



**Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo A. Podestá"**  
Repositorio Institucional

# Los juegos en el recreo

---

Año  
2018

Autor  
Monte, Yamila

Directores de tesis  
Brandán, Marcos y Barrionuevo, María Celeste

Este documento está disponible para su consulta y descarga en el portal on line de la Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo Alberto Podestá", en el Repositorio Institucional de la **Universidad Nacional de Villa María**.

**CITA SUGERIDA**

Monte, Y. (2018). *Los juegos en el recreo*. Villa María: Universidad Nacional de Villa María



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

# **LOS JUEGOS EN EL RECREO**

**MONTE, YAMILA**



## “LOS JUEGOS EN EL RECREO”

UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA



**INSTITUTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO  
DE CIENCIAS HUMANAS**

**CARRERA**

*Licenciatura en Educación Física*

**Los juegos en el recreo**

**Autora: Monte, Yamila. N° de legajo: 23558**

**Director: Lic. Marcos Enrique Brandán**

**Co-directora: Lic. María Celeste Barrionuevo**

**2018**

### Agradecimientos

En primer lugar quisiera agradecer a la Universidad Nacional de Villa María por darme el espacio para seguir aprendiendo, a los docentes de la UNVM por su perseverancia, por su buena predisposición. Especialmente a mi director de tesis Marcos Brandan y mi co-directora Celeste Barrionuevo que sin ellos esto no sería posible.

A mi familia por apoyarme durante el transcurso de la carrera.

En fin, gracias a todos los que de una forma u otra estuvieron presentes en este lapso de tiempo transcurrido.

## INDICE

Del tema al problema.....	7
Revisión de antecedentes/Investigaciones.....	9
El contexto de descubrimiento. Referentes Empíricos y Referentes Conceptuales.....	11
Estrategias metodológicas.....	17
Análisis interpretativo de la información.....	19
Interpretaciones finales.....	26
Bibliografía e investigaciones consultadas.....	28
Anexos.....	30
Anexo N°1: Guion de cuestionario a realizar a las maestras de los grados. Cuestionario a la docente de 4° grado.....	31
Anexo N°2: Desgrabación de cuestionario realizado a la maestra de 4to grado A.....	32
Anexo N°3: Desgrabación de cuestionario realizado a la maestra de 4to grado D.....	33
Anexo N°4: Breve historia de la escuela Gendarmería Nacional n°21 de la localidad de Jesús María.....	35
Anexo N°5: Registro etnográfico N°1.....	37
Anexo N°6: Registro etnográfico N°2.....	38
Anexo N°7: Registro etnográfico N°3.....	39
Anexo N°8: Registro etnográfico N°4.....	40
Anexo N°9: Registro etnográfico N°5.....	41
Anexo N°10: Registro etnográfico N°6.....	42
Anexo N°11: Registro etnográfico N°7.....	43

## Del tema al problema

Hace tiempo, se observa el revuelo y bullicio de los niños/as en los patios escolares durante los recreos. Desde allí, comienza el interés por conocer los juegos que juegan los/as niños/as de 4º grado durante los recreos.

Observar a que juegan en los recreos, el modo en que se lleva a cabo, si los niños/as juegan juntos o separados, si el espacio es chico o grande, cual es el juego mas repetido, quien inicia los juegos, si siempre juegan a lo mismo. Es por eso que se decide investigar acerca del mismo.

La intención es comprender los juegos que realizan los niños/as dentro del ámbito educativo, “es una actividad libre ejecutada como si y situada fuera de la vida corriente, pero puede absorber por completo al jugador sin interés material, se ejecuta en un determinado tiempo y espacio, sometido a reglas pero libremente aceptadas”. (Huizinga, 1972: 217)<sup>1</sup>.

Por ello, se cree que los juegos son de vital importancia para el aprendizaje, respeto de normas, valores y son de carácter socializador.

Según Pavía, V. “Los patios de recreo son lugares destinados al esparcimiento, al descanso, al juego, y a diversas actividades que trascienden el aula educativa, pero que por su carácter lúdico suelen ser aisladas del contexto educativo regular, es decir el patio de recreo hace parte de un conjunto educativo determinado llamado escuela”. (Pavía, 2005:73)<sup>2</sup>.

Se considera importante comprender como se desarrollan los juegos en este espacio educativo, desarrollándose otras habilidades y destrezas que se pueden llegar a fortalecer desde este lugar; para así analizar los juegos que practican los niños/as en el patio de recreo.

Luego de elegido el tema de investigación “Los juegos que juegan durante los recreos los niños/as de 4º grado de la Escuela Primaria Gendarmería Nacional nº 21 de la ciudad de Jesús María Provincia de Córdoba del ciclo lectivo 2015”, surgieron una serie de preguntas que no son preguntas de investigación sino cuestionamientos que guiaron la construcción del problema conjuntamente con la lectura de bibliografías y análisis de los antecedentes empíricos ¿Qué se quiere conocer? ¿Qué hacen en los recreos? ¿Qué es juego? ¿Cuáles son los juegos que eligen jugar los niños/as? ¿Hay recurrencia? ¿Cuáles son sus preferencias? ¿Cuál es la forma de jugar que predomina en los recreos?

Estas fueron las primeras preguntas que se formularon como una instancia de pasaje entre el tema y el problema.

Luego del análisis teórico metodológico construido en el espacio Metodología de la Investigación se llego a la construcción del siguiente problema de investigación.

---

<sup>1</sup> Huizinga, J. (1972). Homo ludens. Editorial Alianza/Emecé. Madrid. Pág. 217.

<sup>2</sup> Pavía, P. (2005). Patios de juego y escuela. Noveduc. Buenos Aires. Pág. 73.

¿A qué juegan durante los recreos los niños/as de 4° grado de la Escuela Primaria Gendarmería Nacional n°21 de la Localidad de Jesús María Provincia de Córdoba del año lectivo 2015?

En el periodo de trabajo como docente de Educación Física en un establecimiento de Jesús María en el año 2008, se ha podido apreciar que la mayoría de los niños/as a la hora del recreo, se quedaban en el aula canjeando cartas, otros jugaban al fútbol, las niñas/os al elástico, al tejo; esto llevo a dar curiosidad por comprender los juegos que practican, si hay recurrencia en sus juegos, quienes se lo enseñan o como lo aprenden, quien comienza el juego quien los propone, como es la comunicación entre ellos(gestual, corporal), si hay sectores donde cada grupo juega, copian o imitan.

Se hará una observación directa durante los recreos, teniendo en cuenta a los sujetos como construcciones sociales e históricas.

Como objetivo general lo que se pretende en este trabajo de investigación es comprender los juegos que juegan los niños/as durante los recreos de 4°grado de la Escuela Primaria Gendarmería Nacional n°21 de la Localidad de Jesús María Provincia de Córdoba del año lectivo 2015.

De este objetivo general se desprenden los objetivos específicos entre ellos identificar y clasificar los distintos tipos de juegos que realizan, describir e interpretar los juegos que practican los niños/as en el patio de recreo, conocer el modo y la forma de jugar durante este espacio educativo.

Es importante llevar a cabo esta investigación, ya que abrirá nuevas puertas al campo de conocimiento de la Educación Física: juego libre de los niños/as durante los recreos.

Este humilde trabajo ofrecerá aportes metodológicos para futuras investigaciones en cuanto a la temática del juego que realizan los niños/as en los recreos.

Como docente podría ayudarnos a comprender que sucede con los niños/as cuando juegan, como se manifiestan, cuales son sus actitudes, sus modos de comunicarse en el juego libre, la estructura interna de esos juegos y demás análisis que se verán durante el recorrido de este trabajo.

