Universidad de La Salle
Ciencia Unisalle

Maestría en Docencia | Facultad de Ciencias de la Educación

2015

Juego libre y convivencia escolar en el recreo de dos instituciones públicas de Bogotá: una mirada desde la perspectiva del adolescente

Carolina Peña Córdoba
Universidad de La Salle, Bogotá

Luisa Carolina Rodríguez Sánchez
Universidad de La Salle, Bogotá

Blanca Eneyibia Rojas Sánchez
Universidad de La Salle, Bogotá

Follow this and additional works at: https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_docencia

Part of the Curriculum and Social Inquiry Commons

Citación recomendada

Peña Córdoba, C., Rodríguez Sánchez, L. C., & Rojas Sánchez, B. E. (2015). Juego libre y convivencia escolar en el recreo de dos instituciones públicas de Bogotá: una mirada desde la perspectiva del adolescente. Retrieved from https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_docencia/302

This Tesis de maestría is brought to you for free and open access by the Facultad de Ciencias de la Educación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Maestría en Docencia by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

JUEGO LIBRE Y CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL RECREO DE DOS INSTITUCIONES PÚBLICAS DE BOGOTÁ: UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DEL ADOLESCENTE

CAROLINA PEÑA CÓRDOBA
LUISA CAROLINA RODRÍGUEZ SÁNCHEZ
BLANCA ENEYIBIA ROJAS SÁNCHEZ

UNIVERSIDAD DE LA SALLE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN DOCENCIA
BOGOTÁ D.C. , ENERO DE 2015

JUEGO LIBRE Y CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL RECREO DE DOS INSTITUCIONES PÚBLICAS DE BOGOTÁ: UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DEL ADOLESCENTE

CAROLINA PEÑA CÓRDOBA
LUISA CAROLINA RODRÍGUEZ SÁNCHEZ
BLANCA ENEYIBIA ROJAS SÁNCHEZ

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de

MAGISTER EN DOCENCIA

Tutor:
PATRICIA PÉREZ MORALES

UNIVERSIDAD DE LA SALLE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN DOCENCIA
BOGOTÁ D.C. , ENERO DE 2015

UNIVERSIDAD DE LA SALLE

RECTOR:

CARLOS GABRIEL GÓMEZ RESTREPO, FSC.

VICERRECTOR ACADÉMICO:

CARLOS ENRIQUE CARVAJAL COSTA, FSC.

DECANO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DANIEL LOZANO FLOREZ

DIRECTOR PROGRAMA

FERNANDO VASQUEZ RODRÍGUEZ

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

SABER EDUCATIVO, PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO

SUBLINEA DE INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA:

DIDÁCTICA, PEDAGOGÍA Y FORMACIÓN DOCENTE

TUTOR DE TRABAJO DE GRADO:

PATRICIA PÉREZ MORALES

Nota de aceptación

_____

_____

_____

_____

_____

Presidente del Jurado

_____

Jurado

_____

Jurado

Bogotá, D.C., enero 21 de 2015

Dedicatorias

A mi esposo por su apoyo incondicional en este proceso de aprendizaje, su paciencia y amor; y a mi madre que ha hecho de este sueño, un propósito y una realidad, sin su empuje tal vez no se materializaría.

Carolina Peña Córdoba

A la luz que ilumina mi camino, mi Valentina. Al sol que me recarga de energía día a día, mi Juanjo. A las dos anclas que me han llevado a buen puerto, mis padres. Al mar que me rodea y abriga, mi compañero de viaje, a todos ellos por participar de esta aventura llamada maestría.

Blanca Rojas Sánchez

A Dios y mi angelito por darme la fe y fortaleza para continuar día a día. A mi esposo e hijo por su admirable apoyo y amor; y a mis padres y hermanas por estar a mi lado con sus valiosos consejos para lograr culminar tan laborioso proyecto

Luisa Carolina Rodríguez

Agradecimientos

A Dios, por permitirnos alcanzar este logro para el bien de nuestro proyecto de vida.

A nuestras familias, por la comprensión y el apoyo incondicional en estos dos años de dedicación en la maestría.

A nuestros estudiantes, por colaborar activamente en el proceso de nuestra investigación.

A las directivas de las instituciones educativas distritales que nos permitieron el desarrollo de nuestro proyecto de investigación.

A los docentes de la maestría, quienes con su ejemplo y oportuna guía facilitaron nuestro proceso de aprendizaje en esta etapa.

A la docente Martha Patricia Vives por su acompañamiento y colaboración en las etapas iniciales de esta investigación.

A la docente Patricia Pérez Morales por el asesoramiento y aportes para la culminación de este trabajo de investigación.

A Fernando Vásquez Rodríguez director de la Maestría en Docencia por su constante apoyo en el transcurso de estos dos años para obtener los mejores resultados en nuestro proceso formativo.

Resumen

El juego libre como manifestación espontánea de la cultura pasa desapercibido en el contexto escolar del adolescente, quien pareciera dejar de jugar y por ello, esta es una investigación cualitativa sobre la caracterización de los juegos libres que realizan los adolescentes en el recreo y su relación con la convivencia escolar que busca rescatar las voces de los estudiantes frente a la práctica del juego libre y las expresiones de convivencia que surgen de él. Esta investigación se realizó en dos colegios distritales de localidades periféricas de Bogotá, por medio de observaciones cualitativas de los juegos libres realizados por los estudiantes en el recreo y entrevistas semiestructuradas a informantes clave. Es así, como este estudio logró identificar y caracterizar 17 juegos libres que se asemejan a los descritos en investigaciones y textos como juegos populares, y que corresponden en su mayoría a juegos individuales por competición y de competición con oposición (según tipología del juego popular), lo cual refleja una característica de socialización basada en el reconocimiento personal, el desarrollo de habilidades individuales y muy poco estímulo al trabajo en equipo. Al respecto de la convivencia al interior de ellos analizada a través de los núcleos socioafectivos, se encontró que se presenta una relación de causalidad porque el juego libre promueve, transforma y es un medio para lograr la convivencia.

Palabras claves: Juego, adolescente, convivencia, recreo, socialización.

Abstract

Free play as a spontaneous manifestation of culture, goes unnoticed in the teenager's school context, who is likely to stop playing and that is why, this is a qualitative investigation about the characterization of the free play that teenagers are familiar with, during recess times and its relationship with the school environment. This study pursued the voices of the students in terms of their performance with free play and the expressions within the school environment that arise from it. This investigation took part in two public schools of peripheral sites in Bogotá, making use qualitative observations of the free games performed by the students during recess times, and semi-structured interviews directed to crucial informers. In this way, this study made possible to identify and characterize 17 free games that are similar to the ones described in some researches and texts, called as popular games, that correspond, most of them, to individual games about competition and about competition for opposition (according to the typology of popular games) which reflected a characteristic of socialization based on the personal recognition, individual skills development and a little encouragement to teamwork. About the school environment in terms of the students' socio-affective nucleus, it was found that there is causal relationship because free play promotes, transforms and works as a means to achieve coexistence.

Keywords: play/game, teenager, school environment, recess times, socialization.

Tabla de contenido

Capítulo 1 1

1.1 Introducción 1

1.2 Justificación 2

1.3 Definición del Problema 5

1.4 Pregunta de Investigación 8

1.5 Objetivos 8

1.5.1 Objetivo general. 8

1.5.2 Objetivos específicos. 8

Capítulo 2 9

2.1 Antecedentes 9

2.2 Marco Teórico 14

2.2.1 El juego. 14

2.2.1.1 Concepto de juego. 14

2.2.1.2 Características. 14

2.2.1.3 Concepto de juego libre. 17

2.2.1.4 Finalidad del juego. 18

2.2.1.5 Enfoque sociocultural del juego. 19

2.2.1.6 Clasificación de los juegos desde una perspectiva sociocultural. 23

2.2.1.7 Tipología de los juegos populares 24

2.2.1.7.1 Juegos individuales.....25

2.2.1.7.2 Juegos colectivos. 26

2.2.1.7.3 Juegos mixtos. 27

2.2.2 El recreo.....29

2.2.3 Convivencia escolar.....30

2.2.4 Elaboraciones conceptuales.....34

2.2.4.1 Juego libre 34

2.2.4.2 Recreo.....34

2.2.4.3 Convivencia.....34

Capítulo 3 35

3.3 Técnicas de Recolección de la Información.....37

3.3.1 Observación cualitativa. 37

3.3.2 Entrevista semiestructurada.....38

3.4 Análisis de la Información.....40

3.4.1 Categorización y codificación. 40

3.4.2 Ordenación y clasificación. 41

3.4.3 Establecimiento de relaciones. 42

Capítulo 4 43

4.1 Análisis de la Información por Categorías 50

4.1.1 Al interior del juego libre. 50

4.1.2 Más que juegos libres: juegos populares. 55

4.1.3 La convivencia frente al espejo. 62

Capítulo 5 71

Conclusiones.....71

Prospectiva 73

Referencias 75

Lista de tablas

Tabla 2.1 Tipología del juego popular 28

Tabla 4.1 Tipos de agresiones en los juegos 54

Lista de Figuras

Figura 4.1. Red de sentido. 45

Figura 4.2. Ficha de caracterización (fragmento) - Juego monedita 49

Figura 4.3. Juego libre-fragmento de la red de sentido. 50

Figura 4.4. Tipología del juego libre-fragmento de la red de sentido. 58

Figura 4.5. Convivencia en el recreo escolar-fragmento de la red de sentido..62

Figura 4.6. Modelo de ficha de caracterización-juego monedita. 68

Lista de Anexos

Anexo 1. Formato de registro de observaciones

Anexo 2. Cuestionario de entrevista semi-estructurada

Anexo 3. Formato de consentimiento informado

Anexo 4. Transcripción entrevista uno Colegio Luis Eduardo Mora Osejo

Anexo 5. Registro de observación uno Colegio Luis Eduardo Mora Osejo

Anexo 6. Matriz N°1 Relación de instrumentos

Anexo 7. Matriz N°2 Relación detallada de instrumentos

Anexo 8. Matriz N°3 Organización de la información de las entrevistas uno a cuatro del Colegio Luis Eduardo Mora Osejo

Anexo 9. Matriz N°4 Categorías y subcategorías

Anexo 10. Ficha de caracterización juego piquis

Anexo 11. Transcripción de las entrevistas uno a la veinte (medio digital)

Anexo 12. Registro de observación uno al cuatro (medio digital)

Anexo 13. Matriz organización de la información de las entrevistas uno a veinte (medio digital)

Anexo 14. Fichas de caracterización de juegos libres (medio digital)

Capítulo 1

Introducción

1.1 Introducción

La propuesta de investigación surge en el marco de la Maestría en Docencia, la cual cuenta con la línea de investigación: Saber Educativo, Pedagógico y Didáctico que incluye la sublínea: Didáctica, Pedagogía y Formación Docente dentro de la que se inscribe el macro-proyecto Sujetos y Objetos de mediaciones pedagógicas: Juego y Educación, este plantea que el juego requiere visibilizarse y conceptualizarse con un sentido pedagógico y didáctico, en ese contexto se propone como subtema, el análisis de las prácticas de juego entre los jóvenes en el contexto escolar. Posterior a una búsqueda bibliográfica se definió como tema para la investigación el Juego Libre en Adolescentes.

El grupo de investigación está conformado por una fisioterapeuta con experiencia de 10 años, quien actualmente se desempeña como Instructora de Práctica en pregrado de fisioterapia en la Universidad del Rosario; una docente licenciada en matemáticas con experiencia de 17 años, quien se desempeña en la Coordinación del programa jornada 40 horas en el Colegio Distrital Kimy Pernía Domicó; y una docente licenciada en biología con experiencia de 18 años, quien se desempeña como docente de ciencias naturales y educación ambiental en el Colegio Luis Eduardo Mora Osejo. El desarrollo de la propuesta de investigación reúne los intereses del grupo y, dado que dos de sus integrantes realizan su ejercicio docente con el grupo poblacional objeto de estudio, permite que con la investigación se aporte al conocimiento de la dinámica en el contexto escolar y su relación con la formación de los adolescentes.

En el ambiente de las instituciones escolares es de gran interés para los profesores y directivos identificar las actividades de juego realizadas por los estudiantes, con el fin de establecer factores que pueden o no influir en la conducta individual y colectiva del cuerpo estudiantil. Reconociendo la etapa de la adolescencia como un proceso en el cual suceden diversos cambios no solo físicos sino emocionales, y siendo el juego una manifestación de la cultura ejecutada regularmente en el contexto escolar, surge la inquietud de explorar las actividades de juego realizadas sin supervisión de un adulto y de las cuales se desconoce su estructura y relación con la convivencia de los adolescentes en el recreo.

Según Leif y Brunelle (1978), las conductas lúdicas de los adolescentes parecen centrarse en su identidad personal preocupándose sobre todo por la forma en que son vistos por los otros en contraposición con la impresión que ellos tienen de sí mismos; en su búsqueda de un nuevo sentimiento de identidad generan oposición ante las normas presentadas por la autoridad y los juegos realizados por ellos durante el recreo son un mecanismo para poder expresarse libremente sin control aparente y relacionarse socialmente con sus compañeros.

Este documento se compone de 5 capítulos: introducción, revisión de la literatura, diseño metodológico, análisis de datos y hallazgos, conclusiones y prospectiva.

1.2 Justificación

El juego como actividad singular del ser humano, ha sido estudiado en diferentes momentos, contextos y con variados propósitos. En un análisis documental, Herrera y Buitrago (2010) en su artículo Juego y escuela en Colombia a finales del siglo XIX, manifiesta que a través de la historia la idea de juego se ha relacionado con bullicio, pérdida de tiempo e inutilidad, entre otros aspectos. En vista de estos riesgos, “los pedagogos modernos proscribieron

el juego libre y en su lugar inventaron un no-juego llamado 'juego dirigido', el cual emerge como elemento pedagógico desde prácticas familiares de crianza, sociales, escolares y de trabajo" (p. 64). Sin embargo el juego libre ha permanecido en el contexto escolar, pese a no estar explícito en las actividades de la educación formal.

Muñoz (2009) define al juego libre como "aquel que se realiza sin intervención del adulto" (p. 6), por su parte, Tirado (2005) afirmó que el juego en general "posibilita al hombre aprendizajes ligados con el deleite de vivir profundamente la experiencia de libertad" (p. 43), comprendido de esa manera, la libertad experimentada por los estudiantes adolescentes en los momentos sin supervisión, permiten la creación y puesta en marcha de juegos libres con diversas motivaciones, intereses y desencadenantes, que si bien han sido observados o son conocidos se encuentran escasos de investigación acerca de su posible relación con la convivencia en el recreo.

Por otro lado los adultos con frecuencia descalifican el papel del juego para el desarrollo de la personalidad en una época de cambios como la adolescencia. Es frecuente escuchar a los adultos decirle a los niños y jóvenes que ya están viejos para el juego y que ya es hora de madurar, como lo afirma Tirado (2005) "todo parece indicar que madurar en nuestro medio incluye abandonar toda la potencialidad de desarrollo humano que caracteriza el modo de ser del juego y esa capacidad y disposición de apertura que existe allí para el aprendizaje" (p. 47). Es en este contexto y en un medio invadido por la tecnología, donde investigar la presencia y el papel del juego libre —aparentemente en vía de extinción— en el espacio escolar del recreo de los adolescentes, cobra importancia, entendiendo que los estudiantes interactúan diariamente y realizan adaptaciones de conducta producto de él.

Es así como en los espacios escolares, durante el tiempo del recreo, cambios de clase o ausencia de docentes, una de las principales actividades que realizan los adolescentes, son los

juegos libres; según Saucedo (2006) en estos tiempos sin maestros, y por ende, sin vigilancia, los estudiantes se apropian de los espacios convirtiéndolos en campos de juego, de luchas ficticias y reales, y como lugar en el que se ensayan habilidades para el aguante y la resistencia en el encuentro entre pares.

Del mismo modo Cordazzo, Viera y Almeida (2012) identificaron la necesidad de realizar observaciones naturales del juego, pudiendo mostrar otras tendencias y comportamientos que no logran visualizarse en un entorno controlado. En el ambiente escolar del recreo los estudiantes no están bajo supervisión constante y solo se presenta intervención directa de cuerpo docente en los momentos de resolución de conflictos. En ese sentido Pavía (1995), hace referencia a las corrientes pedagógicas 'renovadoras' las cuales focalizaron el interés en el juego y su aprovechamiento para la enseñanza, lamentablemente menos importancia ha despertado cómo y a qué se juega en el patio. En efecto, asomarse al interior del juego tratando de saber más sobre las interacciones de los jugadores, lo que creen y recrean permite entender el significado y el sentido que los estudiantes dan a ciertas prácticas y los saberes producto de ellos en correlación con la convivencia escolar.

Respecto al juego en los adolescentes existe una investigación de Caycedo, García, Ballesteros y Novoa (2005) realizada en la ciudad de Bogotá, quienes al abordar el tema se centran en el estudio del juego patológico (ludopatía) y las variables sociales, familiares y neurobiológicas relacionadas con este. No se encuentran investigaciones nacionales que expongan el juego libre de los adolescentes; por tal motivo se hace fundamental retomarlo en el contexto educativo distrital, aprovechando el recreo como espacio para la socialización, observando las interacciones que se presentan y rescatando las voces de los estudiantes frente a la práctica del juego con una mirada hacia la convivencia.

Es por lo anteriormente expuesto, que el espacio del recreo constituye un momento oportuno para la observación de los juegos libres, siendo el período de tiempo más extenso para su práctica, y que al no ser intervenido directamente por el cuerpo docente permite comportamientos más cercanos a la realidad del individuo. Estudios como el de Pérez y Collazos (2007) establecen una comparación entre el patio de recreo y el aula, planteando que:

> En el aula el niño no puede elegir con quién sentarse, en el patio puede elegir con quién jugar; el aula es un espacio cerrado, el patio es un espacio abierto; en el aula el control es casi total, en el patio es difuso, el recreo significa libertad, el poder ser tal cual se es, es decir el patio de recreo es un espacio para el esparcimiento, la libertad y la diversión, allí no existen restricciones en cambio sí la verdadera expresión del ser. (p. 15)

La importancia de estudiar el juego libre en el recreo escolar, recae en que posibilita interpelar a los adolescentes de manera diferente a la que se asume en el aula de clases y ofrece al mismo tiempo la oportunidad de conocer las experiencias de los estudiantes.

En Colombia, es urgente recuperar el disfrute y la sabiduría ofrecida por la experiencia del juego, más no a la manera de una añoranza extraña y sospechosa de la infancia, como si esta fuese un paraíso perdido, la cual se debe reconquistar a toda costa, sino de una forma que nos ayude a asumir deshinibidamente el valor de la adultez. (Tirado, 2005)

1.3 Definición del Problema

Las instituciones escolares son un gran espacio de reflexión pedagógica debiendo ser miradas como una comunidad de convivencia donde se inscriben diferentes tipos de relaciones

sociales entre estudiantes, profesores, padres de familia y el entorno local; allí se presentan múltiples situaciones que ameritan atención. El juego considerado como una actividad, evoluciona según las necesidades, está inmerso en un contexto social, es frecuente en todas las culturas y edades permitiendo la interacción y socialización de los individuos, pero se desconoce su relación con la convivencia en el recreo escolar.

Visto de diferentes maneras puede considerarse como un facilitador de relaciones entre pares, una forma de establecer dominio o jerarquía dentro del grupo, una estrategia de socialización que puede o no trascender el tiempo de juego, aspectos que generan la inquietud investigativa.

Al existir diferentes espacios en el ámbito escolar en donde los estudiantes se desenvuelven, centramos la atención en el recreo, el cual hace parte de la jornada y es esencial en la convivencia escolar, este se constituye en un escenario definido en cierto lapso de tiempo donde interactúan estudiantes de diferentes edades, realizando espontáneamente juegos y actividades dispuestas para el ocio y el entretenimiento de acuerdo a sus gustos, encerrando significados especiales que por lo general no son claros en la función educadora.

Así mismo, cuando se piensa en la idea de recreo se imagina al niño inmerso en el juego, pero no al adolescente, razón por la cual se pretende con este estudio observar al adolescente que juega. Pavía (2005), refiere:

> Ese espacio paradigmático de la vida cotidiana escolar se muestra en la actualidad escaso de investigaciones que lo aborden en su singularidad específica. Pocos lo han estudiado, lo ignoran los pedagogos y lo desdeñan los estudiosos del tiempo libre y la recreación (p. 20)

Considerando lo planteado podemos afirmar que se ha dejado de pensar en la dinámica social representado por el recreo para la población escolar y específicamente para el adolescente entendiendo la interacción social como un factor importante en la definición de su personalidad.

Cordazzo Martins, Macarini y Viera (2007), después de realizar una revisión bibliográfica sobre el juego, refieren la existencia de algunos vacíos por cubrir con nuevos trabajos e investigaciones y plantean la necesidad de ampliar el rango de edad objetivo de la investigación, pues la mayoría de artículos se centraban en los juegos de bebes y preescolares, tal vez asociado a la mayor incidencia en esas edades, por lo tanto faltan estudios que aborden el juego en la etapa de la adolescencia.

Del mismo modo, siendo la adolescencia una etapa de cambios en la personalidad sucedidos en el ambiente de las instituciones educativas, genera la aparición de conflictos que repercuten en la convivencia, esta se ve cada vez más afectada por los brotes continuos de intolerancia, agresión verbal o física, y transgresión de normas básicas de interacción social. Todos estos factores han hecho que el conflicto considerado en antaño ajeno a las instituciones educativas, en la actualidad sea motivo de preocupación en diferentes niveles: estudiante, familia, localidad, profesores, directivos y administrativos, que cada día se enfrentan a la realidad social presente en las instituciones educativas.

