo, y se va, luego viene otro hablan un rato y luego se despiden y las chicas de afuera se van corriendo.

Otros chicos en el espacio entre los palos de la cancha y las gradas juegan con una pelota más pequeña se la lanzan de un lado a otro, a especie de balón mano, en este grupo hay tres o cuatro chicos a cada lado.

Veo algunos chicos que simplemente transitan por el espacio, un poco solitarios, unos con las manos en los bolcillos, otros chupando bombón, miran para todos lados como buscando algo, mientras otro corre y se le echa encima y los dos se van al suelo,

En el otro lado de la cancha se aprecia a un grupo de niños jugando lazo, también tienen una fila que indica cuando se deben meter a saltar, muchos niños corren aparentemente sin

ninguna figura clara de juego, siempre se topan y se suben encima el uno del otro y tratan de tumbarlos al suelo, en especial los niños; las niñas por lo general andan en dúos abrazadas.

Las frases que se escuchan:

Golllll, Gritos, muchos gritos, Quee caspa, Profe mire.. Quiero entrarme, no ve que está lloviendo

Se me levantó la falda, Pirobo. Es que me empojaron.

MAYO 2016

En este descanso le solicito a una chica que me ayude en la grabación, pues pienso que la cámara puede pasar más desapercibida, se ven hoy muchos niños que corren por varias direcciones, al parecer están en un juego de “atrapar” al otro, lo llevan a un lado del patio donde están las banderas, pero para esto, jalonean a niño, lo abrazan por detrás y lo llevan casi arrastrando, a veces atrapan a chicos entre varios le jalan las ropas, se caen todos pero se ven muy divertidos, hay una chica que en especial atrapa y va dando patadas al tiempo,

Hoy no hay nadie haciendo fila para jugar, se ve un grupo pequeño con un juguete, es un palo con una hélice que ellos con sus manos enroscan y eso sale a volar, se ven muy divertidos, mientras otros los chicos de las gradas, en donde se puede identificar, un niño en el centro, que tiene algunas dificultades para seguir normas y que en ocasiones los otros se quejan de el por utilizar la violencia muchas veces, los otros lo rodean y algunos le ponen las manos en los hombros, cuestión que me permite pensar que es el líder... todo un capo”, la niña se acerca y les pregunta que hacen, ellos dicen que son una banda que se llama los picados, la chica les pregunta que no les gusta del recreo, el jefe le contesta, usted, ella les dice que “esto es serio”, ellos se abrazan y se balancean muertos de la risa hasta caer, otras niñas pasan y les hacen la misma pregunta, ellas contestan que las pisen y que las molesten, ¿Quiénes las molestan? Esos chinos que están allá, señalan a los de la “Banda”.

Se observan muchos chicos que la pasan solos en el descanso, dando vueltas y como a la expectativa de lo que pueda suceder, manos en los bolsillos, en ocasiones pareciera que suelen correr sin objetivo aparente y en cuanto ven a algún compañero solo lo jalan, se le monta en cima

JUNIO 2016

Hoy me siento con las profes y mientras grabo las imágenes del recreo conversamos con ellas sobre como era en su infancia recreo, una de ella dice que “ nosotros hacíamos pelotas con bolsas y eso, el patio era un “potrero ahí” a veces hacíamos pelotas con bombas y eso...jugábamos a los policías y ladrones, era divertido, siempre los niños con los niños...otra compañera dice “ahorita que tuve clase con los niños están rompiendo mucha hoja para hacer pistolas con las hojas... otra interviene y dice que “yo justamente hable con los niños, ni siquiera hice clase de español, la compañera replica, “ahora que tu tengas clase con ellos, ahí deje todas esas pistolas sobre la mesa... la primera dice “yo reflexione con ellos... ante lo que la otra dice... “ayy nooo yo también”.. la primera “ qué que era ese desperdicio de papel, dañan los árboles, la contaminación ... la otra dice yo también hable con ellos, y mientras yo diciéndoles eso, Laura E... todavía cortando papel.. yo diciéndoles que no que mire que están desperdiciando... la otra profe “yo le dije que el bolsillo de sus papas también se ve afectado, en lugar de usar ese cuaderno para el próximo año que le quede de tareas o de plan lector, todo eso les dije, ¡el Cuervo dijo, si profe no vuelvo a desperdiciar así el papel...! el mismo Cuervo!... La otra profe: me da risa con el Fredy, le quite una pistola y después tenía dos metidas dentro del pantalón... suena el timbre.