## Revisión de antecedentes/Investigaciones

A partir de la información rescatada en el estado del arte entre los meses Abril y Mayo del año 2015 se han encontrado las siguientes investigaciones.

Unas de las primeras investigaciones encontradas es la de Pérez Hurtado, L y Collazos Henao, T. realizada en el año 2007. Su título es “Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Pablo Sexto en el Municipio de Dosquebradas”. Es una tesis de maestría, de la Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Ciencias de la Educación. Llevada a cabo en Madrid.

La investigación trata sobre como los patios de recreo constituyeron el escenario más amplio de interacción al que tienen acceso los niños(as) en edad escolar, fueron un espacio de rutina diaria que complemento la jornada de estudios, lo cual se convirtió en la oportunidad para la interacción y el juego.

Actualmente por ser un espacio desvinculado del currículo se relega su función educadora, convirtiéndose en un espacio limitado para los alumnos(as), un espacio físico y simbólico que guarda significados especiales pero está lejos del alcance de la mirada educadora.

Su objetivo es analizar las características de los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas.

Este trabajo de grado brinda información desde los conceptos teóricos y metodológicos para avanzar con la investigación.

También se ha encontrado el trabajo de Abraldes Valerías, J. A. & Argudo Iturriaga, F. M. del año 2008. Su tema es la “Utilización del recreo escolar por niños de 4º y 6º de Primaria”. De la Revista RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.

El objetivo principal de este estudio ha sido conocer las diferentes actividades que practican los niños de 4º y 6º de Primaria durante el recreo escolar. El diseño utilizado es transversal y descriptivo. El estudio se llevó a cabo a través de un cuestionario. Entre los resultados más destacados que se encuentran es que los alumnos de sexto curso prefieren la práctica deportiva como juegos en los tiempos de recreo, como el baloncesto, fútbol y el hockey, mientras que los alumnos de cuarto curso prefieren realizar actividades lúdicas.

Esta investigación aporta al presente trabajo reflexiones metodológicas para luego analizar a través de cuestionarios realizados a las Señoritas.

Otra investigación pertinente que se ha encontrado es la de González Salazar, D. A., Restrepo Castaño, M. M., & Agudelo Chalarca, O. E. realizada en el año 2014 y se titula “*El recreo en la educación básica: una pregunta por el juego y la convivencia escolar*”, se llevo a cabo en Colombia destacada como tesis doctoral.

La investigación aborda el recreo escolar en la educación básica en Colombia, un terreno que, aunque en la actualidad tiene mayores referentes, ha sido históricamente descuidado en las preguntas educativas y pedagógicas. Así, el recreo no es asumido aquí en sí mismo como una realidad compleja, lo cual sería plenamente válido, sino que es analizado a la

luz de un elemento constitutivo de la cotidianidad escolar: la convivencia. Este enfoque, en efecto, permite por lo menos, dos tipos de preguntas íntimamente relacionadas: una direccionada al significado educativo y pedagógico del recreo en la educación en Colombia y las concepciones que estudiantes y profesores tienen en torno a este; la otra, permite mirarlo como el espacio del juego, el descanso, la socialización amigable y amorosa, el conflicto y la violencia, por ejemplo. Es decir, otorgarle al recreo la posición formativa, socializadora y constructora de subjetividades que posee intrínsecamente.

Este trabajo se considera importante porque aporta datos desde el diseño metodológico, instrumental y teórico. Ya que es una investigación que llevo a problematizar en lo que respecta a su proceso de análisis.

La investigación de Manizales, V. M. que se llevo a cabo en el año 2009. Titulado “Los juegos practicados por los escolares de básica primarias en el recreo de algunas instituciones educativas de Manizales y Villa María”.

Este trabajo trata sobre la enseñanza de Educación Física descontextualizada de la cotidianidad de los juegos practicados por los escolares en los diferentes escenarios y el desconocimiento del sentido que para los escolares tiene practicarlos, da cuenta de clases de Educación Física alejadas de los intereses de los educandos, lo que permitiría suponer que parte del inconformismo y poca participación de algunos estudiantes en la clase de educación física, puede ser consecuencia del desconocimiento de los juegos que practican los escolares en escenarios diferentes a los del aula. Su objetivo general es describir e interpretar los juegos que practican los escolares en el recreo como tiempo libre.

Al ser una investigación cualitativa, aporta a la investigación información desde los instrumentos de recolección de datos. A través de observaciones y entrevistas. Por lo tanto, el aporte es de tipo metodológico.

Por último, se ha tomado la investigación de Canto Alcaraz, R. del año 2004. Titulada como el “Comportamiento motor espontáneo en el patio de recreo escolar: Análisis de las diferencias por género en la ocupación del espacio durante el recreo escolar”. De la Revista internacional de las ciencias del deporte.

El propósito de este estudio es analizar la existencia de comportamientos motrices diferenciados entre chicas y chicos, así como las posibles causas ambientales-físicas que provocan o facilitan el mal reparto del espacio disponible en el patio de recreo escolar.

El estudio concluye en repensar los espacios de juego para que tanto los niños como las niñas puedan desplegar sus posibilidades de movimiento en el momento del recreo escolar.

Este artículo da referencias metodológicas desde el punto de vista de las observaciones en el campo, los pasos a seguir para realizar esta investigación.

Se han encontrado variadas investigaciones que enriquecen el análisis de este trabajo, las investigaciones encontradas son de Colombia, España y demás países. Al ser así, se pueden tomar diferentes perspectivas de análisis que aportan al trabajo desde lo metodológico, descriptivo, bibliográfico y abren camino a la reflexión.

## El contexto de descubrimiento: Referentes Empíricos y Referentes Conceptuales

En este apartado se recoge toda la fundamentación teórica y empírica sobre la que se va a sustentar el trabajo, son diferenciadas pero guardan relación entre sí.

“Los referentes conceptuales, permiten iluminar, recortar y dar sentido a determinada problemática a investigar. Tales referentes orientan el proceso de investigación otorgándole coherencia y consistencia a la construcción del objeto. Permiten orientar todo el proceso de investigación desde la construcción del problema de investigación hasta la construcción del objeto de estudio.

Los referentes empíricos, dan cuenta del recorte que se efectúa del universo geográfico y poblacional, el donde y con quienes se construirá la base documental de la investigación. El espacio donde se desarrollara el trabajo de campo. En este enfoque se habla de delimitación de los sujetos, del lugar espacial y temporal”. (Achilli, E, 2005:53)<sup>3</sup>.

“La escuela Gendarmería Nacional es de nivel primario, está ubicada en Jesús María a 50 km de la Provincia de Córdoba, en el dpto. Colón.

Se ubica en el centro de la ciudad. En esta ciudad se visualiza un crecimiento constante, pertenece a una zona de producción agrícola-ganadera. Sus localidades vecinas son Colonia Caroya, Sinsacate y Villa del Totoral.

La presencia de la Escuela de Suboficiales de Gendarmería Nacional implica un aporte económico importante a la comuna local.

La zona además es turística cuenta con un rico patrimonio cultural, cada enero se organiza el Festival de Doma y Folklore.

La presencia del Festival, está conformado por integrantes de las Asociaciones Cooperadoras de las escuelas de la zona, cuyas ganancias una vez finalizado el mismo se reparten a modo de utilidades, permite poseer escuelas con buena estructura edilicia y de recursos.”(Extraído del PEI escolar, 2013).

En resumen, el marco físico de una escuela es importante ya que debe ser diseñado adecuadamente y bien acondicionado para que el niño/a pueda disfrutar de una manera sana y segura.

La escuela es un lugar para socializarse, para jugar, para aprender, estudiar, crecer, es convivir, es ser feliz.