Es en este contexto en el que se reconoce el desconocimiento sobre los juegos libres por medio de los que están interactuando los adolescentes en el espacio del recreo y las manifestaciones socioculturales relacionadas con la convivencia producto de él. Teniendo en cuenta que aunque los juegos libres han sido visualizados, no han sido objeto de estudio o caracterización en los colegios distritales de la ciudad de Bogotá, por lo cual se configura en una

situación ignorada y por lo mismo limita la posibilidad de comprensión de la cual pudiera ser objeto dentro del marco de la convivencia durante el recreo.

1.4 Pregunta de Investigación

¿Cuál es la relación entre los juegos libres realizados por los adolescentes de las instituciones educativas distritales Luis Eduardo Mora Osejo (Usme) y Kimy Pernía Domicó (Bosa), y la convivencia escolar en el espacio del recreo?

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general.

Establecer la relación entre los juegos libres que realizan los adolescentes de 12 a 15 años y la convivencia escolar durante el espacio del recreo en las instituciones distritales Luis Eduardo Mora Osejo (Usme) y Kimy Pernía Domicó (Bosa) de la ciudad de Bogotá.

1.5.2 Objetivos específicos.

1. Identificar las características de los juegos libres realizados por los adolescentes en el espacio del recreo.

2. Clasificar los juegos hallados según la tipología sociocultural del juego popular.

3. Visibilizar las relaciones sociales que surgen en los juegos libres que realizan los adolescentes durante el recreo escolar e intervienen en la convivencia.

Capítulo 2

Revisión de la Literatura

2.1 Antecedentes

Los antecedentes para la investigación están distribuidos en las categorías juego y juego libre, recreo y juego, recreo y convivencia escolar. Se presentan investigaciones realizadas entre los años 2004 y 2013 en contextos brasileros, españoles, costarricenses, mexicanos y colombianos.

Acerca del juego libre en 2010 los psicólogos Santos y Díaz realizaron una investigación con el objeto de clasificar las actividades lúdicas más frecuentes en una muestra de niños (2-12 años) de una comunidad rural en el noreste de Brasil; fueron observados individualmente durante el juego libre con el método basado en el sujeto focal propuesto por Altmann, concluyendo que la categoría más observada eran los juegos simbólicos presentes mayoritariamente en mujeres, y la relación entre el juego y el contexto local se basa en el empleo de recursos del entorno específico ofrecido para el desarrollo del niño.

Sobre el recreo y los juegos Molins-Pueyo en 2012 considerando el patio escolar como un espacio educativo, presentó un trabajo cuyo objetivo central fue el de interrogarse acerca tanto de las prácticas como de las conceptualizaciones de la comunidad educativa sobre los usos, los espacios, las actividades y los tiempos de patio escolar en centros educativos de Cataluña, investigación realizada con estudiantes de cuarto grado de primaria, utilizó técnicas cuantitativas y cualitativas. A partir del estudio el autor constata “el mal uso y los usos limitados” del patio como espacio educativo y la no existencia del juego libre teniendo en cuenta que siempre hay

algún tipo de restricción, más o menos explícita, evidente y susceptible de ser modificada en el juego en el patio. Siempre hay una regulación de las actividades permitidas y prohibidas en los patios. Puede ser un listado verbalizado, escrito, trabajado en las aulas o no, y puede estar supeditado a unas características físicas, presencia de elementos de juego, acceso a infraestructuras que construyen las actividades que se pueden realizar.

Del mismo modo, Cantó y Ruíz (2005) realizaron un estudio del recreo en instituciones educativas españolas, el cual tenía por objeto identificar y constatar los distintos espacios empleados en cada una de las categorías conductuales, con el fin de poder establecer un medio para cuantificar la territorialidad —reparto, ocupación y uso— en el patio de recreo escolar. Se empleó una metodología observacional en la que se realizaron registros sobre una plantilla de categorización de conductas que en un estudio previo había sido establecida (Cantó, 2004). El estudio permitió concluir que los niños han realizado una ocupación y uso desigual del espacio disponible en el recreo escolar, respecto de las niñas. Aparte de la apreciación visual que evidencia como grandes concentraciones de niñas, se juntan en torno a reducidos espacios, puede apreciarse como reducidos grupos de niños se distribuyen en grandes espacios.

Recientemente, Chaves (2013) realizó una investigación con apoyo del Instituto de Estudios Interdisciplinarios de la Niñez y la Adolescencia (INEINA), donde manifiesta la preocupación y el interés por investigar y analizar a fondo lo que está ocurriendo en relación con los recreos en las escuelas públicas de Costa Rica, y lo necesario para niños y niñas escolares para ese momento de esparcimiento, todo esto a la luz de las opiniones de esta población infantil.

En el estudio se utilizó el método mixto, donde se aplicó un cuestionario de 17 preguntas abiertas a 206 estudiantes de estas escuelas públicas, de segundo hasta sexto grado, posteriormente se categorizó la información y se presentó con un análisis numérico —frecuencias

y porcentajes—. La investigación concluyo que el tiempo de recreo resulta ser una necesidad fundamental para los niños y niñas dentro del proceso educativo. Por tanto, no puede ser considerado como un aspecto poco importante o al cual no hay que prestarle la debida atención, pues el recreo permite a los estudiantes descansar, hacer sus necesidades básicas, alimentarse, compartir con sus compañeros y compañeras, jugar y desestresarse de la rutina académica.

Por otra parte, resulta importante señalar que el juego en este estudio, en sus diferentes manifestaciones, es una característica fundamental del recreo según lo destacan los niños y las niñas; independiente del grado escolar de los entrevistados y las entrevistadas, manifestaron, en su mayoría, preferir el juego durante el recreo. De este modo, se considera necesario analizar: ¿Cuáles son las implicaciones del juego en el recreo? ¿De qué manera los adultos podrían aprovechar estos momentos para propiciar espacios formativos en ellos? Asimismo, es importante reflexionar sobre: ¿Cuáles son los tipos de juegos que están jugando los niños y niñas? ¿Cuáles juegos les gusta jugar? ¿Cómo responder a los intereses y necesidades que tienen los niños y niñas en función del juego durante el recreo?

En Colombia, Pérez y Collazos en 2007 analizaron las características de los patios de recreo como espacios para el aprendizaje, el trabajo de investigación se realizó en el sector poblacional de dos sedes educativas en el municipio de dos quebradas, con una metodología cualitativa tomando como unidad de análisis los patios de recreo y como unidad de trabajo informantes claves, concluyen que las experiencias de los estudiantes se encuentran implícitas en cada una de las actividades que realizan, pero el valor y el significado de dichas experiencias, vivencias o interacciones, están lejos de la mirada educadora.

Respecto a la convivencia escolar, Costa (2012) realizo un estudio en Brasil con 116 participantes de centros escolares, con una metodología mixta utilizando encuestas y técnicas de

triangulación, con el objetivo de comprender la percepción de los educadores frente a la convivencia a partir de las actitudes reflejadas por los alumnos en el espacio educativo, el análisis se hace desde el espacio de clase, del patio, de las relaciones entre los pares y de los programas pedagógicos, este último, considerado como un recurso valioso para acciones en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje. Dentro de sus conclusiones el estudio puso en evidencia a la violencia como una variable importante en el momento de definir la convivencia en el ambiente escolar, la calidad de las relaciones construidas en el espacio educativo están favorecidas según los valores de cada educador, la localización geográfica, el nivel de enseñanza en el que se desempeñan los educadores y estudiantes, la realidad del ambiente educativo y la gestión escolar.

Así mismo en México, Perales, Bazdresch y Arias (2013), realizaron un estudio basado en una encuesta aplicada a estudiantes de tercero y sexto, como parte de la investigación 'Procesos de diagnóstico del clima escolar en escuelas de educación básica de Jalisco basados en indicadores de convivencia escolar', incluyendo encuestas a docentes, padres de familia y directivos, con el objetivo de tener una visión general sobre la percepción de la convivencia escolar y las relaciones que la comprenden, con base en seis núcleos socioafectivos: respeto, reconocimiento, cuidado, confianza, responsabilidad, y comunicación. Esta visión rompe la lógica normativa de la convivencia, postulándola como el centro de la práctica cotidiana y las implicaciones socioafectivas de la misma.

En dicha investigación, la información se recolectó a través de un sistema automático de captura de encuestas y el análisis fue descriptivo, concluyendo que los estudiantes en una proporción de 80 de cada 100, aprecian la existencia en su escuela de una mayoría de los rasgos de convivencia sometidos a su juicio, pero por otra parte, las respuestas apartadas de esa

proporción comunican la presencia de conductas agresivas entre pares y además, la indagación basada en reactivos socioafectivos revela un entorno escolar con mayor o menor riqueza de este tipo de recursos los cuales deben ser aprovechados por las instituciones escolares para favorecer un entorno socio-afectivamente rico.

En Colombia, Jaramillo y Murcia (2012) realizaron un estudio sobre juego, recreo y convivencia escolar desde la mirada de los imaginarios sociales, cuyo objetivo fue visibilizar la dinámica de los imaginarios construidos en el juego/recreo y su relación con la convivencia social. La metodología utilizada fue desde el enfoque y diseño de la complementariedad, accediendo a los imaginarios sociales a partir de los motivos porque y para, propuestos por Schutz y desarrollados en la práctica investigativa por Murcia. Los métodos de recolección fueron la observación participante y no participante y la entrevista en profundidad, procesadas mediante el Atlas Ti; la interpretación de la información se fundamentó en el análisis del discurso y las relevancias- opacidades, encontrando un esquema de inteligibilidad como manifestación de la vida en el recreo escolar, donde conviven el reconocimiento y la valoración del otro, pero a la vez, su desconocimiento e invisibilidad, concluyendo que la observación y el análisis del juego/recreo pueden mejorar la práctica pedagógica, por ser escenario donde surgen y se refuerzan aprendizajes.

Los trabajos consultados, permiten concebir diferentes puntos de vista sobre los conceptos básicos de desarrollo de nuestra propuesta de investigación —juego libre, recreo, convivencia—, ofreciendo un sustento teórico más amplio y una visualización crítica al respecto de la escasez de estudios enfocados socioculturalmente sobre nuestro problema de investigación en la población adolescente.

2.2 Marco Teórico

En el marco teórico se presentan los conceptos sobre las categorías centrales para el desarrollo de nuestra investigación, en él se incluyen: el juego, el recreo y la convivencia, para finalizar con las elaboraciones conceptuales.

2.2.1 El juego.

2.2.1.1 Concepto de juego.

Huizinga (1954), en su libro Homo Ludens, define que: "Todo juego es antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego." (p. 20), pertenece a la esfera de lo irracional y no por ello deja de tener sentido. Así pues, la libertad se entiende como una característica fundamental del juego, no requiere normatización ni intervención alguna, es una expresión del ser humano y por lo tanto en su aspecto formal

> Es una acción libre (…) que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un 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. 27).

2.2.1.2 Características.

Huizinga (1954), en el Homo Ludens enumera las siguientes características del juego: todo juego significa algo, el juego es irracional, es libre, es libertad, se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración, dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto, es decir, crea orden, es orden, cada juego tiene sus reglas propias, genera tensión e incertidumbre, el

juego se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad, tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad, el juego se halla vinculado al tiempo, se consume y no tiene un fin fuera de sí, el juego en sí, se halla fuera de la esfera de las normas éticas. No es ni bueno ni malo.

Para establecer cuáles de las prácticas de los adolescentes pueden ser consideradas juegos y distinguirlo de otras prácticas humanas, retomamos las seis características propuestas por Caillois (1958), basadas, en las definiciones de Huizinga, refiriendo al juego como una actividad:

1. Libre: el jugador no puede estar obligado porque el juego pierde su naturaleza de diversión atractiva y alegre.

2. Separada: se encuentra circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y determinado por anticipado.

3. Incierta: cuyo desarrollo no puede estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.

4. Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie.

5. Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, siendo la única válida.

6. Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

Como complemento, para Díaz (2006), luego de trabajos de campo realizados en contextos escolares en diferentes lugares de Colombia y basándose en la clasificación de los juegos propuesta por Piaget en relación con el desarrollo del pensamiento, identifico cinco etapas fundamentales del juego con unas características propias para cada periodo que se describen a continuación:

a. Periodo del juego de ejercicios: caracterizado por la repetición de simples ejercicios como balancearse, no suponen ninguna técnica particular.

b. Periodo del juego simbólico: etapa que inicia cuando el niño, a un gesto o un objeto le atribuye un significado como mover una caja simulando un automóvil.

c. Periodo del juego de reglas: aparece al implicar relaciones sociales y regularidades impuestas por un grupo a través de la regla, se transmiten de generación en generación sin la intervención de adultos.

Para el autor, Piaget limita el estudio del juego al periodo de la infancia sesgando la concepción lineal de desarrollo y desconociendo que, el juego simbólico se desarrolla bajo otras formas en la adolescencia, es así como la función lúdica en la adolescencia se transforma con el surgimiento de un nuevo sentido de realidad, referida a la forma como el sujeto comprende las prácticas de la vida. Por esto propone dos nuevos periodos:

d. Periodo del juego estratégico: inicia entre los 8 y 10 años es estratégico porque lleva unas acciones desarrolladas con un fin determinado en el cual está presente la competencia, se presenta un juego reflexivo en la acción propiamente dicha para alcanzar el objetivo como los juegos ' stop' y 'ponchados'.

e. Periodo del despliegue de la función lúdica presentes en jóvenes de 11 y 13 años en donde muestran una tendencia hacia representación de expresiones de la sexualidad y el desarrollo psicoafectivo.

2.2.1.3 Concepto de juego libre.

El juego como lo plantea Huizinga (1954) es en principio libre, es una manifestación de los individuos que los aleja de su cotidianidad, pero con el paso del tiempo y en vista de la necesidad de controlar las acciones realizadas por los niños para impedir la pérdida o desaprovechamiento del tiempo, se fue normatizando y dotando de intencionalidad, es en ese punto donde surge el juego dirigido. En la literatura varios autores han expresado diferencias entre juego libre y juego dirigido, entre ellos tenemos a Caillois (1958), citado por Herrera y Buitrago (2010) quien expresa que:

Al juego libre y al juego dirigido se les puede situar entre dos polos opuestos nombrados como Paideia y Ludus. En uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre de Paideia. En el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada; una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos. A este segundo componente lo llamo Ludus (p. 65-66).

Duvignaud (1982), busca definir el concepto del juego, así, nos habla de dos tipos, *'game'* constituido por reglas, y *'play'* el juego libre. Este último conlleva a la imaginación y la

diversión, la cual es poco comentada en la sociedad, no se le da importancia, incluso ciencias como la filosofía, han hecho a un lado al juego y no se detienen a analizar la jerarquía de este en la vida cotidiana de las personas.

En tanto Muñoz (2009), entiende por juego libre el realizado por cualquier niño de forma espontánea o con otros compañeros, resaltando que el adulto no tiene una intervención, a diferencia de lo sucedido en el juego dirigido. Este tipo de juego tiene un gran valor para favorecer el desarrollo del niño y también se puede obtener un gran valor educativo del mismo.

Y por último Pavía (2005), al hablar de juego 'libre' se refiere, específicamente, a aquellos juegos articulados por los chicos sin ningún tipo de 'direccionalidad externa', aparecen en el momento en que tienen ganas de jugar y se entregan espontáneamente sin perseguir otro fin que el juego mismo. Es importante señalar que este tipo de juego ha encontrado detractores en el campo educativo por considerarse como un derroche de material, tiempo, esfuerzo y en apariencia, es improductivo. Por otro lado, también se ha asociado, equivocadamente, con la idea de dejar a los estudiantes hacer lo que quieran, como una forma de entretenerlos o para pasarla bien actuando espontáneamente.

2.2.1.4 Finalidad del juego.

En cuanto a la finalidad del juego se encuentran varias posturas de las cuales referimos algunas respecto a nuestra investigación, para Caillois (1958) el niño al jugar, no se entrena para una tarea definida, sino que adquiere, gracias al juego, una capacidad mayor de sobrepasar obstáculos o de enfrentar dificultades.

Así mismo Huizinga (1954) manifiesta que con la socialización a través del juego, el hombre mejora la comunicación con los demás y gana una mayor soltura en sus relaciones. Sin esta importante característica, los hombres estarían en constante tensión, y por tal motivo no les permitiría relacionarse de manera adecuada con sus pares. El juego presenta la posibilidad de interactuar con el mundo, con la realidad y con los otros, y a través de él el hombre logra conocerse desde diferentes puntos de vista, los cuales los ayudan a su vez a relacionarse con los demás.

Del mismo modo, el jugar ayuda al hombre a desarrollarse íntegramente en distintas facetas —corporal, cognoscitiva, comunicativa etc. —, pues a través de él se puede, aprender de mejor manera, ser consciente de su sexualidad, de su representación temporal, a participar libremente y estar más abierto a las ideas que se entreguen durante el juego y en su ausencia no sería capaz de crear nuevos mundos, se limitaría la creatividad.

2.2.1.5 Enfoque sociocultural del juego.

El hombre en cada época histórica y país, se ha caracterizado por exhibir diferentes manifestaciones culturales que son propias de cada grupo y surgen por la capacidad de relacionarse y de expresarse con las personas más allegadas a su entorno inmediato, con las cuales comparte las creencias religiosas, el sistema de educación, el trabajo o el juego que en ultimas reflejan sus costumbres.

En este orden de ideas para Lavega (2000) “La sociedad es un conjunto de personas que están inmersas en un contexto histórico de donde nacen todas aquellas relaciones que se

establecen entre unas y otras, donde la cultura es el carácter, calidad y naturaleza de esas relaciones” (p. 23).

De todas las manifestaciones culturales presentes como modelos de nuestra forma de ser, la que nos interesa abordar son los juegos.

El juego, es fundamental en la relación con los demás, en las dinámicas sociales realizadas por el hombre desde su infancia, conforma pautas de comunicación y de comportamiento las cuales evidencian realidades culturales, tenemos algunas muestras que vislumbran a los juegos desde esta perspectiva por ejemplo, desde la antigüedad, cuando con las lanzas se jugaba a bajar alguna fruta de los arboles con los menores intentos posibles, este juego improvisado aparece como una expresión según el momento; o los juegos de competencia y de guerra, los niños de todas las culturas y de cualquier época han jugado a la guerra imaginándose ser soldados, manipulando materiales de la cotidianidad para hacerlos pasar por fusiles o armas (palos como espadas o lanzas) funcionando como modelos de convivencia social.

Al respecto, Magrasi antropólogo argentino, citado por Scheines (1998) describió los juegos competitivos y aun violentos entre los aborígenes de América, donde los niños y los adultos competían entre sí. El 'lancoteo', jugado por los araucanos, consistía en tomarse de los pelos y propinarse duros tirones, donde todas las diversiones más o menos violentas, tenían sus propias reglas, a través de los cuales los jugadores descargaban su agresividad, formaban parte de la vida de la tribu y funcionaban como un poderoso mecanismos de enlace, empapando a los participantes del espíritu de su comunidad.

Los aspectos señalados anteriormente, son solo una pequeña representación de todas las manifestaciones culturales que surgen a partir del juego y nos permiten argumentar tal como lo señala el antropólogo Bally citado en Scheines (1998) , “ (…) contienen todos los valores de la vida humana, puesto que es una actividad libre que permite a la persona recrear, exaltar o transfigurar estética o poéticamente la realidad” (p. 121), es decir, en el juego se comparan, verifican conductas y normas de relaciones interpersonales interviniendo en el desarrollo moral para permitir al ser humano sobrevivir y adaptarse a la realidad, por ende termina formando parte de nuestro patrimonio e identidad cultural.

Al respecto, para Caillois (1958) partiendo de los juegos preferidos y con mayor auge desarrollados en la sociedad en lapsos de tiempos determinados, se pueden idear algunas características generales de la misma, al convertirse en componentes e imágenes de la cultura, puesto que “educan y arrastran a los jugadores en las virtudes o defectos, les confirman insidiosamente en sus hábitos o preferencias” (p. 88). Por tanto una sociedad, se puede caracterizar por sus juegos, utilizándolos como estrategia de indagación sobre ciertas prácticas cotidianas, aprendiendo a través del juego las acciones necesarias para la vida laboral, la familiarización con objetos del entorno para luego transferirlos a cierto objetos del trabajo o para la defensa y las formas de comportamiento y de integración de otras personas externas al contexto.

Por ende, el juego se ajusta a las características propias de la sociedad y a su vez transforma a cada persona y al grupo que disfruta de él, por tal motivo estas influencias nos ofrecen oportunidades de estudio desde diferentes perspectivas permitiendo entender y conocer la cultura a través de los juegos, en palabras de Lavega (2000) “los juegos forman parte de nuestro

patrimonio cultural y lúdico es decir del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región o país" (p. 30).