Mientras grabo esta conversación, en la cancha juegan unos niños futbol con una botella de pony malta, hoy se aprecian menos niños, al parecer no vinieron todos los cursos, sin embargo los niños corre en varias direcciones y se atraviesan en la cancha sin importar que están jugando, puedo identificar mucho mas hoy que están divididos los juegos por género, a pesar de que hay grupos de niños y otros de niñas jugando a atraparse, se jalonean para atrapar al compañero, los chicos están jugando futbol, el portero se cae, otro lo alcanza a patear y el sale aparentemente muy enojado, observo como manotea y sale del juego, al señor vigilante lleva a dos personas del hospital hacia fuera, es la odontóloga que viene a hacer campaña, sale al tiempo el muchacho de la panadería que lleva los domicilios, estos no solo son a los profes sino también lo hacen para los niños.

ANEXO C: Trabajos de los Niños sobre el recreo y fotos

MI Recreo Escolar^{VI}

Yo vi que en descanso quedais Carlos,
Thojan y sebastian siempre pelean y
se pegan duro se dan patadas
puños todos los dias es lo mismo,
y se ponen apados se disen groseria
por ejemplo sapos, gafufo, tonto etc,
pero siempre se disen eso y siguen
jugando.

MI Recreo Escolar VI

Yo vi que en descanso quedais carlos,
Jhoan y sebastian siempre pelean y
se pegan duro se dan patadas y
puños todos los dias es lo mismo,
y se ponen apodos se dicen groserias
por ejemplo sapo, gafufo, tonto etc,
pero siempre se dicen eso y siguen
jugando.

Martes 10 de Mayo de 2016

Curso: 401

Nombre: Shavitt Juliana Uribe

1. A que juegan los niños o las niñas en el recreo.

Rta: Yo jugaba con unos niños a las cogidas y a la

2. Quien manda es el juego, Porque

Rta: todos mandamos porque compartimos.

3. Piensa en las emociones que tiene en el recreo

tristeza -> Porque ya no juego con mis amigos y estoy con mi primo en recreo pero me saca de los juegos y no me gusta y ya no combibo con nadie en el recreo camino sola me gusta un poco pero abases me siento y veo niños y niñas jugando y me pongo triste a veces me da risa cuando los niños se ríen y abases me dicen cívico jugar pero pienso en mi mamá y no me gusta jugar ya no es mejor estar solo que a acompañado.

Experiencia Violenta

El 7 de Diciembre habia una casa entonces un negro se horino hay, El señor no le gusto eso entonces saco el machete y lo empeso a menasar, entonces el negro llamo a la familia y el abuelo tenia una pistola guardada en tonces el dueño de la casa estaba borracho y al negro le estaba molestando eso entonces saco la pistola y le dio dos tiros uno en el brazo y otro en el pulmos y a el le empeso a salir sangre y moris al frente de mi casa

Experiencia en la Escuela

Estabamos Jugando un partido y

un niño proboco a una niña y la

niña y va a perseguir y en tonces

se resbalo y se caio de unos

escaleras y el niño se reia

por que la niña se hacia

caer de las escaleras y llamaron

ala mama de la niña...

Experiencia en el Barrio

yo mi mamá mi Hermana y mi papá

estábamos viendo Tele y escuchamos

un ruido y mis papas se pararon a

abrir la puerta y vino un hombre

tendido en el piso tenía 2 tiros en el

pecho y uno en la pierna y llamamos a

la policía y a la ambulancia y se

vebieron el señor Herido...