“La escuela es un sitio con sus atributos simbólicos y materiales. Valora la escuela como un lugar físico especializado para contener la permanencia cotidiana de niños y niñas”. (Pavía, 2001:41)

La principal fuente de información e inspiración son los estudiantes de 4° grado de la Escuela Primaria Gendarmería Nacional n°21 de la localidad de Jesús María Provincia de

---

<sup>3</sup> Achilli, E. (2005). Investigar en antropología social. Los desafíos de transmitir un oficio. Rosario: Laborde. Pág. 53

Córdoba del año 2015, mediante la observación de estos sujetos es que se construyen los datos desde una mirada socio antropológica.

Se seleccionó a los niños/as de 4° grado del turno mañana por el tema de las observaciones, ellos oscilan entre los 8 y 9 años, son dos divisiones, el 4° grado A son alrededor de 30 alumnos (16 nenas y 14 varones) y el 4° grado D son 32 (18 nenas y 14 varones). La mayoría de ellos aparte de proceder de la localidad de Jesús María, también concurren niños/as de zonas vecinas como Colonia Caroya y Sinsacate.

“El/la niño/a de 9 años se encuentra en una edad intermedia donde ya no es un niño/a pero a la vez no es un adolescente. Experimenta cambios en su persona que lo hacen modificar sus relaciones sociales tanto con la familia como con sus compañeros/as y con todo aquel que lo rodea.

Las diferencias individuales son más marcadas: algunos leen y escuchan más la radio; otros juegan más al aire libre. Coleccionan estampitas Juegos de carreras y escondites.

Le complace poner a prueba su habilidad, sentirse orgulloso de sí mismo, por lo tanto está interesado en perfeccionar sus habilidades repitiéndolas una y otra vez.

La personalidad se caracteriza por ser sincero y responsable, no suele ser agresivo y puede aceptar su culpa. Es capaz de reconocer y razonar castigos, privilegios y reglas, particularmente en su vida escolar y en su grupo de amigos.” (Gesell, 2000:9).

Al observar a estos niños/as, se podría agregar que comienzan con la etapa competitiva, sociabilizan, participan ambos sexos en los juegos, tienen buena capacidad motriz, se ubican en el tiempo y en el espacio, trabajan la velocidad, son activos, están llenos de energía y entusiasmo, alientan a sus pares, persiguen a sus compañeros/as, participan en deportes como el fútbol, son fáciles de enojarse.

El patio de recreo constituye un lugar desligado de la parte curricular educativa, simplemente es un espacio para el descanso de las rutinas de clases.

“Es un territorio singular en la escala de la vida cotidiana escolar en tanto configura espacio de transición, de acoples y rupturas entre el adentro y el afuera de la escuela; entre lo obligado y lo libre; entre el alumno y el jugador; entre lo que se y lo que debo aprender. Todo a la vista de muchos, ya que el recreo suele ser un momento de encuentros masivos permeable a vida exterior.” (Pavía, 2005:37)<sup>4</sup>.

Por eso, se concuerda con Pavía, es un espacio de aprendizaje donde los niños/as juegan, se divierten, sociabilizan con los otros, esos otros son los mismos compañeros de grado, se da un encuentro desde la realidad.

“Se parte de la denominación de recreo, como aquel lapso de tiempo en el cual los escolares realizan espontáneamente actividades recreativas por gusto y voluntad propia y que merecen una esmerada atención por parte de los maestros de la institución”. (Gómez, 1995:51)<sup>5</sup>.

En esta escuela el patio está dividido por tres sectores, 1° y 2° grado tienen su espacio, 3° y 4° grado tiene el suyo, como así también 5° y 6° grado. Es por eso que los niños/as

<sup>4</sup> Pavía, V (2005). Patios de juego y escuela. Noveduc. Buenos Aires. Pág. 37

<sup>5</sup> Gómez, H (1995). Valor pedagógico del recreo. Magisterio. Bogotá. Pág. 51

pueden aprovecharlo al máximo. Hay tres recreos, el primero con una duración de 15 minutos, el segundo también de 15 minutos y el último de 5 minutos.

Aquí el juego cumple un rol muy importante durante los recreos que es donde los niños/as aprovechan el tiempo para jugar, donde aprenden a ser compañeros, a divertirse, a respetar al otro, entre otras cosas.

“El juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. Durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión”. (Huizinga, 1972:217)<sup>6</sup>.

Se toma el concepto de Huizinga porque él hace referencia al juego como una actividad libre porque encuentran gusto en ella, en un espacio y tiempo determinado ya que el sujeto elige y se siente libre de hacerlo de la forma que mas le plazca, con reglas pero que son libremente aceptadas por ellos/as y conlleva a la diversión y al placer.

“El juego es una actividad:

- ⊙ Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
- ⊙ Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempos precisos y determinados por anticipado.
- ⊙ Incierta: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.
- ⊙ Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.
- ⊙ Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.
- ⊙ Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente”. (Caillois, 1986: 37-38).

Ambas definiciones del juego concuerdan que es una actividad desarticulada de la vida corriente, los dos ven en el juego una actividad autónoma, un pasatiempo, libre, una competencia, se da en un tiempo y espacio determinado.

---

<sup>6</sup> Huizinga, J (1972). Homo Ludens. Editorial Alianza/ Emecé. Madrid. Pág. 217

El juego es una actividad libre, ya que todos juegan voluntariamente sin ser forzados. Son los niños/as quienes ponen sus reglas y eligen a que jugar y lo hacen cuando tienen ganas de jugar. Aunque a veces si depende del modo en que se juega.

“Forma y modo constituyen dos variables fundamentales para comprender el juego que aquí interesa: la forma pertenece al orden estricto de la actividad (Empuja a los jugadores a respetar determinados requisitos de desarrollo del juego). Como forma se interpreta la apariencia singular de un juego específico. Es la forma lo que identifica diferenciando, por ejemplo, al tejo de la escondida.

Mientras que el modo pertenece al orden estricto del sujeto (manera particular que adopta el jugador de ponerse en situación de juego).

El contrato de la manera de percibir el juego se va rearmando a través de micro acuerdos que sostienen el fingimiento mínimo para ser de otro modo que en la vida corriente. Los niños perciben este modo de jugar como jugar de enserio o de mentirita. “(Pavía, 2006: 41)<sup>7</sup>.

Podemos dar aquí un ejemplo, antes de comenzar los jugadores deben saber si es de verdad o de mentirita, cuando se juega enserio el jugador sabe que no es ninguna broma y que debe tomarse el juego como tal. En cambio, cuando es de mentira saben que es un simple juego tomado a su manera.

El cuerpo mismo es el que se da cuenta de cómo se está involucrando en esa situación.

Estas variables son un referente teórico para analizar desde que punto de vista se toma al juego. Esto también se relaciona con el objetivo específico formulado acerca del modo y la forma de jugar durante este espacio educativo.

“El juego se clasifica en cuatro secciones principales:

- © Agòn (competencia): La competencia aparece como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor.

Se trata de una rivalidad ejercida entre límites definidos pudiendo ser de velocidad, fuerza, resistencia, memoria, habilidad, ingenio, etc.” (Caillois, 1986: 52-55-56)<sup>8</sup>.

Ejemplos de este tipo de juegos son las distintas competencias deportivas como el fútbol, basquetbol, voleibol, tenis, etc. En los niños/as hay apuestas como haber quien resiste más a las cosquillas, o dejar de respirar o parpadear.

- © “Alea (azar): Los juegos de azar son opuestos a los de agòn, ya que el resultado no depende del jugador. El destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido.