Y complementan esta perspectiva Lavega y Olaso (2007) al afirmar que:

> De todas las teorías que intentan explicar el juego, posiblemente sean las visiones socioculturales las que más se aproximan a nuestro propósito.
>
> …Huizinga (1972) (…) propone que aparte de las explicaciones fisiológicas y psicológicas que aparecen en este fenómeno, es obvio que el juego es y representa cultura, aunque es virtualmente anterior a ella.
>
> Desde otra perspectiva debemos reconocer que el juego participa de una interpretación contextualizada. No se puede comprender el juego en su transcripción cultural de manera aislada. El juego es y participa del contexto cultural del hombre, forma parte de la superestructura del patrón universal (formulado por Harris, 1987 y otros), junto con otras manifestaciones de ella, como son: el arte, la danza, la literatura y la propia ciencia. (p. 13-14)

Por último, para aportar al visón sociocultural del juego Jiménez (1996), estableció la importancia de la relación juego-comunicación al afirmar que:

> Nos obliga a mirar toda la riqueza de los signos, símbolos, códigos que poseen todos los juegos… el lenguaje no solo es instrumento de transmisión de ideas, sino que su función es la de producir estados de ánimo, actitudes y cambiar comportamientos… generalmente antes de jugar le decimos al otro lo que queremos hacer y cuáles son las reglas a las cuales nos debemos someter (p. 99-100)

Igualmente hace referencia al entorno cotidiano cuando refiere “los niños han desarrollado la capacidad de mantener una especial relación con su entorno cotidiano, pues los objetos con que juegan no los asumen simplemente como son sino como los necesitan, los desean o los sueñan” (p. 100).

2.2.1.6 Clasificación de los juegos desde una perspectiva sociocultural.

Los juegos según su intención han sido clasificados como se ha nombrado previamente en juego libre y juego dirigido según Caillois, así mismo se plantean clasificaciones con relación al área o habilidad a desarrollar a través del juego, en: matemáticos, lógicos, de lenguaje, etc. En el presente estudio por la tendencia sociocultural evidenciada, retomamos los conceptos planteados por Lavega y Olaso (2007), quienes presentan una tipología del juego al aproximarnos a una clasificación desde el punto de vista cultural y de las relaciones sociales que se propician a través del juego.

Según Lavega (2000), “el juego al igual que otras formas de relación o de expresión del ser humano, refleja en buena parte los elementos y características de los protagonistas, el entorno en el que se encuentran y de su vida cotidiana” (p. 78). De esta manera, como manifestación cultural ha ido evolucionando a la par del desarrollo del individuo, su entorno social y tecnológico; por lo tanto el ser humano ha jugado desde la antigüedad, pero los juegos realizados actualmente no son necesariamente los mismos realizados en otra época.

Según los planteamientos de Lavega y Olaso (2007) en torno a la clasificación de los juegos desde una perspectiva sociocultural presentan las siguientes denominaciones:

> El adjetivo *popular* describe lo que pertenece o es relativo al pueblo como colectividad, que es propio de él, en contraposición de lo que es culto. Así, un juego popular representa aquella práctica lúdica que es muy conocida o es muy extendida en una comunidad. Lo *tradicional* representa a otro adjetivo que viene a indicar lo que es de uso común, usual y que implica repetición en base a la costumbre adquirida. Hacer referencia a la tradición implica transmisión de hechos históricos, leyes, composiciones literarias, etc. Se trata, en definitiva, de transmitir costumbres y hábitos establecidos por los hombres de una misma comunidad. Siguiendo en esta línea de pensamiento, debemos resaltar que para hablar de un deporte tradicional se debe hacer referencia a aquella práctica deportiva, que aparte de ser usual, y de ser o haber sido popular, se repite y se transmite de forma generacional. (p. 11-12)

2.2.1.7 Tipología de los juegos populares

Siendo el juego una actividad de un grupo social inmerso en una cultura, se debe contemplar su visión sociológica, en la cual al existir interacción de los individuos en un espacio y tiempo se establecen relaciones basadas en la forma de juego.

Lavega y Olaso (2007) presentan en su obra una propuesta sobre la tipología del juego desde la perspectiva social, en la cual se tienen en cuenta tres aspectos importantes:

1. Objetivo: individual/colectivo

   Pretende hacer la diferencia entre los juegos en que los participantes buscan alcanzar un objetivo de manera colectiva o individual.

2. Función espacio-tiempo

   Plantea el modo en el que se combinan ambos componentes del juego, como elementos esenciales para el funcionamiento del mismo:

   - Espacio común/no común
   - Tiempo simultáneo/alterno

   Cuando los juegos no coinciden en las características espacio-temporales se configura una nueva modalidad llamada de competición.

3. Aspectos relacionales

   Señala la característica social que acompaña a la mayoría de juegos populares detallando la función de la disposición relacional de los jugadores en el momento de jugar.

A partir de los criterios objetivo y función espacio-tiempo los juegos se pueden clasificar en:

2.2.1.7.1 Juegos individuales.

<u>Juegos individuales sin competición ni interacción</u>

El desarrollo del juego se da de forma individual, sin interacción con otros jugadores ni coincidencia en espacio-tiempo.

Juegos individuales con competición

En ellos se presenta una jerarquía en el resultado y una rivalidad para alcanzar un objetivo en el desarrollo del juego. En términos de espacio-tiempo se pueden presentar de la siguiente forma:

- Espacio común/tiempo alterno: se realiza por turnos en el mismo escenario.
- Espacio no común/tiempo simultáneo: comparten el tiempo de ejecución en espacios diferenciados, como en la natación por carriles.

Juegos individuales con competición de oposición

Los jugadores comparten el espacio-tiempo y compiten entre sí.

2.2.1.7.2 Juegos colectivos.

Los jugadores se organizan de forma que requieren unos de otros para alcanzar el objetivo del juego. Según las características espacio-temporales se dividen en:

Juegos colectivos de colaboración

Se comparte el espacio-tiempo en el logro de un objetivo en común y colaborativo, como en el salto de cuerda.

Juegos colectivos de competición

Hace referencia a la consecución del objetivo del juego en el menor tiempo y de la mejor manera. No se comparte el espacio-tiempo, son un ejemplo los juegos de relevo.

Juegos colectivos de competición con oposición

En este caso los integrantes no interactúan en el mismo espacio-tiempo, pero sí de forma individual coinciden en el espacio-tiempo con al menos un integrante del otro colectivo. Los logros de cada integrante se suman para determinar un ganador.

Juegos colectivos de competición con colaboración y oposición

En este tipo de juego los integrantes de cada colectivo interactúan entre sí y al tiempo se oponen al otro para alcanzar el objetivo y ganar.

2.2.1.7.3 Juegos mixtos.

Juegos colectivos de competición mixta

Se genera por combinaciones de los juegos anteriormente nombrados. Lavega y Olaso (2007) los definen como "juegos que incluyen jugadores con objetivos individuales que se oponen o compiten a colectivos de protagonistas con objetivos compartidos" (p. 8).

Teniendo en cuenta el tercer criterio sobre el tipo de relaciones sociales que se generan en la dinámica de la realización del juego, entendiendo que dicha interacción es fruto de la combinación de los aspectos anteriores objetivo y la función espacio-tiempo se pueden presentar las siguientes categorías:

1. Relación unipersonal: individuo

   La acción individual supera la social, y se expresa eminentemente un comportamiento psicomotor. No se presenta interacción ya que no se comparte tiempo-espacio.

2. Relación unipersonal: individuo-individuo

   La acción individual supera la social, pero se comparte tiempo y espacio. La competición es individual ya que cada uno busca un logro personal del objetivo del juego.

3. Relación modelo grupo

   Utiliza la sumatoria de las habilidades individuales para mejorar el desempeño del colectivo, sin interacción entre los individuos de cada grupo. El resultado es la suma del desempeño individual, como sucede en las carreras de relevos.

4. Relación modelo equipo

   Se presenta relación entre los integrantes de un colectivo, actuando en el mismo espacio-tiempo.

5. Relación modelo mixto

   En este modelo se pueden encontrar mezclas de los anteriormente nombrados.

Siguiendo la propuesta tipológica de juego popular, presentamos una tabla que establece relaciones entre los diferentes planteamientos realizados previamente:

Tabla 2.1

Tipología del juego popular

RESUMEN DE LA PROPUESTA TIPOLÓGICA DEL JUEGO POPULAR DESDE LA PERSPECTIVA SOCIAL		
OBJETIVO	*FUNCIÓN E-T*	*ASPECTOS RELACIONALES SOCIALES*
INDIVIDUAL	➢ Competición (E=/T#; E#T=) ➢ Competición con oposición	▪ Relación modelo unipersonal individuo. ▪ Relación modelo

	(E=/T=)	unipersonal individuo-individuo.
COLECTIVO	➢ Competición (E=/T#; E#T=) ➢ Competición con oposición (E=/T=) ➢ Competición con colaboración y oposición (E=/T=) ➢ Competición mixta	▪ Relación modelo grupo ▪ Relación modelo equipo ▪ Relación modelo equipo ▪ Conjunto de relaciones

Tomado de Lavega y Olaso (2007) y adaptado por los autores.

Espacio (E), Tiempo (T), Espacio igual en tiempo diferente (E=/T·), Espacio diferente de forma simultanea (E·/T=), Espacio y tiempo compartido (E=/T=).

2.2.2 El recreo.

De esta categoría presentamos a continuación el concepto por ser el escenario espacio-temporal relevante para esta investigación. Pavía (2005) manifiesta que el recreo es un periodo de tiempo incluido en la jornada escolar; inmerso en un contexto social, histórico y cultural determinado, donde los estudiantes realizan actividades como: comer, ir al baño, jugar, relacionarse con su compañeros, charlar y otras interacciones propias de acuerdo a su edad. “La palabra recreo es tomada del lenguaje cotidiano escolar donde se utiliza para nombrar un periodo de descanso, de interrupción de la tarea en el contexto del trabajo educativo” (p. 19).

Asimismo, en su libro Patio Escolar: El Juego en Libertad Controlada, Pavía (2005), muestra un problema escolar como lo es “la distorsión que en el interior de las instituciones

educativas ha experimentado la noción de juego" (p. 20), haciendo que este sea utilizado en pro de obtener recursos eficientes para la enseñanza. Esa valoración como recurso, ha ido alejando la mirada del recreo y el patio como espacio de juego, actividades de descanso y esparcimiento. Es así como la escuela, y más específicamente el patio de juegos, deviene espacio significativo, sentido como propio por los sujetos, con signo social, cultural e históricamente definido, fácilmente reconocible en un contexto determinado.

En esta investigación el recreo se establece como escenario espacio- temporal del juego libre el cual permite la observación del mismo en el contexto escolar, siendo este el periodo de tiempo más extenso para su práctica, encerrando significados y saberes aún no explorados.

2.2.3 Convivencia escolar.

El concepto de convivencia puede ser abordado desde diferentes perspectivas, y según algunos estudios revisados por Perales, Bazdresch y Arias (2013) en Hispanoamérica, el término 'convivencia' puede significar:

- Conductas apegadas a las normas.
- Interacciones positivas entre maestros y alumnos.
- Interacciones positivas entre pares.
- Satisfacción y pertenencia a la escuela.
- Clima escolar favorable para el aprendizaje.
- Desarrollo moral.
- Desarrollo socio-afectivo.

- Manejo de conflictos.
- Inclusión de las diferencias.
- Participación en la vida escolar.
- Reducción de la violencia escolar
- Reducción de conductas de riesgo. (p. 148-149)

Los autores refieren que los estudios suelen transformar el concepto de convivencia en interpretaciones tales como: clima escolar, manejo de conflictos, reglas, entre otros; pero entender y estudiar la convivencia solo como respeto a las normas, usualmente genera un panorama de errores en el cumplimiento de las mismas, dejando de lado los fundamentos de interacción social que marcan las relaciones entre pares, de esta manera se da especial énfasis a los aspectos negativos —violencia escolar, *bullying*, agresión física o verbal— y se desdibujan las conductas para perpetuar y fortalecer la relaciones de convivencia —respeto, honestidad, comunicación—. Producto de esta reflexión afirman:

> La convivencia resulta del uso y práctica continua de los recursos culturales de los cuales las personas de una sociedad concreta pueden disponer a través del grupo de pertenencia con el cual se identifican para desarrollar la vida cotidiana. Convivir implica el modo de ser de cada persona en la interrelación con los otros, donde cada sujeto pone en práctica sus valores, creencias, percepciones, reflexiones, el conocimiento adquirido, etc. (p. 150).

Esta noción permite ampliar el panorama del concepto de convivencia como ideal, situando el análisis de esta en términos de la vida cotidiana. Los autores toman el concepto de la vida cotidiana desde la perspectiva sociológica de Heller (1987) entendida como:

> El ámbito inmediato de interacción y socialización del sujeto, en el cual se desenvuelve y del cual aprende ciertos modos de actuación peculiares en una sociedad determinada. Esto se logra a través de distintos procesos de interacción y aprendizaje que regulan el comportamiento esperado y aceptado, y a la vez hacen posible la adaptación de los sujetos a dicha sociedad (p. 150).

Del mismo modo Heller (1987) manifiesta "la vida cotidiana hace de mediadora hacia lo no cotidiano y es la escuela preparatoria de ello" (p. 25). De esta manera se vincula la escuela como escenario de socialización, permitiendo adquirir habilidades de interacción que trascienden a la escuela misma, aportando en ese sentido, Perales, Bazdresch y Arias (2013) cuando expresan:

> En el ámbito social y en el escolar se presenta como un conjunto de interacciones observables que tienen una intencionalidad y significado, explícito o implícito. Estas interacciones dan como resultado una serie de procesos de acercamiento y conocimiento del otro, del diferente, y permiten la elaboración de una red o tejido interpersonal. Son en estas acciones donde se configura el modo de ser y de convivir por parte de todos los miembros y actores educativos sin excepción y en los distintos estamentos que conforman la comunidad educativa, imprimiéndole a la escuela una cultura e identidad propia a lo largo del desarrollo de su historia. (p. 151).

Esta reflexión nos conduce a entender la convivencia desde la propuesta de núcleos socioafectivos planteada por Perales, Bazdresch y Arias (2013), siendo estos producto del análisis de tres características de la convivencia: democrática, pacífica e inclusiva, teniendo en cuenta la exploración de las conductas cotidianas reveladoras y transversales a estas características, se encontraron seis aspectos constitutivos de la convivencia escolar: respeto,

cuidado, responsabilidad, confianza, reconocimiento y comunicación, los cuales se comprenden como núcleos socioafectivos y son observables a través de acciones de la vida cotidiana.

Los autores entienden por núcleo socioafectivo:

> Una representación de las dinámicas de interacción en un grupo, en las cuales se reúnen prácticas que permiten caracterizar la interrelación entre diferentes actores. El supuesto detrás de esta consideración es que la ausencia, presencia, frecuencia o escasez de las prácticas contenidas en los diferentes núcleos tienen implicaciones afectivas y de valores (establecidas o no, socialmente) y las cuales ofrecen el soporte concreto para el mantenimiento de la vida cotidiana. Se asume que las acciones de la vida cotidiana escolar pueden ser agrupadas en los núcleos socioafectivos y considerarlas como las que configuran el modo de ser y de convivir por parte de todos los actores educativos, imprimiéndole a la escuela una cultura e identidad propia que se construye,- o se modifica-, en el día a día y a lo largo del tiempo. Esta visión es pertinente puesto que rompe la lógica normativa de la convivencia y postula como centro la práctica cotidiana y las implicaciones socioafectivas de la misma. La convivencia no se considera un valor en sí misma, sino una función de la relación interpersonal propia de los sujetos con una sociedad determinada, y por ello, un modo de lograr su permanencia y desarrollo. (Perales, Bazdresch y Arias, 2013, p. 152)

Lo anteriormente expuesto permite reconocer al ser humano como tal en relación con los otros, lo cual le facilita desarrollarse, alcanzando sus metas y propósitos individuales, mejorando su relación social y colectiva.

En el mismo sentido sobre la relación con el juego Jiménez (1996) refiere que:

> El juego a través de las interacciones comunicativas, que estos producen, facilita en los sujetos la elaboración de actitudes y valores. Actúan para orientar la vida cotidiana en la cual los seres humanos encuentran una pragmática para poder convivir en sociedad (p. 101).

2.2.4 Elaboraciones conceptuales.

Producto de la revisión teórica de los autores a continuación se presentan los conceptos claves de juego libre, recreo y convivencia.

2.2.4.1 Juego libre

Es una manifestación sociocultural, realizada por los adolescentes durante el recreo escolar generada y regulada por ellos mismos sin mediación del adulto y que promueve la interacción social.

2.2.4.2 Recreo

Es un escenario espacio temporal dentro del contexto escolar en donde se favorece la ejecución de los juegos libres.

2.2.4.3 Convivencia

Forma de interacción socio-cultural entre pares basada en los núcleos socio-afectivos que representan las dinámicas de la vida cotidiana en el contexto escolar.

Capítulo 3

Diseño Metodológico

La investigación se inscribe en la perspectiva hermenéutica (Vasco, 1994) para lograr el conocimiento de una realidad y aplica el enfoque cualitativo, el cual según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2010) "utiliza recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación y puede o no probar hipótesis en su proceso de interpretación. A través de ese enfoque se obtienen los datos cualitativos considerados como las descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones en el contexto social" (p. 7-9).

Teniendo en cuenta los objetivos de la investigación se utiliza en el estudio el diseño descriptivo y explicativo propuesto por Cea (1996) para quien

> Antes de indagar en la explicación de cualquier evento hay que proceder a su descripción mediante alguna o varias estrategias de investigación (encuesta, uso de documento y estadísticas o el estudio de casos). De ellas el investigador obtendrá información que le servirá en la caracterización del fenómeno que analiza.
>
> Después de la descripción procede la explicación: buscar posibles causas o razones de los hechos, acciones, opiniones o cualquier fenómeno que se analice. (p. 108-109)

Por lo tanto en este estudio nos referimos a descriptivo cuando indagamos sobre los juegos libres realizados por los adolescentes durante el recreo para caracterizar cada uno de ellos

y explicativo al conocer la opinión de los adolescentes sobre el juego libre y la convivencia para establecer la relación existente entre ellos.

Para este fin en el enfoque cualitativo se utilizan técnicas de recolección de la información como: la observación, la entrevista, la historia de vida, el diario de campo, los grupos de discusión, y el análisis documental, que permiten obtener información para comprender a las personas y su contexto. De ésta manera la metodología representa el vínculo entre el sujeto y el objeto del conocimiento, en ella se contempla el método, las técnicas e instrumentos para la recolección de la información, el proceso de análisis y la presentación de resultados.

En esta investigación se realizaron observaciones cualitativas, donde la función del observador es no participante, --de los juegos libres en el espacio del recreo escolar--, en dos días no consecutivos de la semana, con el objetivo de percibir el o los juegos realizados y no generar cambios en las conductas de los sujetos observados, esta observación permitió advertir la presencia de los juegos así como sus dinámicas. Adicionalmente se realizaron entrevistas semiestructurada a los informantes clave para ahondar en la información percibida a través de la observación.

El estudio se realizó con los estudiantes de dos colegios distritales ubicados en localidades periféricas de la ciudad de Bogotá, el colegio Luis Eduardo Mora Osejo (Usme) y Kimy Pernía Domicó (Bosa).

Para la elección de los informantes clave del estudio se utilizó el muestreo por juicio, el cual según Mejía (2000) consiste “en la selección de las unidades a partir solo de criterios

conceptuales… es decir las variables que delimitan la composición estructural de la muestra son definidos de manera teórica por el investigador" (p. 169). De esta manera se utilizaron los siguientes criterios para la selección:

a. Estudiantes que se encuentran en el rango de edad de 12 a 15 años. Este grupo de edad fue seleccionado basado en una caracterización del sector educativo realizada por la Secretaría de Educación Distrital (2013), en donde se resalta que en las localidades de Usme y Bosa esta población es el segundo grupo en número de estudiantes, precedido por los estudiantes de básica primaria (7 a 11 años).
b. Estudiantes observados realizando juegos libres en el recreo.
c. Estudiantes del género femenino y masculino.

De esta manera se conformó el grupo de los informantes clave seleccionados a partir de la observación de los juegos libres en el recreo escolar y su participación en ellos.

3.3 Técnicas de Recolección de la Información

3.3.1 Observación cualitativa.

La observación cualitativa definida según Hernández--Sampieri, Fernández y Baptista (2010) "no es mera contemplación ("sentarse a ver el mundo y tomar notas"), implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones" (p. 411). Es así como nuestra observación, comprende el registro de los patrones de comportamiento y sucesos de forma sistemática para obtener información del fenómeno que nos interesa: la relación entre los juegos libres realizados por los adolescentes y la convivencia escolar en el espacio del recreo.

El papel del observador cualitativo en esta investigación fue de no participación pues la observación se realiza a través de videos (Hernández-Sampieri Fernández y Baptista, 2010).

Los propósitos de la observación en esta investigación, se centraron en el ambiente social y humano que contempla los patrones de interacción, elementos no verbales, jerarquías y procesos de liderazgo; actividades individuales y colectivas que incluye el qué, cómo y cuándo interactúan los individuos; y los materiales que utilizan. Para nuestro caso el ambiente físico en el cual se realizó la observación fue en dos colegios distritales durante el espacio del recreo, en donde las actividades (acciones) individuales y colectivas están enfocadas en el juego libre: ¿qué hacen los participantes?, ¿cuándo y cómo lo hacen?, ¿cuál es el propósito y su relación con la convivencia?, además de tener en cuenta materiales —balones, cartas, monedas, piquis, piedras — utilizados por los participantes como elementos del juego. (Ver Anexo 1. Formato de registro de observaciones).

Se realizaron 10 grabaciones de video sobre los juegos en el recreo de los cuales fueron escogidos cuatro, por presentar elementos relevantes para el análisis de la convivencia y con los cuales se diligenciaron los respectivos registros de observación. (Ver Anexo 5. Registro de observación uno colegio Luis Eduardo Mora Osejo como ejemplo y Anexo 12. Registro de observación uno al cuatro (medio digital)).

3.3.2 Entrevista semiestructurada.

La entrevista según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2010) se define como “una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado)”. (p. 418).

Se utilizó la entrevista semiestructurada[1], la cual según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2010) está basada en una guía de preguntas (Ver Anexo 2. Cuestionario de entrevista semi-estructurada), pero el entrevistador también tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre temas de relevancia para la investigación.

La entrevista se realizó a 10 informantes claves elegidos de cada colegio, este número de entrevistados fue determinado teniendo en cuenta el punto de saturación presentado por Mejía (2000) para quien

> El punto de saturación del conocimiento es el examen sucesivo de casos que van cubriendo las relaciones del objeto social, de tal forma que, a partir de una cantidad determinada, los nuevos casos tienden a repetir —saturar— el contenido del conocimiento anterior (p. 171).

Para la elección de los informantes clave se tuvieron en cuenta los principios de representatividad, pertinencia y predisposición descritos por Mejía (2000); la representatividad criterio principal, está referido a la elección de estudiantes debiendo cumplir con los criterios previamente establecidos en el muestreo por juicio —edad y participación de ambos géneros—, la pertinencia hace alusión a que los seleccionados tengan un conocimiento básico y profundo de la dinámica social de estudio, en este caso participantes en juegos libres durante el recreo; y la predisposición, es decir acepten participar en la investigación, dispongan del tiempo necesario, accedan a ir al lugar determinado para la realización de la entrevista y cuenten con la autorización

[1] La entrevista fue de carácter anónimo y se realizó prueba piloto para comprobar la claridad de las preguntas, siendo necesario el ajuste de los interrogantes relacionados con convivencia por la dificultad presentada para responder algunas preguntas.

de los padres por medio de la firma del consentimiento informado. (Ver Anexo 3. Formato de consentimiento informado).

3.4 Análisis de la Información

Se inició el proceso de análisis de la información con la construcción de matrices que permitieron listar, organizar y releer la información recolectada, en ellas se realizó la agrupación de técnicas e instrumentos de acuerdo con características o atributos similares, dónde se aplicó y a quiénes se aplicó (Ver Anexo 6. Matriz Nº1 Relación de instrumentos), y la relación de instrumento por instrumento con una codificación de letras y números para facilitar su manejo. (Ver anexo 7. Matriz Nº 2 Relación detallada de instrumentos)

El análisis de la información se realizó retomando elementos de la propuesta de Torres (1996), respecto al uso de matrices para el análisis de los datos. Las fases o momentos para el análisis que se siguieron según esta propuesta fueron:

3.4.1 Categorización y codificación.

Con la información obtenida de la observación y las entrevistas se realizó el proceso de análisis, iniciando con la transcripción y la descomposición de la información en subconjuntos o unidades de sentido. En palabras de Torres (1996) consiste en 'ponerle nombre' a una porción de contenido o unidad de información de donde surgieron las **categorías de análisis** permitiendo

clasificar y agrupar datos con atributos o propiedades comunes, en nuestro caso juego libre y convivencia, esta categorización de tipo deductivo se realizó a partir de las preguntas iniciales ubicándolas en las categorías sobre las cuales se realizó la indagación. Posteriormente surgió la **categorización inductiva** la cual emerge de los datos, con base en el examen de los patrones y recurrencias presentes en ellos, para nuestro caso en la categoría juego libre surgieron las subcategorías: tipo de juego, características del juego, tipo de relación social, y para la categoría de convivencia las subcategorías fueron conflictos, participación, confianza, respeto, compañerismo y honestidad a las cuales se les asignó un código para facilitar su manejo. (Ver Anexo 9. Matriz Nº 4 Organización de la información de las entrevistas uno a cuatro Colegio Luis Eduardo Mora Osejo como ejemplo y Anexo 13. Matriz organización de la información de las entrevistas uno a veinte (medio digital)).

3.4.2 Ordenación y clasificación.

Luego de categorizar y codificar, se procedió a darle un orden lógico utilizando una matriz de organización de la información agrupándola de acuerdo a las categorías y subcategorías definidas, se reorganizaron todos los datos obtenidos ya no solo teniendo en cuenta la fuente informativa sino la categoría a la que corresponde permitiendo visualizar la información global que se obtuvo, focalizando la atención en aquella información relevante para la categorización ya establecida. (Ver Anexo 9. Matriz Nº4 Categorías y subcategorías)

3.4.3 Establecimiento de relaciones.

Con la información ya fraccionada es decir, categorizada, clasificada y reordenada en subconjuntos más específicos, se inició un proceso analítico para recomponer lógicamente los datos. Para lograrlo se establecieron todas las relaciones posibles y se reorganizaron las categorías y subcategorías en un nueva matriz.

Al establecer vínculos entre datos provenientes de diversas categorías o entre diversas fuentes como la entrevista y la observación, se puede ir descubriendo o construyendo la lógica de las relaciones estructurales de la realidad estudiada.

Con el fin de dar validez a los datos producto de la investigación se tuvieron en cuenta los parámetros de rigor en la investigación cualitativa, incluyendo:

- La dependencia o consistencia lógica, que se apoya en el análisis de los datos desde el punto de vista de varios investigadores, y las grabaciones en audio y video de la observación y la entrevista, garantizando el adecuado registro de la información.

- La credibilidad se garantiza al realizar un análisis categorial riguroso, que permita captar el significado completo y profundo de la realidad de estudio, respetando el sentido, el lenguaje y los sentimientos de los participantes.

El análisis de los videos producto de las observaciones se realiza según la propuesta de Bauer y Gaskell (2002), utilizando las imágenes en video como auxilio o complemento a los datos escritos producto de las entrevistas, para focalizar, resaltar o aclarar datos producto de la investigación.

Capítulo 4

Análisis de Datos y Hallazgos

El proceso inició con la construcción de matrices que permitieron listar, organizar y releer la información recolectada (Ver Anexo 6. Matriz Nº 1 Relación de instrumentos y Anexo 7. Matriz Nº 2 Relación detallada de instrumentos), luego de categorizar y codificar, se procedió a darle un orden lógico a toda la información obtenida de las entrevistas y observaciones, agrupándola de acuerdo a las categorías: Juego libre y convivencia (Ver Anexo 8. Matriz Nº3 Organización de la información de las entrevistas uno a cuatro Colegio Luis Eduardo Mora Osejo como ejemplo y Anexo 13. Matriz organización de la información de las entrevistas uno a veinte (medio digital)), lo cual permitió visualizar la información global que se tenía sobre cada una de ellas.

Con la información ya categorizada y clasificada en subconjuntos más específicos, se reorganizaron las categorías y subcategorías (Ver Anexo 9. Matriz Nº 4 Categorías y subcategorías), estableciendo vínculos entre datos provenientes de las categorías o entre diversas fuentes como la entrevista y la observación, para descubrir la lógica de las relaciones estructurales y la emergencia de nuevas subcategorías, lo cual permitió la construcción de una

red de sentido que presenta una síntesis descriptiva de la realidad estudiada, partiendo de cada una de las categorías y subcategorías emergentes para visibilizar las relaciones entre sí.

La red de sentido posibilitó representar las relaciones entre el juego libre y la convivencia no sin antes explorar en el juego libre las características, tipos de juego, beneficios, reglas, tipos de relaciones sociales; para luego establecer con la convivencia relaciones con los núcleos socio-afectivos según la propuesta de Perales, Bazdresch y Arias (2013) de la cual tomamos respeto, confianza y reconocimiento, y adicionamos compañerismo y conflicto por ser reveladores de la convivencia en el estudio. La red de sentido se presenta a continuación:

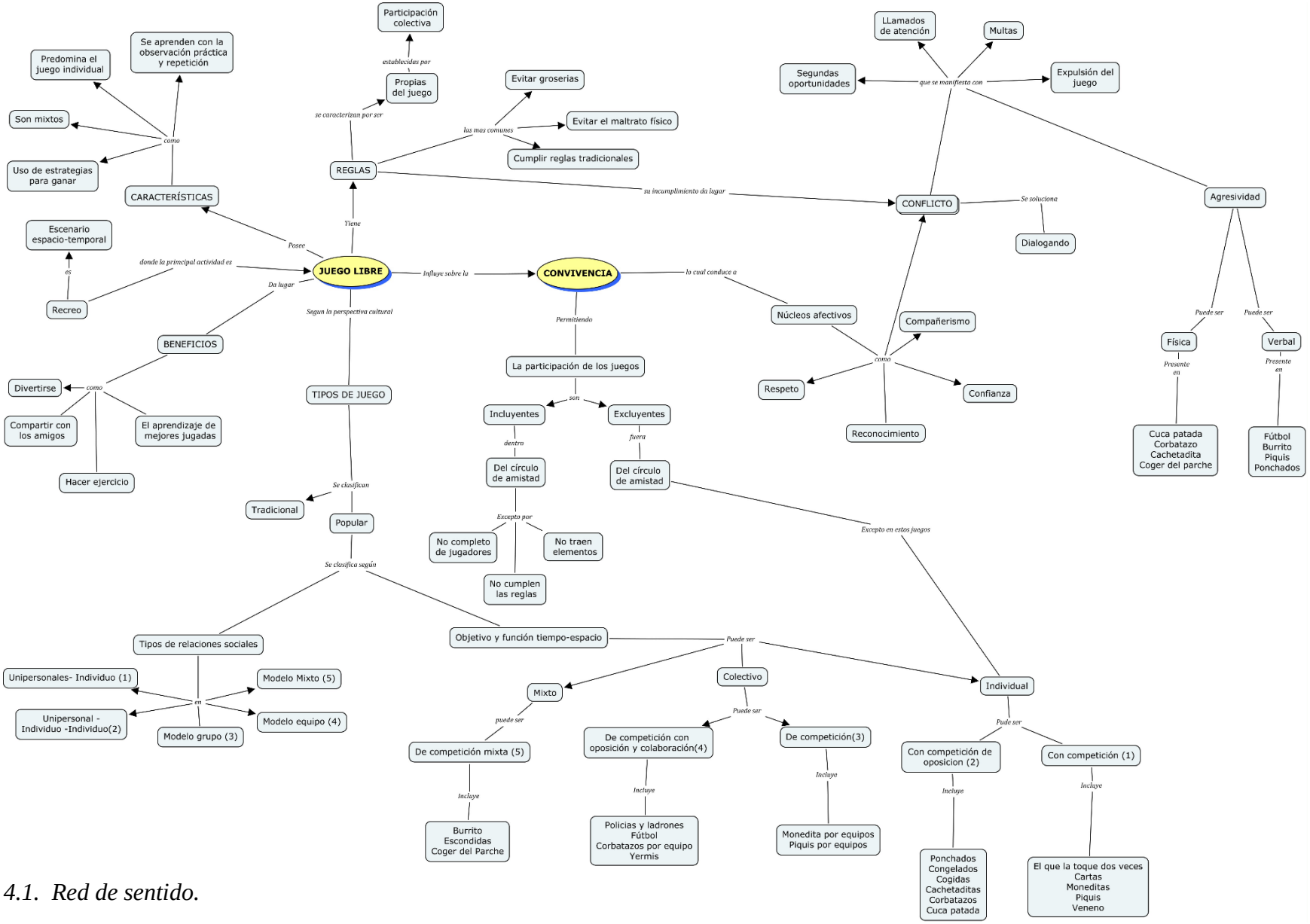


Figura 4.1. Red de sentido.

Fuente: Elaboración Propia

Para dar lectura a la red de sentido (Fig. 4.1) es oportuno aclarar la aparición del recreo, para esta investigación, no como categoría de análisis sino como el escenario y el espacio de tiempo donde fueron visualizados los juegos libres, de donde se obtuvieron los informantes claves para las entrevistas y las observaciones de los juegos allí realizados, en el cual los estudiantes se divierten, comparten y desearían que fuese de mayor duración.

Ahora bien, como no todas las actividades realizadas durante el recreo corresponden a juegos, para establecer lo descrito por los estudiantes, retomamos las características propuestas por Caillois (1958) es decir que cumplieran los requisitos de ser acciones:

- Libres: alusivo a estar por voluntad propia.
- Separada: referido a la delimitación de espacio y tiempo que para esta investigación fue el recreo.
- Incierta: porque no se tiene certeza del resultado pero si abre la posibilidad de inventar trucos o estrategias.
- Improductiva: ya que no genera riqueza material.
- Reglamentada: es decir determinada por normas momentáneas para esa acción.
- Ficticia: porque transporta a los estudiantes a otra realidad, los saca de su rutina de clases o de actividades corrientes dentro del colegio.

Teniendo en cuenta estas características y para dar cumplimiento al primer objetivo de nuestra investigación que plantea identificar y caracterizar los juegos libres realizados por los adolescentes en el recreo, se determinó que los juegos en el recreo más frecuentemente descritos por los estudiantes fueron: las 'cogidas' y el 'fútbol' —denominado así por los estudiantes porque

utilizan un balón en un campo de juego semejante con el deporte del mismo nombre—. En menor proporción 'ponchados', 'cartas', 'piquis', 'congelados', 'el que la toque dos veces', 'escondidas', 'moneditas', 'yermis', 'policías y ladrones', 'burrito', 'cachetadita', 'veneno', 'corbatazos', 'coger del parche' y 'cucapatada'.

Con la información aportada por los informantes y las observaciones realizadas se construyó una ficha de caracterización para cada uno de los juegos, como se puede apreciar en el ejemplo de la pag.48 Figura 4.2 y detalladamente en el Anexo 10. Ficha de caracterización juego piquis como ejemplo y Anexo 14. Fichas de caracterización de juegos libres (medio digital), la cual contiene nombre, otras posibles denominaciones, especificaciones —género, cantidad de jugadores y objetivo—, vocabulario, material, descripción, reglas, posibles variaciones y una representación gráfica, este ejercicio permitió profundizar sobre la dinámica de cada juego posibilitando el análisis por categorías como se describe a continuación.

Nombre del juego: MONEDITA

Otras posibles denominaciones: Cuarta, llamado por estudiantes del colegio KPD

Especificaciones:

Género: Masculino Cantidad de jugadores: 2 a 5 Objetivo: Individual

Vocabulario:

Cuarta: Es la distancia que hay desde el dedo pulgar de la mano hasta el meñique con la mano completamente extendida

Puntis o uñis: Si las monedas quedan alejados exactamente la cuarta más una uña el jugador tiene derecho a repetir. El puntis o uñis solo se puede realizar máximo dos veces por turno.

Cash: Se realizan préstamos de plata y al terminar se comparten las ganancias.

Encholar: Indica que una moneda se logra colocar en un pequeño hueco hecho en la tierra.

Material: monedas de diferentes denominaciones

Descripción: El juego consiste en lanzar una moneda contra la pared, cuando la moneda cae al piso está debe acercarse a la de su adversario hasta una distancia máxima de una cuarta, de lo contrario, cede el turno. Si la moneda se sitúa una distancia menor o igual que su cuarta con respecto a otra moneda, el estudiante puede tomar como premio la moneda de su adversario; si es mayor, cede el turno. Los turnos se sortean al iniciar el juego y el primer turno lanza al azar la moneda.

Reglas:

- Gana el jugador que logra apoderarse de más monedas.
- Respetar los acuerdos que se realizan durante el juego como el cash.

Variaciones:

Al iniciar el juego se realiza un hueco en la tierra de diámetro de 3 cm aproximadamente, el cual debe quedar alejado de la pared un metro y el objetivo es encholar la moneda en el hueco, si no cae ninguna en el hueco no se gana ninguna moneda, el jugador que consigue introducir la moneda en el agujero se queda con las monedas que estén a menos de una cuarta de distancia del agujero.

Representación grafica

Figura 4.2. Ficha de caracterización (fragmento) - Juego monedita.

4.1 Análisis de la Información por Categorías

El juego libre constituye la primera categoría de análisis, por ser el tema central del macroproyecto "Sujetos y objetos de mediaciones pedagógicas: juego y educación", al cual pertenece esta investigación desarrollada en el entorno escolar, específicamente durante el recreo, espacio inscrito dentro del currículo permitiendo múltiples mediaciones socioculturales relacionadas con la convivencia. Se presentan los hallazgos en tres apartados, el primero al interior del juego libre para exponer sus principales características, la segunda más que juegos libres: juegos populares, referido a los juegos populares como parte del juego libre y la última la convivencia frente al espejo que muestra la relación de causalidad entre el juego libre y la convivencia.

4.1.1 Al interior del juego libre.

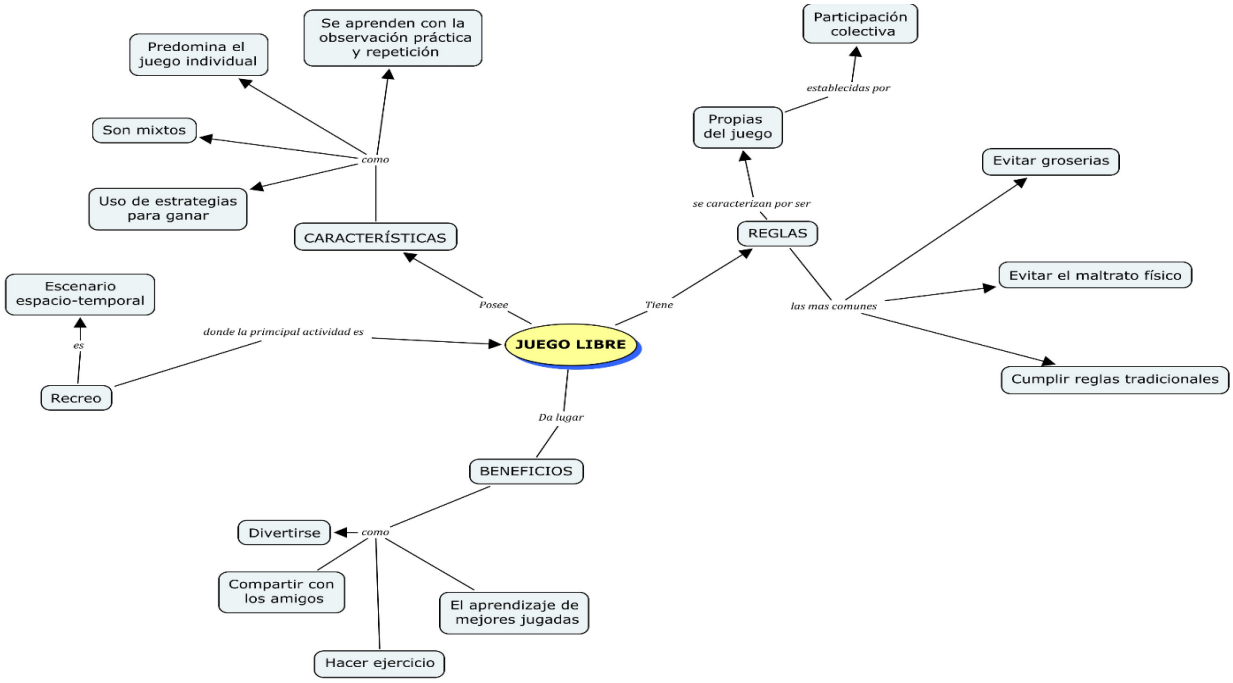


Figura 4.3. Juego libre-fragmento de la red de sentido.

Fuente: Elaboración Propia

En la revisión de la literatura no se encontraron particularidades respecto al juego libre más que su concepto en si, por lo tanto a partir de lo descrito en las entrevistas y de lo observado en los videos se establecieron unas características comunes a todos los juegos libres realizados por los adolescentes en el recreo (Figura 4.3 Juego libre-fragmento de la red de sentido), ellas son:

- Se aprende con la observación, la práctica y la repetición, ilustrado con las siguientes voces al responder la pregunta ¿cómo lo aprendiste?

"*viendo a los niños más grandes*" (JK8, 16 de octubre del 2013).

Otros decían "*ellos lo cogen a uno y pues a uno le toca hacer lo mismo, repetimos lo mismo*" (JK2, 20 de septiembre del 2013).

O también expresaron "*Yo no sabía tirarle y comencé a darle así y ahí fue yo estaba jugando por parejas con mi hermano y ahí jugábamos nosotros*" (JL5, 3 de octubre del 2013).

- Se usan trucos o estrategias demostrando la habilidad e ingenio para ganar el juego, es decir generan tipos de jugadas que son estrategias acordes a cada juego

En el juego de ponchados un adolescente respondió al preguntarle por su estrategia: "*utilizar de escudo a los otros*" (JK1, 30 de septiembre del 2013)

Y otro en el juego de fútbol expresó:

"*Si. Está la defensa cuando jugamos que quedan 3; quedan de delanteros entonces pues hacemos una especie de estrella y la tocamos rápido y vacilamos a los del otro equipo para hacer los goles más fácil*" (JK9, 16 de octubre del 2013).

O como lo observado durante el juego de 'monedita', (Ver Anexo 12. Registro de observación uno al cuatro (medio digital)-RO2-KPD) donde un estudiante ha adquirido la habilidad, a través de la práctica, para acertar el lanzamiento de la moneda y poder dirigirlo de tal forma que constantemente gana a sus compañeros.

- Interactúan los dos géneros: Son mixtos en su gran mayoría excepto los juegos 'piquis' y 'monedita' y 'cucapatada', en los cuales se presentan mayor cantidad de conflictos; la presencia femenina dentro de los juegos baja los niveles de agresiones físicas y verbales, los hombres procuran evitar las peleas.

- Predomina la competencia individual: de 17 juegos estudiados solamente 3 son de tipo colectivo como 'policías y ladrones', 'fútbol' y 'yermis', 3 más como 'monedita', 'corbatazos' y 'piquis' son individuales, pero con una variación permite la participación por equipos en ciertas etapas del juego denominadas por ellos *cash* que hace referencia a jugar en parejas cuando uno de los participantes va perdiendo y el otro le colabora para recuperarse dentro del juego y las ganancias (bolas de piquis, monedas) son divididas; el resto corresponden a juegos de tipo individual, en estos juegos se nota la prevalencia de la competición para el reconocimiento personal como manera de interrelacionarse con un único ganador el cual se lleva todo el mérito.