<sup>7</sup> Pavía, V (2006). Jugar de un modo lúdico. Editorial Noveduc. Pág. 41

<sup>8</sup> Caillois, R (1986). Juegos y hombres. Fondo cultura. México. Pago 52

Algunos ejemplos de esta categoría son los juegos de dados, la ruleta, la lotería, el cara o cruz, etc. Si el reivindica la responsabilidad personal, el alea una renuncia de la voluntad, un abandono al destino.

Algunos juegos combinan las dos categorías, como son los juegos de cartas en donde inicialmente aparece el alea, cuando se reparten las cartas, y luego dependiendo de la habilidad del jugador, el resultado será favorable a uno u otro, manifestándose el agón.” (Caillois, 1986: 52-55-56).

En este caso, el resultado del juego no depende del jugador. Algunos ejemplos podríamos encontrar en repartir cartas, los partidos de fútbol, peleas, carreras.

- © “Mimicry (simulacro): Para el autor todo juego supone una ilusión, una ficción, pudiendo crear un personaje ilusorio, en donde el sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo.

El mimetismo, la simulación, se da cuando el hombre se pone una máscara, un disfraz, en donde busca disimularse, representar un personaje. Se trata de cambiar la apariencia, conductas que se dan tanto en los niños como en los adultos, como es el caso de la representación teatral e interpretación dramática. Estas conductas provocan placer que consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro.

La mimicry no tiene relación con el alea ya que se trata de una actividad de interpretación e imaginación, por el contrario sí puede relacionarse con el agón ya que todo agón es un espectáculo, solo que se le quita lo que tiene el simulacro. Aunque el simulacro puede desplazarse de los actores a los espectadores. Es el caso de la identificación con el campeón, siendo una mimicry, haciendo que el lector se reconozca en el héroe de novela, el espectador en el héroe de la película.

El autor manifiesta que la mimicry tiene todas las características del juego: libertad, suspensión de la ritualidad espacio y tiempos delimitados”. (Caillois, 1986: 52-55-56).

Aquí el autor señala que el simulacro tiene todas las características del juego como ser la libertad, espacio y tiempo delimitados.

- © “Ilinx (vértigo): Este último tipo de juegos se basan en la búsqueda del vértigo, del riesgo, rompen con la estabilidad perceptiva provocando pánico. Un ejemplo por excelencia, según el autor, es el de los voladores mexicanos, quienes con gran acrobacia se cuelgan de una cuerda floja cabeza abajo, sostenida de lo alto de un poste de 20 o 30 metros de largo y giran alrededor de éste disfrazados de águilas, describiendo un espiral, hasta quedar arrollados.

Los niños juegan a marearse sobre sí mismos perdiendo el equilibrio, también la pirueta, la caída y resbalar en el tobogán, son ejemplos de ilinx. Puede decirse que en este tipo de juegos aparece el gusto reprimido por el desorden y la destrucción, ya que existe un vértigo de orden moral, un arrebató que de pronto hace presa del individuo.

Los adultos juegan a provocar la velocidad extrema, sobre autos, motocicletas, esquíes, etc. Este tipo de placer llegó con la era industrial y la invención de las máquinas en donde el vértigo fue potenciado y el juego llega a sus extremos con aparatos especialmente creados y colocados, en ferias y parques de atracciones.

En los juegos de ilinx la esencia está en el desconcierto, en el pánico, asociados a la libertad de aceptar o de rechazar la prueba, límites estrictos e invariables, separación del resto de la realidad". (Caillois, 1986:60-61).

Los juegos más comunes aquí son el sube y baja, marearse y saltar la soga.

El supuesto de anticipación de sentido que guía esta investigación es que los niños/as de 4º grado de la Escuela Primaria Gendarmería Nacional n°21 de la Localidad de Jesús María Provincia de Córdoba del año lectivo 2015, juegan predominantemente juegos de competencia y de vértigo. Además que juegan relacionándose las niñas con los varones. Aunque eligen jugar juegos de vértigo como el saltar la soga, jugar al tejo, al elástico y también juegos competitivos como el fútbol, a las carreras.

El modo de jugar que se interpreta en los recreos una situación de juego por ejemplo: cuando los niños/as dicen las/os toco y salen corriendo, cuando estamos jugando en serio, salen corriendo fuerte sino van despacito, porque no tienen ganas de jugar. Son algunos juegos que se visualizan cuando se observa en el campo si están jugando de verdad o de mentirita.

## Estrategias metodológicas

“Esta investigación parte de una lógica compleja dialéctica, donde concibe al mundo social como complejo, contradictorio y en permanente movimiento.

Interactúa lo institucional, lo cotidiano, con las experiencias y significaciones que construyen los sujetos.

El acceso al conocimiento requiere de la implementación de una lógica de investigación que sea respetuosa y no que se la proclame por violentarla en la práctica.

En el proceso de análisis, se trata de desmenuzar el material y ampliar, contextualizar, producir descripciones. Es simultáneo al trabajo de campo.

Es más bien conceptual que empírico”. (Achilli, 2001: 39)<sup>9</sup>.

Lo que se pretende realizar son observaciones durante todo el mes de Octubre del año 2015, asistir una vez por semana para observar los tres recreos. Es decir miradas desde el campo y dentro del mismo un registro etnográfico para analizar desde lo escrito lo vivenciado para poder avanzar con la investigación.

Incluyendo registro etnográfico donde se suele registrar, lo que el investigador observa, vive, recibe y experimenta durante su estancia en el campo, en este caso, el patio escolar.

El registro etnográfico hace referencia al estudio directo de personas y grupo durante un cierto periodo, utilizando la observación participante o las entrevistas para conocer su comportamiento social. Registrando una imagen realista y fiel del grupo estudiado; el trabajo de campo resulta ser una herramienta imprescindible. (Giddens, A, 1994:77)<sup>10</sup>.

En función de esta lógica compleja dialéctica se han hecho varias entradas al campo, observando los niños/as jugar en recreos, se han realizado 2 cuestionarios a 2 informantes claves que se encuentran en anexos. Y la información obtenida en estos cuestionarios ayuda para caracterizar más profundamente a los referentes empíricos<sup>11</sup>.

Todos estos registros son notorios, no solo para ampliar las observaciones del investigador sino para servir de contraste con los estudiantes y docentes y así poder analizar el propio proceso de investigación al cual se quiere llegar.

Se analizarán los registros etnográficos.

Para lograr este análisis, se toma a Busquets que propone llevar a cabo una triangulación entre las categorías sociales, las categorías del intérprete y las categorías teóricas.

“Los referentes empíricos juegan un papel relevante al realizar la investigación etnográfica en la escuela. Entre los más significativos están: el contexto, los actores, los escenarios, la observación y las entrevistas. Una simplificación de las acciones a evaluar en la observación podrían ayudar para su redacción.

Es decir, primero hay que realizar una matriz de registro de observación con la información más relevante del espacio a observar. Dentro de esta matriz se integran tres

<sup>9</sup> Achilli, E (2001). Metodología y técnicas de investigación. Córdoba. Argentina. pág. 39

<sup>10</sup> Giddens, A (1994). Vivir en una sociedad postradical. Madrid. Pág. 77

<sup>11</sup> Ver anexo nº I: Cuestionarios.

elementos de la observación: el tiempo, la descripción de la actividad y la interpretación de la actividad. Debe realizarse este registro con el llenado de todos sus datos. Las categorías de análisis son patrones emergentes. Una triangulación teórica y su texto interpretativo revisado y aumentado.

Según Maria Bertely la construcción de un objeto de estudio se realiza a partir de tres categorías que forman un triángulo: la del interprete se desprenden de la fusión de su propio horizonte significativo y el del sujeto interpretado, la social definida como acciones y representaciones sociales inscritas en los discursos y practicas lingüísticas y extralingüísticas de los actores y la teórica producidas por otros autores relacionadas con el objeto de estudio en construcción.” (Busquets, 2000:64)<sup>12</sup>.

En esta investigación las categorías sociales son las categorías construidas en función del discurso de la docente y los alumnos/as de 4º grado.

Las categorías teóricas son las prestadas por Pavía, Huizinga, Caillois, Gesell, Gómez.

Las categorías del intérprete serán construidas posteriormente en función de la triangulación de las anteriores.

---

<sup>12</sup> Busquets, M (2000). Conociendo nuestras escuelas. Editorial Paidós. México. Buenos Aires. pág. 64

## Análisis interpretativo de la información

El proceso de análisis de la información que se ha llevado a cabo en función de lo obtenido en las entrevistas y observaciones, pudimos construir categorías sociales, del intérprete y teóricas. Este método se conoce como el acercamiento etnográfico a la cultura escolar de Busquets (2000), donde describe tres tipos de categorías que emplea para llevar a cabo el trabajo metodológico. Una de ellas “las categorías sociales, como las representaciones y acciones sociales inscriptas en los discursos y prácticas lingüísticas y extralingüísticas de los actores” (Busquets, 2000:64)<sup>13</sup>, las categorías extraídas del discurso y acciones de las docentes y los alumnos/as de 4º grado del ciclo lectivo 2015, donde se observan relaciones sociales creadas en el mismo ámbito educativo. Otra es la categoría del intérprete, es decir de quien interpreta, que se desprende de la fusión entre su propio horizonte significativo y el del sujeto interpretado; el intérprete es el investigador que realiza las observaciones y analiza la información obtenida. Y por último, las categorías teóricas, prestadas por otros autores, relacionadas con el objeto de estudio en construcción, como Pavía, Huizinga, Caillois, Gesell y Gómez.

Cada subcapítulo de este capítulo de análisis tiene un título que corresponde a la interpretación de la información recolectada a través de las observaciones. O sea estos subcapítulos surgieron en función de la interpretación del investigador de vincular las categorías teóricas y lo recurrente en las observaciones.

A continuación se dará comienzo al análisis de la información.

### *Sub capítulo 1: “Acerca de la forma y modo de jugar de los niños/as”*

En este primer subcapítulo denominado “Forma y modo de jugar de los niños/as”, se analizará el modo y la forma de jugar de los niños a través de la realidad observada. Esta “forma y modo de jugar” es una categoría teórica tomada de Víctor Pavía, donde detalla que la forma pertenece al orden de la actividad es decir la interpretación de un juego específico. “En los estudios interpretativos de lo lúdico se utiliza el término “FORMA” para identificar la configuración general de un juego determinado. Regula las acciones de los jugadores, a tal punto que se podría pensar que el maestro del juego no es el maestro, sino el juego mismo. Remite a la estructura de la actividad.” (Pavía, 2006:40)<sup>14</sup>.

La forma permite diferenciar un juego de otro de apariencia distinta, a la vez que lo emparenta con otro de configuración semejante. Entendida así, a pesar de los cambios de épocas y geografía, permite a un jugador diferenciar un juego desconocido con otro conocido relacionando elementos materiales simbólicos según la lógica aprendida. Y por su forma, en un contexto determinado, podemos reconocer/diferenciar la rayuela y el dígalo con mímica. Entonces decimos que, con el término forma alude a la configuración general de un juego, a la

<sup>13</sup> Busquets, M (2000). Conociendo nuestras escuelas. Editorial Paidós. México. Buenos Aires. pág. 64

<sup>14</sup> Pavía, V (2006). Jugar de un modo lúdico. Editorial Noveduc. pág. 40

apariencia externa. Regula las acciones de los jugadores empujándolos a cumplir ciertos requisitos. (Pavía, 2009)<sup>15</sup>.

Los jugadores toman esa forma de jugar dependiendo el tipo de juego. Tomamos como ejemplo el saltar la soga es un juego de Ilinx (vértigo), donde dos niñas sostienen la piola y otra debe saltar si se equivoca cambio de rol. Van sumando puntos y así sucesivamente.

Otro ejemplo es el fútbol, es un juego de agón (competencia), donde los niños forman dos equipos, arman los arcos, hay árbitros que regulan el partido, su finalidad es convertir goles en el equipo contrario.

“Mientras que el modo pertenece a la orden del sujeto, ya que es él quien decide como jugar.

El modo remite a indicios acerca de si los sujetos involucrados (alumnos/docentes) se sumergen en una experiencia tomándola como un juego o no. Comparado con la forma el modo es más inestable, circunstancial y lábil, menos evidente a los ojos del observador externo.

Es la manera particular que elige el jugador de sumergirse en la situación de juego, esa libertad de elegir está situada en un contexto social, histórico y cultural determinado.

Jugar de un modo lúdico implica participar de una actividad con formato de juego y entendida como tal. Es decir, una actividad protegida, de riesgo ilusorio, aceptada en un contexto diferente y con un sesgo autotélico.” (Pavía, 2006:41)<sup>16</sup>.

Entendido así, me lo tomo como un juego pero es una mentira lo que hago (ilusión). Pero, también es posible jugar de un modo no lúdico es decir que la actividad que estoy haciendo es un juego pero con una orden social<sup>17</sup>.

“Cuando se juega un juego de modo lúdico, el tiempo, el espacio, los personajes se dan en un mundo diferente, separado de lo cotidiano por una línea imaginaria. Es decir, jugar más con las apariencias que con la fantasía; apariencia de tiempos, espacios, de objetos, de actos.” (Pavía, 2006:71)<sup>18</sup>.

Es así que en este subcapítulo se explicara la información obtenida durante el registro etnográfico en los recreos en función de la forma y modo de jugar.

Con respecto a la forma, se destaca aquí, lo más sobresaliente durante las observaciones.

- Salen del aula. Las niñas le preguntan a los niños si pueden jugar al futbol ellos dicen que si pero que solamente pueden ser arqueras. R2R1<sup>19</sup>.

Los niños son los que ponen las reglas, y así deciden los varones de colocar a las niñas en el arco si querían participar, esto se interpreta como modo no lúdico.

<sup>15</sup> Pavía, V (2009).

<sup>16</sup> Pavía, V (2006). Jugar de un modo lúdico. Editorial Noveduc. pág. 41

<sup>17</sup> En la instancia del análisis de los datos, la información recolectada con los registros etnográficos es escasa y no brinda la información como se necesitaría para ahondar en profundidad el modo de jugar de los niños. Se considera ese proceso de investigación como un proceso de aprendizaje para posibles futuras ocasiones similares.

<sup>18</sup> Pavía, V (2006). Jugar de un modo lúdico. Editorial Noveduc. Pág.71

<sup>19</sup> R1R3: significa registro dos renglón uno

- Las niñas salen del aula con una soga y saltan la piola. Acá todas quieren empezar primero. Cuando una se equivoca, cambia la otra y así sucesivamente. Una le dice a la otra salta bien porque si no me toca a mí. R1R3<sup>20</sup>.

Aquí 2 niñas sostienen la soga y 1 comienza a saltar si se equivoca cambio de rol.