Para un adolescente el ser reconocido hace parte de ganar status social frente a los demás y de pertenecer a un grupo el cual potencialmente puede liderar por ser el mejor; todo esto concuerda con lo planteado por Leif y Brunelle (1978), acerca del juego del adolescente, para quienes se evidencia el predominio los juegos individuales los cuales permiten mostrar apariencias engañosas en los adolescentes, preocupándose por la forma como son vistos por los otros, con el fin de "dar una buena imagen" al encontrar en su interior algo que merezca ser estimado por sí mismo y por los otros.

- En cuanto a los beneficios que da lugar el juego, tal como se muestra en la Figura 4.3.p. 50, los estudiantes encuentran a la diversión como lo más relevante, el ejercicio físico en segunda instancia, lo cual le aporta a su salud, el aprendizaje de mejores jugadas para perfeccionar su juego y alcanzar el objetivo de ganar, y por último compartir con los compañeros tal como se refiere en JK2 y JK10 al interrogarlos sobre los beneficios del juego: *"…por pasar más tiempo con los compañeros, pues que van a ver menos problemas y uno va a tener la seguridad de que uno se habla con ellos y juega con ellos , para reírme, jugar, divertirme, burlarme*" (JK2, 30 de septiembre del 2013)

  De la misma manera:

  > *"…es como una salida a los problemas y también sirve como actividad física y uno sale a interactuar con los amigos*" (JK10, 16 de octubre del 2013)

Como se puede evidenciar los adolescentes juegan por diversión, lo cual corrobora el planteamiento de Caillois (1958) sobre la improductividad del juego, en general no se busca lucro: las apuestas solo se presentaron en una de las instituciones en el juego del 'fútbol',

apostando dinero o gaseosa. Por lo tanto las apuestas no constituyen un factor relevante para la convivencia en las instituciones estudiadas.

- Otro elemento del juego libre son las reglas mínimas, en su mayoría planteadas y ajustadas por el grupo, pero otras ya se saben porque han sido aprendidas en otros contextos como en la casa, la calle, el barrio y por tal motivo ingresan los adolescentes a jugar sin ningún requisito, en general son reglados los juegos para evitar las groserías, los maltratos físicos y cumplir las reglas ya conocidas. Se estableció que algunos de los juegos llevan implícitamente algún tipo de agresión física o verbal (Ver Tabla 4.1) controladas por los estudiantes con la implementación de reglas.

Tabla 4.1

Tipos de agresiones en los juegos

NOMBRE DEL JUEGO	**TIPO DE AGRESIÓN**	**REFERENCIA DEL ENTREVISTADO**
Burrito	Golpes en la espalda	JL1
Futbol	Groserías, gritos, patadas, halarse el cabello, zancadillas, empujones,	JL3, JL8, JL9, JK3, JK9
Cogidas	Empujones, patadas, golpes, jalonazos	JL2, JL3, JL4, JL7
Ponchados	Golpe fuerte con el objeto que se poncha	JL10
Cachetadita	Golpe con la mano fuerte	JL4
Coger del parche	Zancadilla, tirarlos al piso	JK2, JK4
Corbatazos	Golpe fuerte con la corbata	JL8

Cucapatada	Patadas	JL4
El que la toque dos veces	Golpe fuerte con el balón, patadas	JL9, JK8

Fuente: Elaboración Propia

Otros juegos presentan muy pocas reglas que corresponden a la dinámica propia del juego y del grupo participante por ejemplo, el tamaño de la piedra para jugar 'cartas', la distancia de lanzamiento para 'yermis', 'piquis' , 'veneno', 'cartas' y 'monedita' y la delimitación del espacio de juego para 'escondidas', 'congelados' y 'policías y ladrones'.

En resumen los elementos comunes de los juegos libres practicados por los adolescentes durante el recreo son: su aprendizaje está mediado por la observación, la práctica y la repetición; utilizan estrategias para ser ganadores, juegan por diversión, son mixtos, prima la competencia individual y tienen reglas mínimas al interior de los juegos.

4.1.2 Más que juegos libres: juegos populares.

A partir de lo observado y extraído de las entrevistas, se evidenció en las dos instituciones escolares que la principal actividad realizada por los adolescentes durante el recreo, es el juego, de forma espontánea sin intervención de ningún adulto, como lo referencia Muñoz (2009) el juego libre es practicado sin mayor prohibición salvo en casos en que se genere daños a la infraestructura como lo expresado por uno de ellos cuando al respecto dice:

“no dejan jugar con los balones que uno trae, solo con los que prestan en secretaria que son de espuma…porque después rompen los vidrios y después no pagan” (JL4, 2 de octubre del 2013)

Esto demuestra que las instalaciones de uno de los colegios presentan limitaciones para los estudiantes en cuanto al uso de elementos como balones y el único juego prohibido es el llamado burrito cuya causa es ilustrada en la siguiente voz: *"…uno se puede hacer daño con ese juego…*" (JL1, 30 de septiembre del 2013).

Según lo develan los estudiantes genera maltrato físico con riesgos de lesiones en la espalda para los participantes del juego. Entonces se vislumbra como el juego libre hace parte fundamental del recreo de los adolescentes puesto que se identificaron 17 juegos y solo uno es prohibido, contradiciendo lo propuesto por Molins-Pueyo (2012) al afirmar la inexistencia del juego libre en el ámbito escolar.

Por otra parte, todos los juegos libres realizados por los estudiantes en las dos instituciones reflejan los elementos del entorno cercano, características de los protagonistas y su vida cotidiana reafirmando la concepción de Huizinga (1954) para quien el juego es y representa la cultura. Por lo tanto se tuvo en cuenta la clasificación del juego desde una perspectiva cultural propuesta por Lavega y Olaso (2007), estableciendo que estos corresponden a juegos populares al ser prácticas muy conocidas y extendidas en las comunidades donde se encuentran ubicados los colegios estudiados y adicionalmente fueron aprendidos por grupo de edad, es decir fueron enseñados por uno de sus compañeros en su gran mayoría y en menor proporción por familiares.

Además, estos juegos han sido adaptados al contexto, siendo ajustados a las características actuales de los estudiantes en términos de nominación, por ejemplo el llamado 'piquis' ha sido conocido como 'cuatro o cinco huecos', 'cogidas' anteriormente se llamaba 'la lleva' , 'coger del parche' fue conocido como 'bobito' nombres encontrados en lo planteado en la cartilla Jóvenes ¡a jugar¡ juegos de barrio en Bogotá, emitida por la Alcaldía Mayor de Bogotá (2003); en cuanto a

la interacción verbal están presentes las adaptaciones dado que en las entrevistas utilizan un vocabulario propio para algunos juegos como 'embocholar' , 'enchocolar' o 'pochola' indicando que una bola o canica se logra ubicar en un pequeño hueco hecho en la tierra para el juego de 'piquis' (Anexo 10. Ficha de caracterización juego piquis como ejemplo y Anexo 14. Fichas de caracterización de juegos libres (medio digital)) u otro ejemplo la palabra 'puntis' en el juego de 'monedita' para referirse a las monedas distantes entre sí por la cuarta más una uña, por lo cual el jugador puede repetir turno (Anexo 14. Fichas de caracterización de juegos libres (medio digital)). Cabe anotar como los juegos suelen disponer de muchas frases, palabras o términos para describir algún elemento, jugada o estrategia, en la misma línea de lo propuesto por Jiménez (1996) quien resalta la relación juego-comunicación respecto a toda la riqueza de códigos que poseen los mismos.

Es de resaltar en una de las instituciones, como los balones eran fabricados con materiales reciclados al interior del colegio (Anexo 12. Registro de observación uno al cuatro (medio digital)-RO2-LEMO) en donde dos estudiantes corren tras un balón hecho de bolsas del refrigerio o en la otra institución toman cualquier elemento del medio (cadenas, bufandas, etc.) como representación de él, reafirmando la visión cultural abordada del juego, tomando como referente a Jiménez (1996) para quien los niños tienen una capacidad especial de mantener un relación con su entorno cercano asumiendo los elementos con los que juegan como los necesitan o lo desean no como son usados habitualmente; lo cual también se evidencia al preguntarle a JK1 en la descripción del juego ponchados, ¿con qué poncha? dice enérgicamente: "*con una pelota o con un peluche o con lo que haya ahí, con la bufanda… con lo que aparezca*" (JK1, septiembre 30 del 2013).

Darle uso a materiales del entorno para jugar es uno de los elementos que describen en niños, pero continua viéndose en los adolescentes, es decir las investigaciones en niños no están distantes de lo observado en adolescentes representando una forma de juego simbólico.

Siendo definidos los juegos observados como juegos populares se presenta a continuación la clasificación de los juegos encontrados teniendo en cuenta el objetivo y la función tiempo-espacio propuesta por Lavega y Olasso (2007).

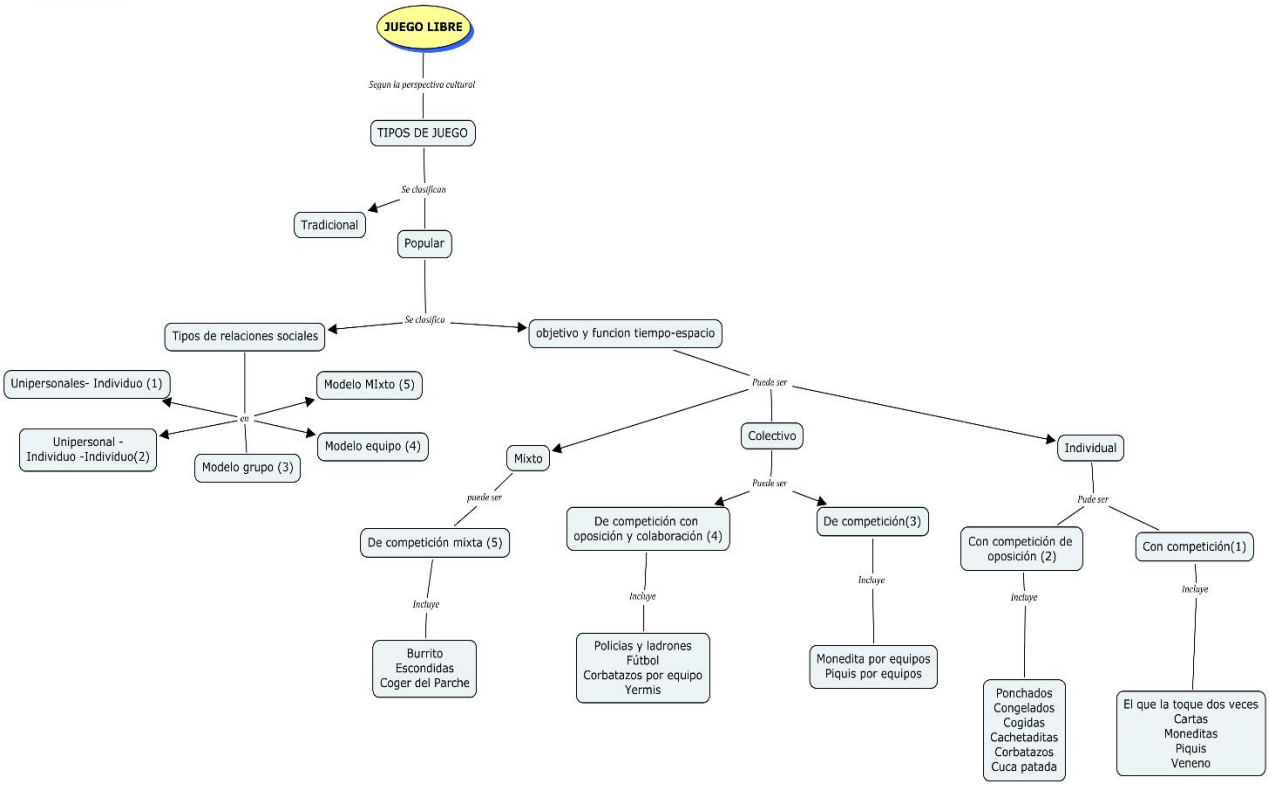


Figura 4.4. Tipología del juego libre-fragmento de la red de sentido.

Fuente: Elaboración Propia

Como se observa en la Figura 4.4, el juego libre hace parte de los juegos populares los cuales según el objetivo del juego pueden ser individuales, colectivos o mixtos, y según la función tiempo-espacio pueden ser de competición, competición con oposición y competición con oposición y colaboración.

Ahora bien los juegos populares presentan un elemento en común fundamental para esta investigación, el relacionado con la dimensión social ya que en ellos se comparten materiales, espacio, tiempo y efectivamente permiten al estudiante relacionarse con los demás de modos distintos con compañeros o con adversarios. Como se pude apreciar en la Figura 4.4.p.58 al establecer la correspondencia, con un número en paréntesis, entre la función tiempo-espacio de los juegos con el tipo de relación social que se presenta en su interior, y se explica a continuación.

Continuando con la propuesta de Lavega y Olasso (2007), en los juegos individuales de competición —el que la toque dos veces, moneditas, cartas, piquis y veneno—, que se realizan por turnos, la relación social establecida es llamada unipersonal- individuo en donde predomina un comportamiento eminentemente psicomotor evidenciado en la prevalencia de las habilidades individuales para sobrepasar al otro, como se describe en el Anexo 5. Registro de observación uno colegio Luis Eduardo Mora Osejo como ejemplo y Anexo 12. Registro de observación uno al cuatro (medio digital)-RO1-LEMO en donde cada uno de los participantes espera su turno y el de mejor puntería tumba la carta y se la gana; la interacción con el otro solo se presenta para el establecimiento de reglas y la determinación del ganador que en ocasiones genera conflictos en las relaciones entre ellos por incumplimiento de la regla o la no aceptación del ganador.

Así mismo en los juegos individuales con competición de oposición —ponchados, congelados, cogidas, cucapatada, corbatazos y cachetaditas— la relación social establecida

corresponde a la denominada unipersonal: individuo-individuo en ella los participantes interactúan dentro del mismo espacio y tiempo en donde el comportamiento, es psicomotor en busca del éxito personal dentro del juego pero repercute en el compañero al tener contacto físico con él, este aspecto hace que las relaciones con los otros sean vividas con mayor intensidad y aparezca la agresión física como parte del juego la cual tiene unas implicaciones para la convivencia al generar conflictos como reclamo a la agresión.

Dentro de los juegos colectivos se destacan los de competición con oposición y colaboración —policías y ladrones, fútbol, corbatazos por equipos, yermis— en los cuales la relación social establecida recibe el nombre de modelo equipo, en ella se presenta una vinculación causal entre los jugadores es decir todos los participantes del equipo trabajan en pro de ganar el juego, cada uno de ellos cumple una función que debe desempeñar a cabalidad para ganar y además defender el objetivo o intereses del mismo, es decir se solidarizan con su compañero de equipo frente a la dificultad. La conformación de equipos permite en la interacción, la presencia de diversas situaciones de desacuerdos por parte de cada uno de los equipos en cuanto a las reglas y al trato entre los integrantes de uno y otro equipo y por lo tanto las mediaciones para la resolución de conflictos tienen unas particularidades para la toma de decisiones en donde todos participan, es decir los conflictos son resueltos entre todos los integrantes por los acuerdos generados al interior de los equipos en el momento en que surge.

Otros juegos colectivos también de competición —moneditas por equipos, piquis por equipos—, presentan un tipo de relación correspondiente a modelo grupal donde la aportación individual es fundamental para ganar el juego, pues se tiene éxito en el juego gracias a la sumatoria de las habilidades individuales pero no tiene una vinculación causal ya que no hay funciones establecidas para los jugadores. En estos juegos se presentan alianzas entre los

jugadores para obtener un beneficio común pero se establecen dentro de la dinámica del juego no previamente, es decir puede verse como una estrategia para ganar en donde las destrezas individuales son aprovechadas para vencer a los adversarios. Dentro de las reglas está permitido aliarse con un compañero en el momento que así lo deseen para ganar a los demás, es una ventaja explicita desde el principio, es cultural aprovechar los momentos de posible derrota para implementar la estrategia en busca de no perder.

Por último en menor proporción, se muestran los juegos de competición mixta —burrito, escondidas, coger del parche— en los cuales aparecen relaciones sociales de modelo mixto incluyendo combinaciones de las anteriores en donde pueden los jugadores ser compañeros o adversarios durante el juego. Es de aclarar que en el 'burrito' la agresión física es máxima al punto de prohibirse jugar por la eventualidad de causar lesiones graves a los compañeros en la espalda y en el de 'coger del parche' la burla se hace constante hacia uno de los miembros, es sorprendente ver como para los adolescentes estos juegos les generen diversión sin tener en cuenta la posibilidad de hacer daño al otro física o psicológicamente. Es decir, culturalmente dentro de los juegos es aceptado no pensar en el otro sino en sí mismo, la diversión que ellos traen, contemplan en sí solo la satisfacción personal sin medir las consecuencias negativas causadas a los otros.

En este apartado se destaca la presencia del juego popular en los juegos libres practicados por los adolescentes, la utilización espontánea de materiales del entorno para los juegos, el aprendizaje de los mismos por grupos de edad y el tipo de relación social, dando cuenta del segundo objetivo planteado en esta investigación acerca de la clasificación según la tipología sociocultural del juego popular.

4.1.3 La convivencia frente al espejo.

Otra categoría de análisis contemplada en este estudio fue la de convivencia, por estar implícita dentro de los juegos, ya que se comparten espacio, tiempo y materiales comunes a varios adolescentes, en donde se interactúa y se aprende a convivir. En la Figura 4.5 se muestra los principales elementos encontrados en la investigación.

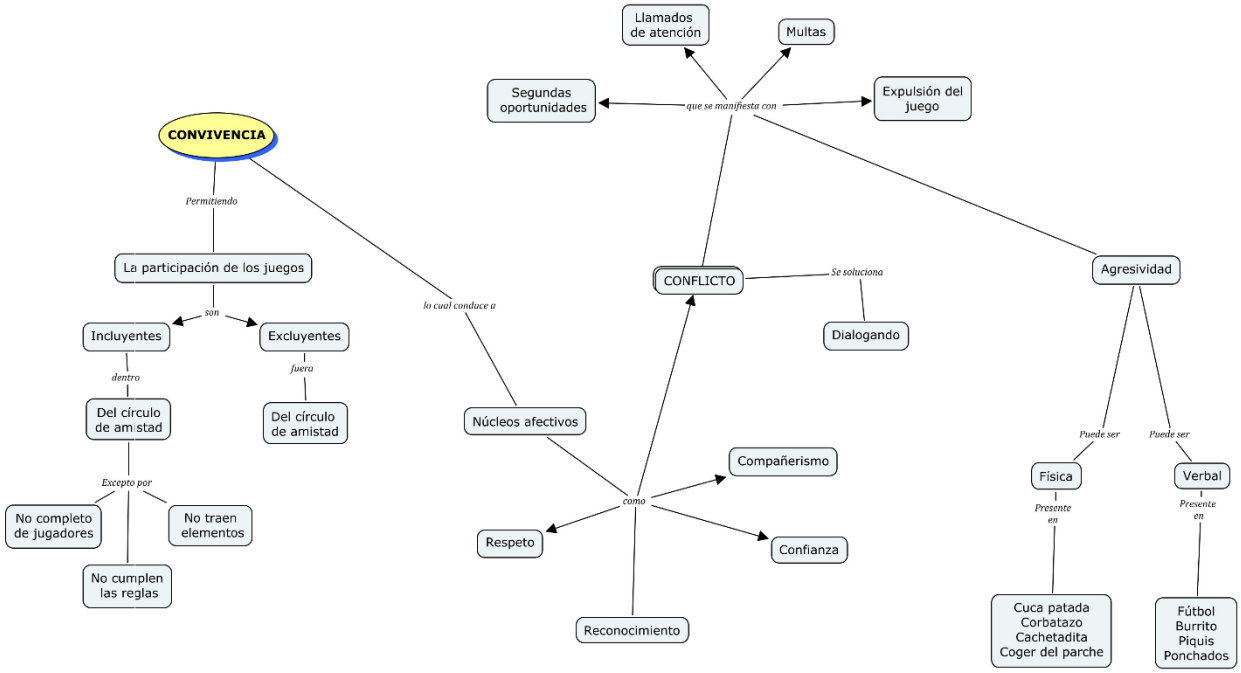


Figura 4.5. Convivencia en el recreo escolar-fragmento de la red de sentido.

Fuente: Elaboración Propia

De los seis núcleos socio-afectivos propuestos por Perales, Bazdresch y Arias (2013) para el análisis de la convivencia, en este estudio fueron tomados tres de ellos: respeto, reconocimiento visto como participación en los juegos y confianza a los cuales se le adicionaron, compañerismo y conflicto ya que en conjunto constituyen una representación de las dinámicas de

interacción en un grupo; los cuales fueron abordados a través del cuestionamiento a los estudiantes de la relación entre cada uno de ellos y el juego, por ejemplo se preguntó ¿qué relación hay entre este juego y el respeto?. Es de aclarar que la indagación basada en núcleos socio-afectivos se enfocó en las manifestaciones verbales y acciones presentes en la vida cotidiana al interior del juego sin partir de la conceptualización que los estudiantes tuvieran sobre cada uno de ellos.

En cuanto al núcleo socio-afectivo del respeto se encontró que está presente constantemente en los juegos en su manifestación opuesta, en forma de irrespeto reflejado en todo tipo de agresiones tanto físicas como puños, patadas, empujones y golpes; y verbales como groserías y gritos , además es de notar que el mayor irrespeto visible para los jugadores es el incumplimiento de las reglas, paradójicamente los estudiantes tratan de fortalecer el respeto a través de las reglas impuestas para evitar la grosería y el maltrato físico pero el irrespeto es permitido y tolerado en los juegos pues lo que reglan es la intensidad del golpe, como lo descrito durante el juego de ponchados, como se muestra en el Anexo 12. Registro de observación uno al cuatro (medio digital)-RO1-KPD donde para ponchar a un compañero utilizan una cadena o al ponchar a una compañera la fuerza del golpe es superior a lo que ella puede resistir y la deja caminando por un momento coja, o cuando entre ellos se dicen palabras soeces, y en todos estos periodos el juego continua como si nada hubiera pasado.

Lo anterior corrobora lo señalado por Díaz (2006) al describir que:

> El placer ha sido el concepto más utilizado por los especialistas para interpretar el sentido del juego, el placer es un acto de sublimación con el cual el sujeto satisface deseos y emociones; desde una perspectiva sociológica lo significativo se halla en la relación juego y competencia, cuando hay competencia se confronta simbólicamente el poder y la

> eliminación del otro a primera vista puede pensarse como manifestación de la agresividad natural del hombre, pero es una agresión ritualizada, establecida culturalmente y acordada como un factor de convivencia social, de esta manera el deseo de eliminar a otro queda sublimado en el juego, en la ficción. (p. 64)

Por lo tanto el irrespeto influye sobre la convivencia puesto que los adolescentes tratan de regularlo para evitar el conflicto.

Sobre el reconocimiento los hallazgos muestran que dentro de su círculo de amistad es amplia la participación en los juegos, en general dejan jugar a cualquier compañero principalmente en los juegos de competición por oposición de tipo individual permitiendo destacarse por sus propias habilidades y ser reconocidos. La principal razón por la que no dejan jugar a otro compañero es porque se desequilibra el número de jugadores para cada equipo, existen otras razones por las cuales no permiten jugar a algún estudiante como son:

- No traer los elementos indispensables del juego
- Ser reiterativos en no cumplir las normas
- Ser reconocidos como conflictivos y/o agresivos
- Ser muy hábiles para el juego y ganar siempre
- En el caso del 'fútbol ' decide el dueño del balón o quien inicia el juego lo cual demuestra un tipo de liderazgo.

Sin embargo fuera del círculo de amistad son excluyentes con otros compañeros, demostrando la autorregulación de algunos individuos conflictivos no permitiendo su ingreso a los juegos a menos que su actitud se modifique, es de resaltar la coincidencia en afirmar como

todos tienen participación en el grupo para decidir quienes ingresan a jugar. Entonces el juego libre promueve la convivencia al permitir la interacción entre pares.

Acerca de la confianza, la mayoría de los estudiantes, dejan vislumbrar que no se ve como un elemento constitutivo del juego, ni es componente de la relación de amistad, ni una cualidad personal; es visto como una estrategia para ganar el juego, confían en el compañero para acciones propias de los juegos tales como no poncharlo, no meterle gol, no hacerle perder, es decir confía en que el otro tiene la suficiente destreza para jugar bien. Sin embargo una minoría manifiesta desconfiar de sus compañeros de juego por la falta de honestidad evidenciada a través de la siguiente voz: "que no hay que confiar en los compañeros porque hay unos compañeros que juegan mal, es decir son tramposos" (JL9, 18 de octubre de 2013).

Al indagar sobre el compañerismo el juego es visto como base para establecer y/o mejorar las relaciones de amistad porque al divertirse está implícito compartir más tiempo con sus amigos interactuando, conociéndose más entre ellos y estimulando la ayuda mutua como lo manifiesta el siguiente estudiante al respecto del juego ´monedita´: "si a uno le va bien le puede dar plata al otro que va perdiendo" (JL7. 16 de octubre del 2013). Es así, como el juego libre genera y promueve la convivencia al favorecer las relaciones entre los adolescentes en el momento de jugar.

Y por último, a pesar de la reglamentación los conflictos hacen parte de los juegos, afectando la convivencia al entorpecer las relaciones y transformar los modos de interactuar lo cual es observable cuando los problemas al interior del juego se solucionan hablando con los otros jugadores y buscando hacerles ver su equivocación tratando de evitar las peleas; llama la atención que la expulsión o salir voluntariamente del juego hacen parte de las soluciones a la situación.

Para los estudiantes los juegos pueden disminuir los niveles de conflictividad porque fortalecen la comunicación, la tolerancia, la amistad y se olvidan los conflictos, es decir es visto el juego libre como alternativa de negociación; pero por el contrario también pueden ayudar a generar problemas causados por agresiones físicas y verbales, al no aceptar el perder o realizar trampa la cual es referida a no cumplir las reglas. Es aquí en donde se pone en evidencia la dualidad que presentan los juegos frente al conflicto al mitigarlo y generarlo a la vez, como lo descrito en el Anexo 12. Registro de observación uno al cuatro (medio digital) RO2-LEMO, cuando un estudiante ajeno al grupo de jugadores los despoja del balón y una de las integrantes lo sacude y da golpes, pero cuando recuperan el balón, continúan con el juego como si nada hubiese pasado. Cabe anotar que el conflicto hace parte de la cotidianidad es propio de la dinámica sociocultural inherente a las relaciones entre pares de esta manera no se aborda como un elemento negativo como ha sido estigmatizado históricamente en nuestra sociedad.

El principal elemento detonante de los conflictos es el incumplimiento de las reglas por esto los adolescentes, expresan que se debe ser honesto, jugar limpio y aceptar la derrota de buena manera. Esto concuerda con el estudio de Perales, Bazdresch y Arias (2013) en donde refieren sobre una posible tendencia en los estudiantes mayores, a responder menos a las prescripciones al comparar las respuestas del cumplimiento de las reglas entre estudiantes de tercero y sexto grado.

No obstante se determinó que en los juegos exclusivamente masculinos y de habilidad ('monedita' y 'piquis'), como en los de evidente agresión física ('cachetaditas' y 'corbatazos') no ayudan al mejoramiento de las relaciones porque en algún momento del juego se entra en conflicto por la competitividad en los primeros y por la intensidad de la agresión en los otros.

Con lo anteriormente expuesto, consideramos que los juegos libres de los adolescentes están presentes en el recreo escolar en las instituciones educativas distritales estudiadas, y por medio de las relaciones sociales observadas por los investigadores y expresadas por los jugadores, se logra establecer que existe una relación de causalidad puesto que los juegos libres dinamizan y son un medio para lograr la convivencia, permitiendo de esta manera dar respuesta al tercer objetivo específico propuesto en esta investigación.

A modo de síntesis a continuación se presenta un modelo de la ficha de caracterización de los juegos libres observados en esta esta investigación (Ver Figura 4.6. Modelo de ficha de caracterización-juego monedita), en ella se muestra la clasificación del juego según la tipología sociocultural propuesta por Lavega y Olaso (2007), las características propias, la relación sociocultural y con la convivencia en el cual se presenta un análisis de la dinámica social que se genera al interior del juego, retomando lo elementos de análisis según los núcleos socioafectivos de Perales y colaboradores (2013), finalizando con una representación gráfica, es así como se logra responder a la pregunta de investigación.

Modelo de ficha de caracterización

Clasificación sociocultural: Modelo Unipersonal-Individuo

Nombre del juego: MONEDITA

Otras posibles denominaciones: Cuarta, llamado por estudiantes del colegio KPD

Especificaciones:

Género: Masculino Cantidad de jugadores: 2 a 5 Objetivo: Individual

Vocabulario:

Cuarta: Es la distancia que hay desde el dedo pulgar de la mano hasta el meñique con la mano completamente extendida

Puntis o uñis: Si las monedas quedan alejados exactamente la cuarta más una uña el jugador tiene derecho a repetir. El puntis o uñis solo se puede realizar máximo dos veces por turno.

Cash: Se realizan préstamos de plata y al terminar se comparten las ganancias.

Encholar: Indica que una moneda se logra colocar en un pequeño hueco hecho en la tierra.

Material: monedas de diferentes denominaciones

Descripción: El juego consiste en lanzar una moneda contra la pared, cuando la moneda cae al piso está debe acercarse a la de su adversario hasta una distancia máxima de una cuarta, de lo contrario, cede el turno. Si la moneda se sitúa una distancia menor o igual que su cuarta con respecto a otra moneda, el estudiante puede tomar como premio la moneda de su

adversario; si es mayor, cede el turno. Los turnos se sortean al iniciar el juego y el primer turno lanza al azar la moneda.

Reglas:

- Gana el jugador que logra apoderarse de más monedas.
- Respetar los acuerdos que se realizan durante el juego como el cash.

Variaciones:

Al iniciar el juego se realiza un hueco en la tierra de diámetro de 3 cm aproximadamente, el cual debe quedar alejado de la pared un metro y el objetivo es encholar la moneda en el hueco, si no cae ninguna en el hueco no se gana ninguna moneda, el jugador que consigue introducir la moneda en el agujero se queda con las monedas que estén a menos de una cuarta de distancia del agujero.

Relación sociocultural y con la convivencia

En este juego se presenta una relación unipersonal individuo y se genera una competición, compartiendo el espacio pero no el tiempo, eso quiere decir que cada jugador interviene en el juego por turnos y con su desempeño se enfrentan entre sí buscando una ganancia individual. Aunque en éste juego se utiliza dinero (monedas), no es fuente de conflictos entre los participantes si se cumplen las reglas pactadas por ellos previamente. El vocabulario que utilizan consta de palabras específicas para el juego como "puntis", "uñis"; se utilizan

groserías entre los jugadores que son considerados como agresión verbal, y unidos al incumplimiento de las reglas y el robo de las monedas puede generar conflictos.

Representación grafica

Fotografía tomada por Luisa Carolina Rodríguez, Colegio Kimy Pernia Domicó IED.

Figura 4.6 Modelo de ficha de caracterización-juego monedita.

Capítulo 5

Conclusiones

A continuación presentamos las conclusiones producto del proyecto de investigación, estas se relacionan con los objetivos planteados y permiten dar respuesta a la pregunta de investigación así:

- Los adolescentes de las dos instituciones educativas investigadas, realizan juegos libres en el recreo escolar; estos juegos se asemejan a los descritos en investigaciones y textos como juegos populares, y en ese sentido han sido adaptados a las condiciones contextuales de los estudiantes y presentan diferentes nominaciones como patrimonio verbal del grupo. Es así como en esta investigación se lograron identificar y caracterizar 17 juegos libres.

Los 17 juegos libres cumplen con unas características comunes: su aprendizaje está mediado por la observación, la práctica y la repetición; utilizan estrategias para ser ganadores, juegan por diversión, son mixtos, prima la competencia individual y tienen reglas mínimas dentro de los juegos.

- Los juegos visualizados durante el recreo de las dos instituciones escolares estudiadas, según la tipología sociocultural del juego popular, corresponden en su mayoría a juegos individuales por competición y de competición con oposición, lo cual refleja una característica de socialización basada en el reconocimiento personal, el desarrollo de habilidades individuales y muy poco estímulo al trabajo en equipo. En los juegos con competición por oposición las relaciones con los otros favorecen el contacto físico y surge la agresión física y verbal como detonante de los conflictos.

- Los juegos libres son acciones de socialización presentes en el recreo escolar, la convivencia al interior de ellos presenta una dualidad puesto que favorece la diversión, el compartir, el llegar a acuerdos, pero a la vez es generador de conflictos por el incumplimiento de las reglas y por sobrepasar los límites de agresión tanto física como verbal legitimadas por el grupo. Es así como cada sujeto pone en práctica sus valores, creencias y percepciones con las cuales se identifica para implementar en su vida cotidiana reflejándolo en la forma como se desenvuelve en el juego y reacciona frente a las diferencias.

La vida cotidiana vista desde los núcleos socioafectivos se relaciona con el juego libre favoreciendo la participación activa de los adolescentes en la dinámica de planteamiento y ejecución del juego mediado por la comunicación. Por otra parte el respeto y la confianza escasean al interior de las interacciones de los jugadores por tal motivo prevalece la idea del irrespeto y la desconfianza que son controladas a través de las reglas.

Con lo anteriormente expuesto, consideramos que los juegos libres de los adolescentes están presentes en el recreo escolar en las instituciones educativas distritales estudiadas, y por medio de las relaciones sociales observadas por los investigadores y expresadas por los jugadores, se logra establecer que existe una relación de causalidad entre el juego libre y la convivencia escolar en el recreo, porque el juego libre causa, influye, fomenta, promueve, genera, incide, dinamiza, transforma, entorpece y es un medio para lograr la convivencia permitiendo de esta manera dar respuesta a la pregunta de investigación.

Prospectiva

La prospectiva es entendida como el planteamiento de posibilidades de investigación futura, a modo de complemento o profundización del presente estudio. Es así, como en coherencia con los hallazgos producto de esta investigación, vislumbramos por lo menos tres prospectivas, las cuales presentamos a continuación:

Esta investigación permitió visualizar la presencia de los juegos libres en el recreo escolar de los adolescentes de dos instituciones educativas distritales, destacando sus características individuales y aproximándose a un análisis social relacionado con lo observado por los investigadores y lo expresado por los informantes. Es así como en este tipo de juego, los adolescentes, al sentirse libres, manifiestan su conducta en forma espontánea y real, en donde el juego se convierte en una oportunidad de encontrarse con el otro, por lo tanto sugerimos fomentar la práctica de los juegos de tipo colectivo, ya que consideramos que tienen el potencial de propiciar el intercambio, la participación y el convivir, construyendo lazos sociales. De esta manera es fundamental rescatar el juego libre en las instituciones escolares, no solo por su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas ya estudiadas en otras investigaciones, sino porque permite el actuar deshinibidamente de los estudiantes, convirtiéndose en un espacio y tiempo propicio para el encuentro, la interacción y por lo tanto en un indicador de la convivencia tan deteriorada actualmente en el contexto escolar.

Por otra parte consideramos que sería importante continuar esta investigación con un enfoque investigación- acción, en donde se realice una intervención para el fortalecimiento de los núcleos socioafectivos indagados a través de este estudio, posterior a ello volver a examinar los juegos identificados, para establecer el impacto sobre el conflicto en el juego y las alteraciones de la convivencia.

Asimismo, para complementar la información obtenida en el presente estudio, se puede realizar una investigación que retome la voz del estudiante frente a las conductas de socialización que ellos realizan en los juegos, que a la vista del investigador pueden ser consideradas agresiones verbales o físicas, pero que están mediadas por la subjetividad. Retomar esas voces en relación con las manifestaciones culturales del núcleo familiar del estudiante puede dar argumentos para la comprensión del fenómeno de conflicto escolar presente en las instituciones educativas.

Y por último el juego libre debería convertirse en protagonista al interior de las instituciones educativas porque puede ser, una de tantas maneras, de acercar la familia a la escuela en concursos o campeonatos que generen un espacio de intercambio sociocultural.

Referencias

Alcaldía Mayor de Bogotá. (2003). Cartilla Jóvenes, ¡a jugar!: Juegos de barrio en Bogotá. Bogotá: Panamericana Formas e impresos S.A.

Bauer, M., & Gaskell, G. (2002). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual pratico. Rio de Janeiro: Editora Vozes.

Caillois, R. (1958). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.

Cantó, R. (2004). *Comportamiento Motor Espontáneo en el Patio de Recreo Escolar*. Tesis Doctoral Inédita. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.

Cantó, R.; & Ruíz, L. (2005). Comportamiento Motor Espontáneo en el Patio de Recreo Escolar: Análisis de las diferencias por género en la ocupación del espacio durante el recreo escolar. *International Journal of Sport Science* 1(1), 28-45. Consultado el 25 de abril de 2013, Doi:10.5232/ricyde2005.00103

Caycedo, C., García, D., Ballesteros, B., & Novoa, M. (2005). Relación entre estrategias de control en el ambiente familiar y escolar y prácticas de juego en niños, niñas y jóvenes. *Universitas. Psychologica*, 4(1), 85-96. Consultado el 23 de marzo de 2013, en la base de datos scielo.

Cea, M. (1996). *Metodología cuantitativa: Estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid: Editorial Síntesis.

Chaves, A. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare*, *17*(1), 67-87. Consultado el 12 de marzo de 2013, en http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/4973

Cordazzo, S., Martins, G., Macarini, S., & Viera, M. (2007). Perspectivas no estudo do brincar: um levantamento bibliográfico. *Revista Aletheia*, 26(1) ,122-136. Consultado el 5 de abril de 2013, en http://pepsic.bvsalud.org/pdf/aletheia/n26/n26a11.pdf

Cordazzo, S., Vieira, M., & Almeida, A. (2012). Portuguese and brazilian children's play in school. *Journal of human growth and development*, 22 (1), 60-67. Consultado el 21 de abril de 2013, en http://www.revistas.usp.br/jhgd/article/view/20051/22161

Costa, C. (2012). Convivencia: la percepción de educadores sobre las actitudes de los alumnos en el espacio educativo. Tesis doctoral no publicada, Universidad de Alicante.

Díaz, H. (2006). *La función lúdica del sujeto*. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. Bogotá: Magisterio.

Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*. México: Fondo de cultura económica.

Heller, A. (1987). *Sociología de la vida cotidiana*. Barcelona: Editorial Península. Recuperado de http://www.afoiceeomartelo.com.br/posfsa/Autores/Heller,%20Agnes/Sociologia%20de%20la%20vida%20cotidiana%20parte1.pdf

Hernández -Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. Quinta edición. México: Editorial McGraw Hill.

Herrera, C., & Buitrago, B. (2010). Juego y escuela en Colombia a finales del siglo XIX. *Revista Colombia Pedagogía y Saberes*, 33, 63-72. Consultado el 25 de abril de 2013, de la base de datos Open Journal Systems.

Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens.* Madrid : Alianza editorial

Jaramillo, D., & Murcia, N. (2012). Juego, recreo y convivencia escolar: una mirada desde los imaginarios sociales. *Revista de Investigaciones Universidad Católica de Manizales*, 20, 68-84. ISSN 0121-067X.

Jiménez, C. (1996). La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego. Bogotá : Editorial Magisterio.

Lavega, P. (2000). Juegos y deportes populares-tradicionales. Madrid: Inde Publicaciones.

Lavega, P., & Olaso, C. (2007). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Leif, J. & Brunelle, L. (1978). *La Verdadera Naturaleza del Juego.* Buenos Aires: Editorial Kapelusz. Mejía, J. (2000). El muestreo en la investigación cualitativa. *Revista del instituto de investigaciones histórico sociales*, 4(5), 165-180. Consultado el 12 de abril de 2013, recuperado de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/inv_sociales/n5_2000/a08.pdf

Molins-Pueyo, C. (2012). Patios escolares y diversidad sociocultural en Cataluña. Una investigación sobre usos y posibilidades para el juego y el aprendizaje. *Papers Revista de Sociología*, 97(2), 431-460. Consultado el 25 de abril de 2013, Recuperado de: http://papers.uab.cat/article/view/v97-n2-molins

Muñoz, J. (2009). Juego dirigido y juego libre en el área de educación física. *Revista Digital para profesionales de la enseñanza*. 3 ,1-11. Consultado el 25 de abril de 2013, de la base de datos Open Journal Systems.

Pavía, V. (2005). *El patio escolar: El juego en libertad controlada*. Un lugar emblemático territorio de pluralidad. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico. Consultado el 15 de marzo de 2013, en google books.

Perales, C., Bazdresch, J., & Arias, E. (2013). La convivencia escolar desde la perspectiva de los estudiantes. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa,* 6(2), 147-165. Consultado el 18 de marzo de 2013, en la base de datos rinace.

Pérez, L., & 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 no publicada, Universidad Tecnológica de Pereira. Colombia.

Santos, A. & Dias, Á. (2010). Ludic behavior among children of Brazil's northeast region: Categorization of playful activities. *Psicología: Teoría e Pesquisa*. 26(4), 585-594. Consultado el 9 de abril de 2013, de la base de datos scielo.

Saucedo, C. (2006). Estudiantes de secundaria, sus apropiaciones de recursos culturales para recrear su condición como jóvenes en la escuela. *Revista mexicana de investigación educativa.* México, 11(29), 403-429. Consultado el 23 de abril de 2013, en la base de datos redalyc.

Secretaría de Educación Distrital. (2013). Caracterización sector educativo de Bogotá año 2012. Consultado el 13 de marzo de 2013, recuperado de: http://www.sedbogota.edu.co/archivos/SECTOR_EDUCATIVO/ESTADISTICAS_EDUCATIVAS/2013/PERFIL%20EDUCATIVO%20BOGOTA%202012.pdf

Sheines, G. (1998). Juegos inocentes, juegos terribles. Argentina: Editorial Universitaria de Buenos Aires. Recuperado de http://glosarioeducativo.wikispaces.com/file/view/Juegos+Inocentes+SCHEINES.pdf

Tirado, M. (2005). El Juego y La Lúdica: Alternativas de desarrollo social para el siglo XXI. Universidad de Antioquia. En Cuadernos Pedagógicos, 26,43-50. Consultado el 2 de abril de 2013, Recuperado de: http://ayura.udea.edu.co/medios/documentos/Cuaderno%2026.pdf

Torres, A. (1996). Estrategias y técnicas de investigación cualitativa. Módulo II de investigación. Neiva: Universidad Sur Colombiana. Facultad de ciencias sociales y humanas.