- Niños/as juegan a la mancha. R4R1. En este juego uno es el perseguidor quien cumple la función de atrapar a uno de ellos, el atrapado pasa a ser la mancha y así sucesivamente. Juegan hasta que toca el timbre para volver al aula.
- Salen al patio y las niñas buscan una piedra para jugar al tejo. R4R3. Es un juego pintado en el piso con números marcados del 1 al 10, donde las niñas deberán saltar los números sin equivocarse. Gana la que llega hasta el final sin equivocarse.
- Otras al elástico. Ellas ponen sus condiciones en cada juego. R4R4. Dos niñas sostienen el elástico y otra salta hasta que se equivoca y cambian de rol.
- Niñas en ronda juegos de manos. R5R1

Las niñas en ronda realizan movimientos de coordinación con sus manos cantando una canción.

- Niños a las bolitas/cartas. R4R5

Colocan cartas en la pared y con las bolitas deben derribarlas. Quien más cartas derribe es el ganador.

Con respecto a la *forma* se pueden encontrar diferentes tipos de juegos: juegan al futbol, a saltar la soga, a la mancha, al tejo, al elástico, juegos de rondas, a las bolitas, a las cartas. Existen diferencias estructurales que permiten reconocer distintos tipos de juegos. Estos juegos son los que se juegan en los recreos de esta escuela primaria ubicada en Jesús María, durante el año 2015, se dice esto ya que se resalta que no siempre se jugó de esta *forma*, en otros tiempos se ha jugado a otros juegos y en otros espacios geográficos también se eligen otras formas de jugar.

Con respecto al *modo* de jugar, está en la intencionalidad del sujeto en como decide jugarlo, respetando las reglas totalmente o haciendo una reconstrucción de esas reglas, ya sea a modo de MENTIRA tomándolo al juego como una fantasía o ilusión o de VERDAD donde se aplica el castigo o premio.

En el patio se observaron diferentes tipos de juegos como el futbol entre compañeros de manera "amistosa, ya que todos jugaban, nadie quedo sin jugar, no se contaban los goles realizados por un equipo u otro. Aquí se jugaba de un modo lúdico ya que los niños hicieron reconstrucción de las reglas.

- Invitan a jugar al futbol a un niño con necesidades especiales. El niño dice que si automáticamente. Estaba solo observando a sus compañeros jugar. Toca el timbre y el niño especial regresa al aula abrazado de uno de sus compañeros. R2R3  
Sus compañeros buscan la manera de integrarlo en el juego, se trata de adaptar y conectarse para comenzar a jugar. El niño especial tiene necesidades especiales a la

---

<sup>20</sup> R2R4: significa registro dos renglón 4

hora de aprender, le cuesta más hacer cosas normales como otros niños, reciben más retos. Pero, a ellos les gusta ser independientes y tener amigos.

Entre tantas estrategias hay una sola que ocupa ese lugar primordial y es el JUEGO. Los niños/as producen formas de juego y modos de jugar, que solo interesan a ellos mismos y son ellos que le dan su sentido en un contexto socio-cultural determinado. Es un derecho constituido por sus propios medios.

Nosotros debemos acompañar al niño en este desarrollo, para que ellos puedan independizarse y crear formas y modos de jugar.

A esta edad los niños juegan normalmente de un modo lúdico durante los recreos. Realizan modificación de las reglas del juego. Observando actitudes y gestos de los niños se puede apreciar que disfrutan jugarlo de esa manera.

### *Sub capítulo 2: “Acerca de los tipos de juegos durante los recreos”*

En este subcapítulo denominado “los tipos de juegos durante los recreos”, se incluirá la información obtenida de las observaciones realizadas a los niños y los cuestionarios elaborados a las docentes a cargo de cada grado.

Para Caillois, el juego se clasifica de la siguiente manera:

1. Agón (competencia): Rivalidad ejercida entre límites definidos pudiendo ser de velocidad, fuerza, resistencia, memoria, habilidad, destreza, etc. (Caillois, 1986:52-55-56).

Predomina en los recreos el fútbol como juego de rivalidad para lograr un resultado, aquí se pone en juego la velocidad con la que corren los niños, la resistencia y las destrezas con la pelota que ellos realizan. Otros también, al juego del ladrón y el policía es más un juego tradicional.

Los niños a esta edad juegan a la mancha comenzando con el piedra papel o tijera para saber quién atrapa primero. Y las niñas en la soga se pelean desde el comienzo para ver quien empieza primero a saltar.

2. Alea (azar): El resultado no depende del jugador, el destino es el único creador de la victoria, el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido. (Caillois, 1986:52-55-56).

Aquí se observa el juego de cartas de dragón ball z, es un juego de azar y los niños lo juegan en los recreos. También se considera un juego de azar al piedra, papel o tijera que se utiliza con mucha frecuencia para determinar quién de las dos personas comenzara el juego.

3. Ilinx (vértigo): Se basa en la busca del vértigo, del riesgo, pánico. Libertad para aceptar o rechazar la prueba. (Caillois, 1986:60-61).

En los recreos se observó a las niñas a saltar la soga, al elástico y al tejo. Estos son juegos de vértigo.

4. Mimicry (simulacro): Es una actividad de imaginación e interpretación, suele relacionarse con el agón, crean un personaje imaginario/ficticio. Provocan placer en ser otro o hacerse pasar por otro.

El mimicry tiene todas las características del juego, libertad, suspensión del espacio y tiempos delimitados. (Caillois, 1986:52-55-56)<sup>21</sup>. Como por ejemplo, una obra de teatro o imaginar un personaje ficticio.

No se observaron juegos que impliquen la imaginación o interpretación de alguna situación en los recreos de estos niños.

Se extrajeron algunas preguntas y respuestas a la docente a cargo del grado:

¿A que juegan los niños? EP7

-En los patios hay marcados juegos como la rayuela, tejos, cuadros numéricos y los que no juegan a ellos prefieren saltar la soga tanto niñas como niños. E1R7<sup>22</sup>.

-Las nenas juegan al elástico, a saltar la soga, los juegos dibujados en el piso como el tejo, ta te ti. La mayoría de los varones al futbol, en el gimnasio y sino a las carreritas, acachadita, a perseguirse, al ladrón y al policía. E2R7

Podemos destacar en este capítulo que los niños juegan juegos de vértigo, de azar y de competencia que fueron nombrados anteriormente y no realizan juegos de simulacro. La mayoría se juegan de un modo lúdico ya que lo hacen a modo de mentirita.

Se ha podido registrar que los juegos que más llama la atención a los niños son los de competencia como el futbol en cambio a las niñas les motiva jugar a saltar la soga y al tejo.

### *Sub capítulo 3: "Vínculos de género en el juego"*

En este subcapítulo denominado "Los vínculos de género en el juego", se examinará las relaciones que se encuentran entre niños y niñas durante el juego.

Primero vamos a dar a conocer el significado de la palabra Género para luego poder analizar la información.

Según Marta Lamas en "Cuerpo: Diferencia Sexual Y Genero" define al "género como una construcción social que cada cultura elabora estableciendo normas y expectativas sociales sobre los papeles, las conductas y los atributos de las personas en función de sus cuerpos.

<sup>21</sup> Caillois, R (1986). Juegos y hombres. Fondo de cultura. México. Pág. 52

<sup>22</sup> E1R7: entrevistado uno respuesta siete  
EP: entrevistador pregunta n°

El cuerpo es la primera evidencia de la diferencia humana, sobre la diferencia sexual. Es la representación de valores sociales que restringen, controlan y manipulan las funciones corporales y las interrelaciones entre los cuerpos. Es lo que nos hace conscientes de nuestra existencia, nos define como individuos y afirma nuestra pertenencia a la especie humana.

El sexo y género se vuelven sinónimos en términos de la cultura, el cuerpo sexuado actúa su parte en un espacio corporal restringido. El cuerpo se expresa en el género, es lo que uno asume a diario. En él se inscriben los valores del género para regular y controlar el comportamiento, las funciones y los espacios que corresponden al cuerpo sexuado.