Vasco, C. (1994). Tres estilos de trabajo en las ciencias sociales. Bogotá: Documentos CINEP.

ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO DE REGISTRO DE OBSERVACIONES

OBSERVACIÓN No.

FECHA:

COLEGIO:

ZONA DEL COLEGIO:

HORA INICIO: HORA FINAL:

NOMBRE DEL JUEGO:

No. DE PARTICIPANTES: MASCULINO: FEMENINO:

ELEMENTOS UTILIZADOS:

DESCRIPCION DEL JUEGO:

_____

_____

ASPECTOS RELEVANTES	CÓDIGO VERBAL	CÓDIGO NO VERBAL	COMENTARIO
Reglas observables del juego			
¿En qué consiste el juego?			
¿Cómo interactúan los estudiantes con actitudes relacionadas con valores y/ emociones?			

ANEXO 2

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA SEMI- ESTRUCTURADA

FECHA: **HORA DE INICIO:**

GENERO: **HORA FINAL:**

GRADO: **EDAD:**

JUEGO LIBRE

1. ¿Qué actividades realizas durante el recreo?
2. ¿A qué juegas en el recreo?
3. ¿Cuál de esos juegos es el que más te gusta jugar y por qué?
4. ¿Quién te enseño ese juego? ¿Cómo lo aprendiste?
5. ¿En qué consiste ese juego? Descripción (cuántos jugadores ,de qué género los participantes, por equipos o individual, cómo se juega)
6. ¿Quién gana y quien pierde en ese juego?
7. ¿Cuáles son las reglas o normas de ese juego?
8. ¿Quién coloca las reglas?
9. ¿Usas algún "truco" o "estrategia" para ganar el juego en el recreo y cuál?
10. ¿Apuestan algo durante el juego?

CONVIVENCIA

11. ¿Qué pasa si alguno de los jugadores no cumple la regla?
12. ¿Se presentan problemas o peleas durante el juego? ¿Por qué se presentan?
13. ¿Cómo los solucionan?
14. ¿Qué pasa si tus amigos no te dejan jugar o no dejar jugar alguien? ¿Quién decide eso?
15. ¿Consideras que estos juegos ayudan a la mejorar las relaciones con tus compañeros?
16. ¿Qué beneficios tiene para ti jugar?
17. Qué relación hay entre el juego y la confianza? Y el respeto? la amistad o el compañerismo? la honestidad? la agresión? Y el amor?
18. ¿Cómo el juego puede disminuir los conflictos existentes entre compañeros?
19. ¿Te prohíben jugar algún juego en el recreo?
20. ¿Por qué crees que te lo prohíben?
21. Qué es lo mejor y lo peor del recreo?

ANEXO 3

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Bogotá, Octubre de 2013

Señor Padre de Familia

Reciba un cordial saludo, por medio de este documento estoy solicitando su consentimiento para realizar una entrevista personal a su hijo y el uso de la información obtenida de dicha entrevista, dentro del marco del trabajo de grado titulado " Juego libre y convivencia escolar en el recreo: una mirada desde la perspectiva del adolescente" que se está desarrollando como parte del programa de maestría en Docencia de la Universidad de la Salle realizada por los estudiantes Luisa Carolina Rodríguez, Carolina Peña Córdoba y Blanca Rojas Sánchez(Docente Ciencias Naturales del colegio).
Agradezco su colaboración,

BLANCA ROJAS

Docente de Ciencias Naturales y Ed. Ambiental

Yo_____ identificado con C.C._____ actuando como acudiente del estudiante _____del grado _____ autorizo a mi hijo para participar en la investigación titulada "Juego libre y convivencia escolar en el recreo: una mirada desde la perspectiva del adolescente" a través de una entrevista personal realizada por la docente Blanca Rojas o Luisa Rodríguez y cuya información:

1. Sólo será utilizada como parte de la construcción de conocimiento en el campo investigativo.
2. Nunca será usada como información personal o general por personas diferentes a los investigadores.
3. No será usada para beneficio económico de los investigadores.
4. Será utilizada bajo todos los criterios que se abarcan en los comités de ética de la Universidad de la Salle.
5. La información suministrada será presentada de carácter anónima.

FIRMA_____

C.C._____

ANEXO 4

TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA UNO COLEGIO LUIS EDUARDO MORA OSEJO

FECHA:	**septiembre 30 de 2013**	**HORA DE INICIO:**	**08:23**
GÉNERO:	**masculino**	**HORA FINAL:**	**08:32**
GRADO:	**Octavo**	**EDAD:**	**14 años**

E: Septiembre 30 nos encontramos aquí en el colegio Luis Eduardo Mora ¿cuántos años tienes?
JL1: 14

E: curso

JL1: ocho uno
E: género

JL 1: masculino

E: ¿qué actividades realizadas durante el recreo?

JL 1: jugar un juego llamado burrito

E: ¿qué otras actividades realizas?

JL1: quedarme hablando con mis amigos por ahí en el pasillo o algo así

E: ¿alguna otra actividad?

JL1: no así en especial no

E: ¿cómo se llama el juego?

JL1: burrito

E: ¿quién te enseñó ese juego?

JL1: ehh un compañero llamado Johny Obando como en segundo de primaria

E: un compañero y ¿te lo enseñó en segundo de primaria?

JL1: sí

E: ¿en qué consiste ese juego y cuántos jugadores?

JL1: pues los jugadores máximo seis y consiste en que uno se agacha y el otro se le sube encima a tratar de botarlo y si lo bota gana

E. eeeh ¿los participantes son solo de género masculino femenino o es mixto?

JL1: mixto

E: ¿se juega por equipos o individual?

JL1: por equipos son dos equipos

E: por equipos listo ¿quién gana y quién pierde en ese juego?

JL1: gana el que por ejemplo si uno bota al otro equipo gana y si digamos si el otro equipo hace que aún toque el suelo con el abdomen pues ellos ganan

E: ¿con el abdomen o con el costado?

JL1: con el costado con el costado si uno lo toca pues ahí salió

E: ¿cuáles son las normas o reglas de ese juego?

JL1: ehhhhhhh...no dar tan duro…para no desgarrarse la espalda y ya jugar, jugar

E: no dar tan duro ¿alguna otra regla?

JL1: no

E: ¿Quién coloca esas reglas?

JL1: pues ya las reglas normales del juego así y ya

E: ¿nada más?

JL1: no

E: ¿usas algún truco o estrategia para ganar este juego?

JL1: pues la mayoría se ponen las manos así y pegan para osea él se tiene paaaaaa entonces de pronto cuando alguien se cae y aaa osea están todos hay en hilera y uno se va a tirar y hace así para coger impulso pahhhh……entonces como ese quemón duele entonces se cae

E: ¿apuestan algo durante ese juego hay apuestas de algo?

JL1: pues a veces se apuesta plata mil pesos una gaseosa

E: ¿qué pasa si alguno de los jugadores no cumple la regla de no dar tan duro?

JL1: ¿Pues qué pasa? Pues se vuelven a poner todo el equipo osea se vuelven a agachar todos para que uno les caiga encima

E: ¿si el no cumplió?

JL1: si

E: listo ¿se presentan problemas o peleas durante ese juego?

JL1: si porque a veces dicen no usted tocó el suelo primero pero yo lo hice caer y comienzan a pelear entonces hay una persona que siempre dice si usted toco el suelo o si usted se cayó

E: ¿cómo solucionan ese problema o peleas?

JL1: pues con la persona que dice si usted se cayó o usted tocó el suelo oooo

E: ¿pero siempre llegan a alguna acuerdo?

JL1: si

E: ¿osea le creen a alguno de los que están en el juego de que si tocó o no tocó?

JL1: pues siempre hay una persona que esta parada que dice usted toco el suelo o usted se cayó

E: ¿qué pasa si tus amigos no te dejan jugar ese juego o sabes de que no dejaron jugar a alguien?

JL1: normalmente no se dice nada en la otra me dejan jugar y ya

E: ¿quién decide quien juega o quien no juega en ese juego?

JL1: pues siempre el más alto que siempre es el que se lanza primero

E: ¿y hay un capitán del equipo?

JL1: si el más alto el mas

E: ¿qué es el primero que se lanza?

JL1: si

E: ¿y por qué es el primero que se lanza?

JL1: porque como pesa más cae entonces cae en el de la mitad y chaq de una vez lo, osea se lanza cae en la mitad y de una vez looooo

E: ¿lo lastima?

JL1: lo hace caer

E: ¿y ese ya sale del juego?

JL1: ya pierde y otra vez vuelve a jugar porque como se cayó

E: ¿osea que si no le cae tan duro pueden lanzarse tantas veces hasta que tumban a alguno de ellos y ya?

JL1: si

E: ¿Consideras qué ese juego ayuda a mejorar las relaciones con tus compañeros?

JL1: pues se convive más

E: ¿por qué?

JL1: pues porque eee pues está más entre amigos se habla se recocha un rato

E: ¿Qué beneficios tiene para ti jugar eso para ti en lo personal?

JL1: beneficios pues beneficios no es que tengan porque si le caen a uno muy duro y le pueden romper algo beneficios que tenga

E: ¿para ti ninguno?

JL1: pues de pronto el compañerismo o algo sí

E: ¿qué relación hay entre ese juego y la confianza?

JL1: pues que muchas veces dicen eee confío en usted que se yo queeeeee me tenga duro o algo a si o confío en usted que no me peguen quemón

E: ¿o que no le peguen tan duro?

JL1: mmmjjjmm

E: Listo ¿qué relación hay entre ese juego y el respeto?

JL1: risas…pues en sí ninguno porque todos se guardan

E: ¿osea que no hay respeto?

JL1: aaaaa pues sí en caso de una mujer si se respeta

E: ¿a qué te refieres que en caso de una mujer si se respeta?

JL1: osea pues por ejemplo que nadie le caen una mujer tan duro como un hombre y pero es que en un hombre si pueden le mandan una patada ayyyyy y de una vez se cae

E: ¿y por ejemplo si se lanza una niña ella tiene precaución de caerle eee a las niñas ooo alguna cosa así?

Jl1: si

E: ¿qué relaciona hay entre ese juego y la amistad o el compañerismo?

JL1: que se convive más está uno más con los amigos cosas así

E: ¿y qué relación hay entre ese juego y la agresión?

JL1: pues mucha porque cuando se le cae obviamente eso duele mucho

E: pero si duele ¿por qué lo juegan?

JL1: pues no sé porque nos parece divertido

E: pero, pero ¿por qué a ti te parece divertido particularmente?

JL1: porque siempre final del juego hay risas, juega y se cae y hay risas comienzan a reír

E: ¿qué relación hay entre el juego y el amor?

JL1: que será ninguna

E: ¿este juego puede disminuir los conflictos existentes entre compañeros?

JL1: pues en parte si porque digamos si alguien está peleando y haaa venga y jugamos y no se qué y olvide todo

E: ¿en parte sí'?

JL1: si

E: ¿y en parte no por qué?

JL1: puedes porque a veces se crean los conflictos eeee es que usted me cayó muy duro

E: ¿te prohíben jugar algún juego en el recreo?

JL1: se supone que ese juego está prohibido

E: ¿por qué crees que te lo prohíben?

JL1: porque uno se puede hacer daño con ese juego

E: uno se puede hacer daño con ese juego ¿qué es lo mejor y lo peor del recreo?

JL1: pues lo mejor es que uno puede estar un rato y hablar con los compañeros porque no todo tiene que ser tantas clases y lo peor pues yo de malo personalmente no le veo

E: ¿nada malo al recreo?

JL1: no

E: ¿todo perfecto?

JL1: si

E: ¿alguna cosa adicional que me quieras contar de este juego del burrito que se haya escapado?

Jl1: ¿qué más?...eeeee

E: ¿juegan solamente con compañeros solo de tu curso o con cualquier tipo de compañeros?

JL1: con cualquier tipo se supone que entre más alto más…alguien mejor

E: ¿osea que ésta es una cualidad ser grande para este juego o ser grande o ser pesado?

JL1: mmmmm ser grande y pesado

E: ¿alguna vez tu les has hecho algún daño a alguien que te haya hecho dicho uyyy te pasaste?

JL1 pues sí se partió un brazo

E: ¿fue durante el recreo o fue?

JL1: no estábamos con un primo mío y le caí mal y el se cayó al piso

E: muchísimas gracias por tu tiempo y por tus respuestas

ANEXO 5.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN UNO COLEGIO LUIS EDUARDO MORA OSEJO

OBSERVACIÓN No.RO1-LEMO

FECHA: 1 de octubre

COLEGIO: LUIS EDUARDO MORA OSEJO I.E.D.

ZONA DEL COLEGIO: PATIO

HORA INICIO: 10:20 HORA FINAL 10:26

NOMBRE DEL JUEGO: Cartas

No. DE PARTICIPANTES: 4 MASCULINO: 4 FEMENINO:

ELEMENTOS UTILIZADOS: Piedra y cartas de bajo tierra

DESCRIPCION DEL JUEGO:

El número de participantes en este juego va de dos hasta 10 estudiantes, cada jugador debe porta, cada jugador toma un turno y desde cierta distancia lanzan la piedra para tratar de impactar una carta con fuerza de tal manera que se puedan hacer caer una o más cartas y poder ganar las cartas derribadas r una piedra irregular aproximadamente de 3cm de diámetro y al menos dos cartas bajo tierra, se ubican inclinadas contra una pared o una superficie de tipo perpendicular que las pueda sostener.

ASPECTOS RELEVANTES	CÓDIGO NO VERBAL	CÓDIGO VERBAL	COMENTARIO
Reglas observables del juego	"..Hágale hágale..." "…..chim pum papas..." ".. Hay de últimas..."	Cuatro estudiantes ubican cuatro cartas de bajo tierra una tras otra contra el primer escalón de las escaleras del colegio, para luego jugar piedra papel o tijera por medio de un cantico " chim pum papas", al primer turno no lo realizan al mismo tiempo y deciden jugar por segunda	

	"…huy…" "Va tocando…" "Pase carta" "Haber hágale" "…Va tocando va tocando…" "Ya vea…" "Dele que le sigue" "Eso…" "Con mano negra"	vez " chim pum papas", en esta oportunidad dos de ellos obtienen papel y los otros dos tijeras, los que obtienen papel se hacen a un lado* mientras los que obtuvieron tijeras vuelven a jugar, uno de ellos con una gran sonrisa gana con piedra mientras que el otro jugador obtiene tijeras, luego los dos perdedores vuelven a jugar nuevamente*. El estudiante que obtuvo piedra en el juego de "chim pum papas " gana el primer turno, se ubica desde el borde que da al patio, lanza con una piedra intentando darle a las cartas que se encuentra inclinadas en el borde inferior de las escaleras, lugar por donde pasa una gran afluencia de estudiantes*. La piedra rebota en el segundo escalón de la escalera y no toca ninguna carta, rápidamente se acerca a la escalera a recoger la piedra, el segundo compañero se ubica nuevamente desde el borde donde inicia el patio del colegio y derriba una de las cartas dispuestas en la escalera, se acerca y toma la carta que derribo, realiza el mismo arreglo con las tres cartas restantes y sus compañeros se aproximan a ayudarle, tres turnos de jugadores continúan sin derribar ninguna carta, el cuarto turno mueve una carta y derriba otra la cual queda en su poder. Los jugadores no realizan ningún arreglo a la posición de las cartas y continúan jugando con los	*Según las reglas de este juego las tijeras cortan el papel por lo tanto el que saque tijeras contra pale gana. *Lo cual les permite organizar los turnos para los lances en el juego de las cartas, ganando el primer turno el estudiante que obtuvo piedra. *Lo cual no les interesa a los jugadores para realizar su actividad

	“De ultimas” “Yo voy de primis” “Son muy malos” “Dele” “Déjelo así” “Uichhh... Todas…”	turnos hasta el octavo en el cual se derriba la tercera carta quedando solo una por derribar, pasa un turno más y al décimo lance uno de los jugadores derriba la última carta. Los estudiantes se reúnen nuevamente y entre ellos se organiza para los nuevos turnos de lanzamiento, esta vez cada uno planteando en que turno desea comenzar de ultimas o de primeras cada jugador aporta al juego una carta y las organizan nuevamente mientras varios estudiantes constantemente pasan sobre su juego* Luego de diez turnos que pasan rápidamente, entre diferentes expresiones de exclamación por lo cerca que pudieron estar uno de los jugadores derriba dos cartas las toma y el siguiente turno derriba las dos últimas cartas.	*Es importante ver como los demás estudiantes de diferentes edades pasan constantemente sobre y alrededor de las cartas pero no las tiran, ni hay conflictos por el continuo flujo de personal y a la vez para los jugadores es normal lo que acontece alrededor de su juego y lo toleran.

ANEXO 6.

MATRIZ N°1 RELACIÓN DE INSTRUMENTOS

No	TÉCNICA USADA	LISTA DE INSTRUMENTOS	CANTIDAD	CONTEXTO EN EL QUE SE APLICÓ	INFORMANTES
1	Entrevista semiestructurada	Cuestionario Guía	10	COLEGIO LEMO*	10
2	Entrevista semiestructurada	Cuestionario Guía	10	COLEGIO KPD**	10
3	Observación cualitativa	Reg. de observación	2	COLEGIO LEMO	3 y 4
4	Observación cualitativa	Reg. de observación	2	COLEGIO KPD	8 y 3

*Colegio Luis Eduardo Mora Osejo

**Colegio Kimy Pernía Domicó

ANEXO 7.

MATRIZ N°2 RELACIÓN DETALLADA DE INSTRUMENTOS

No	TÉCNICA USADA	RELACIÓN POR INSTRUMENTOS	CODIFICACIÓN	REFERENTES PARA LA CODIFICACIÓN	OBSERVACIONES DEL INVESTIGADOR
1	Entrevista Semiestructurada, Hernandez-Sampieri, R. (2010).	Cuestionario Guía	EJL1	Entrevista Jugador LEMO 1	Se describe el juego Burrito. 14M-octavo
2		Cuestionario Guía	EJL2	Entrevista Jugador LEMO 2	Futbol, cogidas, ponchados. 13M-séptimo
3		Cuestionario Guía	EJL3	Entrevista Jugador LEMO 3	Futbol, cogidas. 13F-séptimo
4		Cuestionario Guía	EJL4	Entrevista Jugador LEMO 4	Cogidas, cachetaditas, cuca patada. 13M-sexto
5		Cuestionario Guía	EJL5	Entrevista Jugador LEMO 5	Cartas, piquis. 12M-sexto
11		Cuestionario Guía	EJK1	Entrevista Jugador KPD 1	Congelados, Ponchados.14F Octavo
12		Cuestionario Guía	EJK2	Entrevista Jugador KPD 2	Coger del Parche.15F.octavo
13		Cuestionario Guía	EJK3	Entrevista Jugador KPD 3	Futbol.14M-octavo
14		Cuestionario Guía	EJK4	Entrevista Jugador KPD 4	Coger del Parche.15F-octavo
15		Cuestionario Guía	EJK5	Entrevista Jugador KPD 5	Escondidas.13F-septimo
21	Observación cualitativa, Hernandez-Sampieri, R (2010).	Reg. de observación	RO1-LEMO	Registro de Observación 1, LEMO	Juego de cartas bajo terra y una piedra para tumbarlas -masculino.
		Reg. de observación	RO2-LEMO	Registro de Observación 2, LEMO	Juego futbol -femenino y mixto
23		Reg. de observación	RO1-KPD	Registro de Observación 1, KPD	Juego de ponchado-mixto.
24		Reg. de observación	RO2-KPD	Registro de Observación 2, KPD	Juego de la cuarta o monedita-masculino.

E: entrevistador
JL: Jugador Luis Eduardo Mora Osejo
JK: Jugador Kimy Pernía Domicó

RO-LEMO: Registro de observación Luis Eduardo Mora Osejo
RO-KPD: Registro de observación Kimy Pernía Domicó

ANEXO 8.

MATRIZ N°3 ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN DE LAS ENTREVISTAS UNO A CUATRO DEL COLEGIO LUIS EDUARDO MORA OSEJO

CUESTIONARIO ENTREVISTA		INFORMANTES								
No	**JUEGO LIBRE**	**JL1**	**JL2**			**JL3**		**JL4**		
1	**¿A qué juegas en el recreo?**	Burrito	fútbol	Cogidas	Ponchados	Fútbol	Cogidas	Cogidas	Cachetadita	Cuca patada
2	**¿Quién te enseño ese juego?**	Compañeros	Familiares. Primo	Familiares. Primos	Familiares. Primos	Familiares. Mis hermanos	Familiares. Mi hermana	Amigos del barrio	Amigos de colegio	Amigos del barrio
3	**¿Cómo lo aprendiste?**	Me lo explicaron	Me lo explicaron	Jugando.me dijeron venga y juega cogidas	En la casa de los primos	Jugando. Ellos me ponían a tapar y el me decía que yo debía estar pendiente del balón y después me mandaron a atacar y defender	Jugando con ella	Jugando. Corriendo rápido	No hay dato	Jugando así con un balón de fútbol haciendo cuca y ya
4	**¿Cuántos jugadores?**	máximo 6	menos de 5	Indefinido. Los que uno quiera	Indefinido	máximo 6	Indefinido	Indefinido	Indefinido	Indefinido
5	**¿De qué genero?**	Mixto	Mixto	Mixto	Mixto	Mixto	Mixto	Mixto	Mixto	masculino
6	**¿Por equipos o individual?**	Equipos	Equipos	Individual	Individual	Equipos	Individual	Individual	Individual	Individual
7	**descripción del juego**	consiste en que uno se agacha y el otro se le sube encima a tratar de botar y si lo vota gana. gana el que por ejemplo si uno bota al otro equipo gana y si digamos si el otro equipo hace que aún toque el suelo con el abdomen o el costado pues el	se juega en el patio de acá y como no hay canchas la rejilla de acá es una cancha y la parte amarilla es otra cancha. Jugamos a los goles que se puedan hacer en la hora del descanso-pierde el equipo que tuvo menos goles. REGLAS: el portero no se puede salí	si uno está cogiendo tiene que ir a coger al resto y si digamos llega un compañero mío y toca a la persona que estaba congelada vuelven a correr, y así seguir corriendo-gana el que los logre, los logre coger a todos y que no se rinda digamos. REGLA: NO SALIRSE DE UN SITIO	uno tiene una pelota y tiene que salir a ponchar a todos y el que se ha ponchado él tiene que salir así o sea el queda ponchando y al que ponche él tiene que ponchar, nadie gana y nadie pierde. REGLAS: NO SALIRSE DEL LUGAR DEL JUEGO y no tirar tan duro la pelota	como no hay canchas las arman donde están las plantas y al pie de las rejas amarillas. ehhh… uno está tapando mientras los otros están jugando cogen el balón y empiezan a hacer pases hasta que hacen el gol. gana el que lleve mas goles que el otro.	estamos digamos, si yo invite y tengo que coger y todos salimos a correr y… el que yo coja después coge el. nadie gana.	por ejemplo una persona está cogiendo y si toca a la otra persona, entonces la otra sigue cogiendo, y puede coger a otra. Nadie gana y nadie pierde Esto muestra que juegan solo por divertirse	jeje...Mmm…el que le pegue al otro, tres cachetadas en la cara gana uno lo tienen que perseguir. no es tan así como si no estuvieran peleando nada me toca la cara y ya. REGLAS: LA CACHETADA DEBE SER TOCADITA	por ejemplo yo tengo el balón y hay otro acá y le hacen túnel así de cerquita con el balón entonces me pegan patadas si no está en la base y por ejemplo la base puede ser un poste o algo así. Solo hay una base y tienen que correr a coger la base. pierde el que le hagan cuca y gana quien no se deje hacer tantas cucas o que no se deje hacer ninguna
8	**¿El juego tiene reglas?**	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No

CUESTIONARIO ENTREVISTA		INFORMANTES								
No	JUEGO LIBRE	JL1	JL2			JL3		JL4		
1	¿A qué juegas en el recreo?	Burrito	fútbol	Cogidas	Ponchados	fútbol	Cogidas	Cogidas	Cachetadita	Cuca patada
9	¿Cuáles son las reglas o normas de ese juego?	No ser bruscos para evitar daño físico cumplir reglas no dar tan duro para no desgarrarse la espalda...hay un capitán que es el más alto y es el primero que se lanza porque como pesa más cae en el de la mitad y lo hace caer... y ya pierde y otra vez vuelve a jugar porque se cae	No agredir verbalmente , realizar Juego limpio. Cumplir reglas	No agredir Físicamente. Cumplir reglas. No salirse lugar juego. empujar	No agredirse físicamente. Cumplir las reglas.	No agredirse Físicamente. Cumplir reglas. no ser bruscas ni jalarse el cabello, cuando se va el balón lejos pasa al otro equipo	No agredirse Físicamente. no cogemos a patadas ni pegarnos cuando nos vayan a coger	No agredirse Verbalmente. no ser bruscos y ya que ser bruscos es que lo coja y lo empujen a uno duro y se vaya contra una pared	no agredirse Físicamente. no mandarla tan duro tocadita	no hay normas
10	¿Quién coloca las reglas?	Las reglas normales del juego	Otros. Las reglas las sabemos cuándo empezamos a jugar	Todos	Ya se saben las normas	Todos	Todos	Todos	Todos. La mayoría porque hay algunos que si les gusta darse duro	N/A
11	¿Usas algún "truco" o "estrategia" para ganar el juego en el recreo?	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	SI
12	¿Cuál?	pues la mayoría se ponen las manos así y pegan para o sea el se tiene paa entonces de pronto cuando alguien se cae y aaa o sea están todos hay en hilera y uno se va a tirar y hace así para coger impulso pah... entonces como ese quemón duele	N/A	o sea a coger a uno y esconderlo y cuando voy a coger al otro lo escondo	N/A	ehhh con el equipo.. hacem	a veces me escondo para no me vean y ahí cogen a otras personas	hay, entonces correr cuando los veo me escondo y corro y tomo una nueva ruta	N/A	ahh haber, azorarlos y después por ejemplo aquí estoy azorando a él y se viene otro y se la hago a él
13	¿Apuestan algo durante el juego?	Si, plata o gaseosa	No	No	No	No	No	No	No	No
14	¿qué pasa si alguno de los jugadores no cumple con las reglas?	Reinicia el juego. se vuelve a poner todo el equipo o sea se vuelven a agachar todos para que uno les caiga encima	Cobrar falta. y si no la cumple se saca del juego	el que incumple sale de la parte colectiva y realiza la parte individual.	el que incumple sale de la parte colectiva y realiza la parte Individual.	Expulsión del juego. le decimos que si no cumplen las reglas pues lo sacamos	Expulsión del juego. si no las cumplen le decimos que lo sacamos	pues no sigue jugando, cuando no hace caso seguimos jugando y hacemos como si el no estuviese	Expulsión del juego. pues todos los sacamos lo ignoramos	N/A

CUESTIONARIO ENTREVISTA		INFORMANTES								
No	JUEGO LIBRE	JL1	JL2			J.3		JL4		
1	¿A qué juegas en el recreo?	Burrito	fútbol	Cogidas	Ponchados	fútbol	Cogidas	Cogidas	Cachetadita	Cuca patada
CONVIVENCIA										
15	¿Se presentan problemas o peleas durante el juego?	SI	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No
16	¿Por qué?	Por hacer trampa. a veces dicen no usted toco el suelo primero pero yo lo hice caer, y comienzan a pelear	por agresión física. porque el uno empujo al otro, le quito el balón al chino video 218	Por hacer trampa. a veces el que está cogiendo lo coge y el otro dice, no me cogió y sale a correr de nuevo y entonces dicen que no que trampa	Por agresión física. tira la pelota muy duro y le pega al otro muy duro	n/a	Por agresión física. el de	n/a	Por agresión física. porque se pegan así duro entonces al otro le da rabia se ofenden y se levantan y se agarran, a veces a puños y	no hay conflictos
17	¿Cómo lo solucionan?	Dialogando, Pues con la persona que dice si usted se cayo....siempre hay una persona que esta parada que dice usted toco el suelo o usted se cayo	Dialogando. Nosotros les decimos que ya que se calmen que jueguen limpio	Otros. Hacen como un sorteo y el que perdió pues coge	Dialogando. Le decimos que no la tiren tan duro y si no hace caso que no juegue mas	N/A	Otros. Diciéndole que si juega así de duro no juega más	N/A	Otros. Lo solucionan a la fácil los llevan a coordinación	agarrándose y los separan los mismos compañeros y los profesores. Ojo
18	¿Alguna vez tus amigos no te han dejado jugar	N/A	Si	NO. en ese juego dejan jugar a todos	No	no	Si	No	No	No
19	¿Por qué?	normalmente no se dice nada y en la otra me dejan jugar y ya	El equipo esta Completo. Porque hay muchos, entonces yo hago otro equipo y a dos goles entramos. variación	no cumplen las reglas o son de mal genio.	n/a	n/a	no sé	n/a	N/A	N/A
20	¿Alguna vez no han dejado jugar a alguien?	N/A	Si	Si	no	si	si	si	no hay dato	No
21	¿Por qué?	N/A	es envidioso	no sabe acatar las reglas y agrede Físicamente. es muy bravo es muy rabón es deci bravo y que no sabe acatar las normas	n/a	es envidioso	por ser fastidiosos porque a uno lo coge a abrazarlo y abrazarlo y a fastidiarlo	Agrede verbalmente y físicamente. porque es brusco o porque se pone a tratar mal a los que esta cogiendo	N/A	N/A

ANEXO 9.

MATRIZ N°4 CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS

CATEGORIA DEDUCTIVA O INICIAL	ENUNCIADOS RECURRENTES	SUBCATEGORÍAS EMERGENTES	CÓDIGOS	OBSERVACIONES DEL INVESTIGADOR
JUEGO LIBRE	**Juegos populares adaptados al contexto educativo** **Se aprende por grupo de edad**	**Tipo de juego**	**TJ**	**Los juegos más representativos luego del fútbol corresponden a cogidas y ponchados que permiten un mayor ejercicio físico y liberación de energía.** **Juegos enseñados por Compañeros, Familres (hermanos, primos), amigos del barrio, otros (combinación de ambos)**
	Se aprende con la observacion, la practica y repetición. **Los pocos juegos que se prohiben son acordes al daño que puedan causar a la infraestructura de la institución.** **Se usan trucos o estrategias que demuestran la habilidad e ingenio para ganar el juego** **Se generan tipos de jugadas que son estrategias acordes a cada juego** **Interactúan los dos géneros** **Predomina la competencia individual** **En general no se presentan apuestas juegan por diversión** **El juego libre es permitido en el contexto educativo sin ningún tipo de prohibición.** **Los estudiantes refieren que el juego permite hacer ejercicio lo cual es bueno para su bienestar físico.** **No se presentan apuestas juegan por diversion** **Los juegos en su mayoría tienen reglas ajustadas por el grupo.** **Las reglas se ponen en consenso por TODOS los participantes** **Las reglas generalmente son :evitar las groserías , los maltratos físicos y cumplir las reglas que ya se saben** **El incumplimiento de las reglas ocasiona la expulsión del juego.**	**Características del juego**	**CJ**	**Aprenden el juego inmersos en el, observando y en menor proporción se dá una explicación.** **Indefinido: se refiere a no tener límite de ingreso al juego, se presenta en los juegos individuales; entre 5 y 10 y menos de 5 aplica para los juegos por equipos . El recreo puede ser un espacio propicio para generar conciencia en el cuidado del entorno** **Mixto incluye juegos de ganancia individual, los másculinos juegos por equipos.** **Se evidencia que prefieren los juegos individuales a asumir una función en un equipo.** **Los trucos para ganar son entendidos como mecanismos individuales o colectivas para mejorar el resultado, planes, tácticas o técnicas. Sin embargo es representativo el número de estudiantes que no utilizan ninguna estrategia o truco.** **Los trucos o estrategias están presentes dentro del juego limpio porque tienen que ver con habilidades y perspicacia para ganar el juego.** **Indefinido: se refiere a no tener límite de ingreso al juego, se presenta en los juegos individuales; entre 5 y 10 y menos de 5 aplica para los juegos por equipos en su mayoría muy dispersos en rango.** **Apuestan principalmente en el colegio Kimmy Pernia en el fútbol** **Dependiendo de la infraestructura del colegiose prohibe o no jugar. Los estudiantes no manifestaron sentirse juzgados en sus juegos como para ser prohibidos Otros aspectos importantes del beneficio del juego son la diversion, el compañerismo y el aprendizaje de mejores jugadas .** **Solo 2 entrevistados refieren ningún benefico del juego lo cual permite ver una gran importancia y utilidad del juego.** **Muchas reglas ya se saben porque son aprendidas en otros contextos y por tal motivo ingresa a jugar sin ningún requisito.** **Participacion activa y equitativa en las desiciones del grupo. En algunas ocasiones las pone el dueño del balón, el que inicia el juego** **Todos los juegos llevan implicitamente algún tipo de agresión física o verbal que los estudiantes controlan con el establecimiento de reglas** **También se presentan cobros de multas llamados de atención y segunda oportunidad**
	Los juegos permiten la interacción de muchos individuos. **Interactúan los dos géneros.** **El recreo es el espacio primordial de diversión de los estudiantes.** **Los estudiantes perciben que el tiempo del recreo es muy corto.** **La principal actividad que realizan los estudiantes durante el recreo es jugar**	**tipo de relacion social**	**TRS**	**Juegos que incluyen ganancia individual** **Los juegos masculinos en su mayoría son por equipos** **Se evidencia que prefieren los juegos individuales a asumir una función en un equipo** **El recreo constituye un descanso en la rutina escolar, permite liberación de energía y permite recuperarse para reiniciar las labores académicas.** **El recreo se constituye como un estímulo que hace que la asistencia y esfuerzo de estar en clase sea más llevadero por lo tanto manifiestan que su duración debe ser mas amplia**
CONVIVENCIA	**A pesar de la reglamentación los conflictos hacen parte de los juegos.** **Hacer trampa esta referido a no cumplir las reglas y no aceptar que pierde lo cual conlleva a que haya agresiones físicas y**	**Conflictos dentro del juego**	**CLFCJ**	**En todos los juegos en que no hay conflictos hay presencia de la mujer** **En otros llama la atención que expulsan de juego o se salen voluntariamente para solucionar la situación El juego libre alternativa de negociación para disminuir conflictos** **La principal regla es no agredirse física ni verbalmente y al no cumplirla se presentan**

	verbales **Los problemas al interior del juego se solucionan hablando con los otros jugadores y diciendoles en que están equivocados.** **Los juegos pueden disminuir los conflictos porque Fortalecen la comunicación, la tolerancia, la amistad y** se olvidan los conflictos, p**ero por el contrario tambien pueden ayudar a generar problemas causados por agresiones físicas y verbales al no aceptar el perder o realizar trampa.**			**conflictos entre ellos. En otros llama la atención que expulsan de juego o se salen voluntariamente para solucionar la situación.** **En el colegio de la localidad de bosa el 100% afirma que el juego ayuda a disminuir los conflictos existentes entre ellos, pero en el colegio de Usme la mayoria opina que en el juego se generan problemas y que por lo tanto no ayuda a disminuir los conflictos.**
	Dentro de su circulo de amistad es amplia la participación en los juegos. **Al no dejar jugar es porque se desequilibria el numero de jugadores para cada equipo** **En general dejan jugar a cualquier compañero principalmente en los juegos de competicion por oposicion de tipo individual. Los estudiantes a quienes no dejan jugar se caracterizan por agredir fisica y verbalmente a los demas.** **Fuera del círculo de amistad son excluyentes con otros compañeros.** **Todos tienen participacion en el grupo para decidir quienes ingresan a jugar.**	**Participacion en los juegos**	**PJ**	**Los entrevistados son jugadores activos y por lo tanto son reconocidos para el ingreso a juegos.** **Otras de las razones por las cuales no permiten jugar a algún estudiante son por no traer los elementos indispensables del juego, que son reiterativos en no cumplir las normas, ser de mal genio envidiosos o porque juegan mucho.** **Fuera del círculo de amistad son excluyentes con otros compañeros.** **Las respuestas estuvieron muy parejas, sin embargo la razón por la cual no dejan participar a unos estudiantes es porque los reconocen como conflictivos y/o agresivos o porque son muy hábiles para el juego y gana siempre.** **En otros, en el caso del futbol decide el dueño del balón o quien inicia el juego lo cual demuestra un tipo de liderazgo.**
	La confianza no se ve como un elemento constitutivo del juego salvo como estrategia	**Confianza**	**CFI J**	**Es estrategia ya que la persona en la que confía no lo va a hacer perder es decir no lo coge ,no lo poncha y no le mete gol**
	El irrespeto esta presente en los juegos a través de las groserías, los golpes, las peleas, el incumplimiento de las reglas. **Se debe ser honesto y cumplir las reglas para jugar bien aceptando la derrota de buena manera** **Es evidente que en los juegos se presentan todo tipo de agresiones tanto físicas como: puños , patadas, empujones y golpes y verbales como groserías y gritos.**	**Respeto en el juego**	**RESP J**	**Los estudiantes tratan de fortalecer el respeto a través de las reglas que imponen para evitar la groseria y el maltrato físico pero el irrespeto es tolerable en los juegos.** **Otros se refiere a: a veces evitar la trampa-aceptar las reglas-Pagar lo apostado-Al no ser honesto - no se tiene amigos, no juegan con uno-Jugar según las reglas** **Esta pregunta reafirma la pregunta 15 en donde si hay conflictos en los juegos**
	El juego es visto como base para establecer y/o fortalecer las relaciones de amistad y divertirse porque permite compartir mas tiempo con sus amigos. **En la mayoría de los juegos se favorecen relaciones de compañerismo y amistad.** **Los juegos permiten que los estudiantes interactúen conociendose mas entre ellos y llevando mejores relaciones** **No hay relación entre el juego y el amor**	**Compañerismo**	**COMP J**	**Además de compartir y divertirse en el juego los estudiantes expresan que los juegos le permiten ayudar a sus compañeros dentro del mismo** **En los juegos masculinos y de habilidad : monedita y piquis, como en los de agresión física: cahetaditas y corbatazos no ayudan al mejoramiento de las relaciones.** **Los estudiantes manifiestan que dentro del juego se pueden solucionar los problemas o conflictos que surjan dialogando y evitando las peleas.** **El amor no esta presente en los juegos sino el concepto de compartir. Otros se refiere a: Divertirse con las niñas-Tratar con delicadeza-Contacto visual – enamoramiento**

ANEXO 10.

FICHA DE CARACTERIZACIÓN JUEGO PIQUIS

MODELO UNIPERSONAL: INDIVIDUO

Nombre del juego: PIQUIS

Otras posibles denominaciones: juego de canicas

Especificaciones:

Género: Masculino Cantidad de jugadores: indefinido Objetivo: Individual

Vocabulario:

Embocholar o enchocolar o pochola: es para indicar que una bola se logra colocar en un pequeño hueco hecho en la tierra.

Piquis: esferas de cristal de dos tamaños generalmente: pequeñas, de unos 12 mm de diámetro y grandes de unos 15 a 18 mm de diámetro.

Picar: Consiste en hacer chocar dos piquis.

Ahogar: Caer en uno de los huecos que no corresponde al orden establecido por el juego.

Matar: Se mata a un jugador cuando el adversario se apodera de una de sus canicas.

Mano negra: Ceder el turno a otro participante que está en riesgo de perder una canica.

Quinta: Medida que pertenece a una cuarta de la mano y corresponde a la a la distancia en que están distanciados los huecos.

Material: Piquis o canicas

Descripción:

Se hacen 7 huecos en la tierra que estén distanciados unos del otro máximo de una quinta, se ubica la distancia desde donde se impulsan cada una de las Piquis al nivel de la tierra lo cual se realiza en consenso entre todos los jugadores y a la vez se dan los turnos o se rifan. Para impulsar las bolas en el suelo se juntan los dedos índice y pulgar de la mano derecha apoyando los tres restantes en el suelo y se dispara.

El jugador que al impulsar hace pochola en cualquier de los huecos se gana dos tiros seguidos, en caso contrario continua el turno siguiente, el objetivo es encholar las piquis en el orden establecido por los jugadores.

Reglas:

- Se deben respetar la distancia desde donde se debe lanzar las piquis, entre todos se acuerda si en el juego se puede realizar mano negra o no.
- Los turnos se disponen al azar, por medio del juego de piedra papel o tijera o también llamado chim pum papas.
- Gana el que logre ubicar la mayoría de sus piquis en los huecos en orden.
- Si alguno de los jugadores incumple alguna regla se expulsa.

Variaciones

Circulo: Se dibuja en el suelo un circulo de aproximadamente 30 cm de diámetro y en el centro se ubican las piquis una por cada jugador. Se sortean los turnos de lanzamiento y

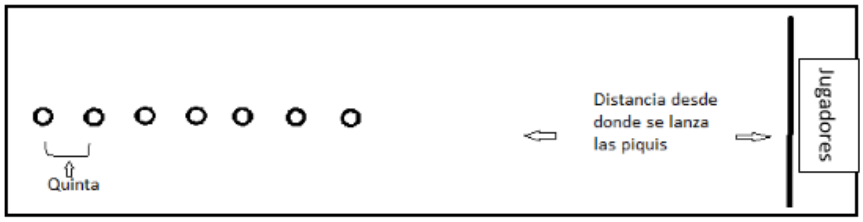
desde cierta distancia lanzan otra piquis. El objetivo es lograr sacar del círculo la mayoría de piquis posible y termina cuando en el centro no queda ninguna piquis por picar.

Relación sociocultural y con la convivencia

En este juego se presenta una relación unipersonal individuo y se genera una competición, compartiendo el espacio pero no el tiempo, eso quiere decir que cada jugador interviene en el juego por turnos y con su desempeño se enfrentan entre sí buscando una ganancia individual. Se utilizan variaciones del juego que complejizan su ejecución y en ocasiones crean alianzas como estrategia para ganar. Durante el juego se presentan conflictos asociados a uso de lenguaje grosero (agresión verbal) y el robo o no pago de las canicas perdidas en el desarrollo del juego.

Representación grafica

7 huecos



Circulo

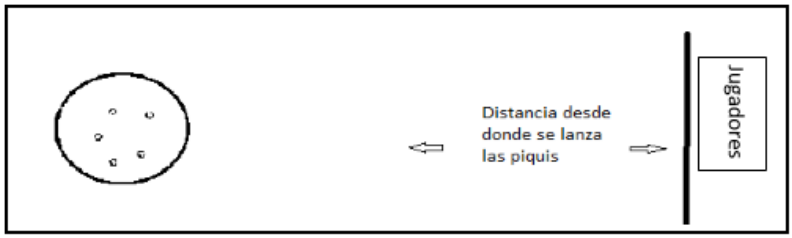


Gráfico realizado por Luisa Carolina Rodríguez.

Fotografía tomada por Luisa Carolina Rodríguez, Colegio Kimy Pernía Domicó IED

Fotografía tomada por Blanca Rojas, Colegio Luis Eduardo Mora Osejo IED.