La sexualidad está sujeta a una construcción social y la conducta sexual es sensible a la cultura y a las transformaciones sociales.

La representación del cuerpo femenino fue durante mucho tiempo una referencia al cuerpo de los artistas cuestionando su sexualidad.

Hoy en día se trabaja con la abstracción informal, los objetos conceptuales, es decir, construcciones para la reflexión que no tienen una forma fija, donde se olvida la diferencia sexual. Se estructuro una nueva forma de control "el mito de la belleza femenina". Este nuevo modelo incorpora cultos a la mujer delgada y exitosa en lugar de la mujer ama de casa." (Lamas, 1994: 56)<sup>23</sup>.

Las niñas juegan a saltar a la soga o al elástico. Ellas tratan de alcanzar a sus compañeras con la mayor cantidad de saltos posibles sin equivocarse.

Los varones en cambio juegan normalmente al fútbol. La función de este juego es vencer al equipo contrario logrando goles.

Niños y niñas eligen juegos diferentes, pero en algunas ocasiones juegan juntos al fútbol, los niños ocupan posiciones en el campo y las niñas participan como arqueras ya que así lo disponen los niños si ellas deciden incorporarse al equipo.

- Salen del aula. Las niñas le preguntan a los niños si pueden jugar al fútbol ellos dicen que si pero que solamente pueden ser arqueras. R2R1<sup>24</sup>.
- Pasan algunos niños e interrumpen en su juego para molestarlas. Ellas piden que dejen de molestar y vayan a jugar a otro lado. R3R2
- Toca el timbre, salen todos a los gritos. Los niños buscan un espacio grande para jugar y las niñas unas en ronda y otras a saltar la soga. R7R1

La función de las maestras es controlar que los niños no se golpeen o que se produzcan discusiones entre ellos. Es así que los niños pueden jugar libremente pero siendo observados por la docente para evitar pasar malos ratos.

En cuanto a la ocupación del espacio podemos destacar que los niños utilizan el doble de espacio disponible que las niñas. Considerando así al espacio como un medio de socialización y la diferencia de género es marcada ya que limitan y condicionan la movilidad espacial de las niñas. Las niñas se juntan en espacios reducidos y los niños se distribuyen en grandes espacios (por ejemplo, en un campo de fútbol que ocupan la mayor parte del espacio).

<sup>23</sup> Lamas, M (1994). Cuerpo: Diferencia sexual y género. Editorial Taurus. México. pág. 56

<sup>24</sup> R3R2: Registro tres ,renglón dos

Los resultados, nos han permitido apreciar un comportamiento diferenciado de ambos géneros en el recreo del patio escolar.

En conclusión, podremos decir que las niñas y niños pasan más tiempo jugando con sus pares del mismo sexo y poco tiempo comparten con los pares del sexo opuesto. Es así que las niñas y niños aprenden y adquieren habilidades y destrezas distintas.

Los niños son más activos y necesitan de espacios más amplios. En cambio, las niñas son más dóciles, juegan en espacios más reducidos y más cerca de un adulto. Ambos desarrollan y aprenden comportamientos de género estableciendo relaciones con sus pares.

## Interpretaciones finales

Desde el comienzo de esta investigación el objetivo que se propuso fue comprender los juegos que juegan los/as niños/as durante los recreos de 4º grado de la Escuela Primaria Gendarmería Nacional nº21 de la localidad de Jesús María Provincia de Córdoba del año lectivo 2015. Eso incluye identificar y clasificar los tipos de juegos, describir e interpretar los juegos que practican los niños en el patio de recreo y por último conocer la forma y modo de jugar.

La tarea de observación y registro en el patio llevaron muchas veces a cuestionar, reflexionar y analizar.

A través del instrumento del cuestionario y de las observaciones se obtuvieron del campo la información necesaria, se interpretó, se analizó y se llegó a los siguientes resultados:

- Analice detenidamente cada subcapítulo que consideraba relevante, la forma y el modo de jugar porque es una manera de visualizar como lo conducen al juego. Si lo toman como a un juego de verdad o de mentirita. La forma como se dijo anteriormente diferencia un juego de otro de apariencia distinta. Se puede diferenciar por ejemplo el tejo (el juego que se está jugando) con la coordinación de manos (el juego que se finge jugar).

En cambio el modo, es la manera que tiene un jugador de interpretar al juego como tal o no.

La forma de jugar se pudo visualizar en los instrumentos de recolección de la información en cambio el modo de jugar no porque la información era escasa y no se pudo analizar detalladamente.

Se puede percibir durante las observaciones que los/as niños/as juegan haciendo reconstrucción de las reglas sin premios ni castigos.

Los tipos de juegos que se pudieron percibir son de Agon (fútbol) es decir los juegos de competencia, alea (juegos de cartas) juegos de azar y llinx (soga, elástico, tejo) juegos de vértigo. Destacando así los juegos tradicionales. Los/as niños/as sienten placer por practicar esos juegos y lo hacen repetitivamente.

Ellos/as juegan juegos diferentes, las niñas ocupan espacios reducidos en cambio los niños se distribuyen en grandes espacios.

Se relacionan entre sí pero cada uno hace su diferencia, las niñas por un lado y los niños por el otro. Muy pocas veces participan los niños en los juegos de las niñas. En cambio las niñas desean integrarse pero en pocas ocasiones son aceptadas.

- Con respecto al supuesto de anticipación de sentido, se puede decir que los/as niños/as de 4º grado juegan generalmente juegos donde incluyen la competencia y el vértigo.
- Desde un principio se suponía si los niños jugaban a juegos populares y tradicionales y así fue, siguen intactos en nuestra vida cotidiana una buena enseñanza trae a nuestro parecer, realizándolo repetitivamente sin perder el placer por jugarlo una y otra vez.

¿Cuáles son estos juegos? Fútbol, el policía y el ladrón, elástico, tejo, saltar la soga, derribar cartas entre otros juegos populares que hacen más placentero el jugar.

- A modo de cierre se plantean preguntas para debatir en futuras investigaciones:  
¿Cuál es el modo de jugar que predomina en los recreos? ¿A que juegan los niños de otras instituciones durante los recreos? ¿Qué tipo de juegos juegan los niños de otras localidades vecinas? ¿Cuáles son los juegos que predominan en esa instancia? ¿De qué forma juegan? ¿Hay diferencia de género entre los niños y las niñas? ¿Qué espacio ocupan los niños/as durante los recreos? ¿Las docentes participan durante este tiempo de ocio? ¿Con que elementos juegan los niños/as en el recreo? ¿Hay algún docente que los vigila y pone sus condiciones? Durante el juego ¿las reglas son respetadas como tal? ¿Cómo inician el juego?

Se concluye con esta investigación, ya que se estima que el investigador al indagar, termina destacando su trabajo respondiendo a la pregunta-problema de investigación que seguirá siendo el núcleo de cuestionamientos futuros.

## Bibliografía

- Achilli, E. (2001). Pos título en investigación educativa a distancia. Modulo III: Metodología y técnicas de investigación. Córdoba. Argentina.
- Achilli, E. (2005). Investigar en antropología social. Los desafíos de transmitir un oficio. Rosario: Laborde.
- Busquets, M. (2000). Conociendo nuestras escuelas: un acercamiento etnográfico a la cultura escolar. México. Buenos Aires. Barcelona. Paidós.
- Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. Las mascararas y el vértigo. Fondo de cultura. México.
- Gesell, A. (2000). El niño de 9 a 10 años. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Giddens, A. (1994). Vivir en una sociedad pos tradicional. Modernización reflexiva. Política, tradición y estética en el orden social moderno. Cátedra. Madrid
- Gómez, H. (1995). Valor pedagógico del recreo. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá.
- Huizinga, J. (1972). Homo ludens. Editorial Alianza/Emecé. Madrid.
- Lamas, M. (1994). Cuerpo: Diferencia sexual y género. Editorial Taurus. México.
- Pavía, V. (2001). Un espacio para el juego. En: Revista digital de educación Física y recreación. <http://www.efdeportes.com>. Revista digital. Buenos aires. Año 7. No 41.
- Pavía, V. (2005). Patios de juego y Escuela. Editorial Noveduc. El patio escolar: El juego en libertad controlada. Buenos Aires.
- Pavía, V. (2006). Jugar de un modo lúdico: el juego desde la perspectiva del jugador. Editorial Noveduc. Confidencias sobre el juego que aquí interesa.
- PEI Gendarmería Nacional n°21. (2013). Jesús María. Córdoba.

### Investigaciones consultadas

- Abrales Valerías, J. A. & Argudo Iturriaga, F. M. (2008). Utilización del recreo escolar por niños de 4º y 6º de Primaria. RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (14) 88-91. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732279017> 16 de Noviembre de 2014.
- Canto Alcaraz, R. (2004). Comportamiento motor espontáneo en el patio de recreo escolar: Análisis de las diferencias por género en la ocupación del espacio durante el recreo escolar. Revista internacional de las ciencias del deporte. 28-45.

<http://www.cafyd.com/REVISTA/art3n1a05.pdf> 16 de Noviembre de 2014.

- González Salazar, D. A., Restrepo Castaño, M. M., & Agudelo Chalarca, O. E. (2014). *El recreo en la educación básica: una pregunta por el juego y la convivencia escolar*. Colombia. Tesis doctoral.

<http://repository.upb.edu.co:8080/jspui/handle/123456789/197>

- Manizales, V. M. (2009). Los juegos practicados por los escolares de básica primaria en el recreo de algunas instituciones educativas de Manizales y Villa María. *lúdica pedagógica*, 2(14), 28.

<http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/viewFile/546/530#page=27>

16 de Noviembre de 2014.

- Pérez Hurtado, L y Collazos Henao, T. (2007). Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Pablo Sexto en el Municipio de Dosquebradas. (Tesis de Maestría). Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Ciencias de la Educación. Madrid.

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/761/1/371621P438lp.pdf> 16 de

Noviembre de 2014.

## ANEXOS

ANEXO N° 1: Guión de Cuestionario a realizar a las maestras de los grados

Cuestionario a la docente de 4º grado

- 1- Nombre completo de la docente encargada del grado.
- 2- ¿Qué grados tiene a cargo?
- 3- ¿Qué cantidad de niños en cada aula?
- 4- ¿Cuánto tiempo de recreo? ¿cuántos en total?
- 5- ¿Qué actividades realiza durante los recreos?
- 6- ¿Supervisa a los niños en el recreo?
- 7- ¿A qué juegan los niños?
- 8- ¿Niños/as juegan juntos? ¿juegan a lo mismo?
- 9- ¿Hay espacios en el patio para que disfruten de su tiempo libre?
- 10- ¿Qué función tienen los docentes en esta instancia?
- 11- ¿Qué es para usted el recreo?

ANEXO N° 2: Desgrabacion de cuestionario realizado a la maestra del 4to grado A

EP1<sup>25</sup>: Nombre completo de la docente encargada del grado.

D1R1<sup>26</sup>: Soy docente de la cátedra Ciencias Sociales a cargo de tercer y cuarto grado.

EP2: ¿Qué grados tiene a cargo?

D1R2: Estoy a cargo de dos grados 3° A y 4° A del turno mañana.

EP3: ¿Qué cantidad de niños en cada aula?

D1R3: En 3° A son 28 alumnos y en 4° A son 30 alumnos.

EP4: ¿Cuánto tiempo de recreo? ¿Cuantos en total?

D1R4: Hay tres recreos el primero que dura 15 minutos, el segundo también 15 minutos y el tercer recreo 5 minutos.

EP5: ¿Qué actividades realiza durante los recreos?

D1R5: El grupo de docentes tenemos asignado el cuidado de los niños durante este espacio, es estricto.

EP6: ¿Supervisa a los niños durante los recreos?

D1R6: Sí, se realiza un cuidado minucioso. Por ejemplo evitando que no se golpeen o que haya discusiones.

EP7: ¿A qué juegan los niños?

D1R7: Lo que se observa es que los niños juegan y disfrutan de sus juegos.

En los patios hay marcados juegos como la rayuela, tejos, cuadros numéricos y los que no juegan en ellos prefieren la soga para saltar tanto niñas como niños.

EP8: ¿Niños y niñas juegan juntos? ¿Juegan a lo mismo?

D1R8: En los grados que me corresponde observar los juegos son compartidos tanto niñas como niños disfrutan de compartirlos. Como por ejemplo los varones saltan la piola.

Si totalmente juegan, comparten y se divierten jugando juntos.

EP9: ¿Hay espacios en el patio para que disfruten de su tiempo libre?

D1R9: Sí, hay espacios 1° y 2° grado tienen su espacio, 3° y 4° grado tiene el suyo así como también 5° y 6°.

Es por eso que pueden aprovecharlo al máximo al tiempo y al espacio.

EP10: ¿Qué función tienen los docentes en esta instancia?

D1R10: Es sumamente importante la presencia de la docente porque nuestro deber es cuidarlos, protegerlos y también jugamos con ellos. Yo por ejemplo salto con ellos a la piola (se ríe) y ellos a la vez disfrutan de verme jugar. Poder compartir con ellos la instancia de juego es maravilloso.

EP11: ¿Qué es para usted el recreo?

D1R11: El recreo es un momento muy valioso y necesario para los niños. Es el momento en el que los niños respiran y se relajan con el juego.

---

<sup>25</sup> EP1: significa entrevistadora pregunta número uno.

<sup>26</sup> D1R1: significa docente número uno respuesta número uno.

ANEXO N°3: Desgrabacion de cuestionario realizado a la maestra de 4to grado D

EP1: Nombre completo de la docente encargada del grado

D2R1: Bueno, en realidad me recibí en el 2009 pero siempre estuve haciendo suplencias cortas y este año voy a estar todo el año en esta escuela tengo experiencia de estar en varias escuelas varias realidades pero acá es el primer año que trabajo.

EP2: ¿Qué grados tiene a cargo?

D2R2: Doy 4° grado D. Las materias que doy son Matemáticas y Ciencias Naturales. Y en 3° grado también.

EP3: ¿Qué cantidad de niños en cada aula?

D2R3: En 3° grado son 30 en total y en 4° grado son 32. Son 14 varones y 18 nenas.

EP4: ¿Cuánto tiempo de recreo? ¿Cuántos en total?

D2R4: Tres recreos, los dos primeros 15 minutos y los últimos 5 minutos.

EP5: ¿Qué actividades realiza durante los recreos?

D2R5: Nosotras controlamos los sectores cada docente toma un sector del patio de 4°, el gimnasio. En realidad nuestra tarea es cuidar que no se golpeen, que jueguen bien, que no corran demasiado. Si hay alguna docente que los puede vigilar dejamos que jueguen al futbol o que hagan alguna actividad dentro del gimnasio.

EP6: ¿Supervisa a los niños en el recreo?

D2R6: Sí, como lo dije antes.

EP7: ¿A qué juegan los niños?

D2R7: Las nenas juegan al elástico, a saltar la soga y ahora como esta dibujado los juegos del tejo, ta te ti hay varios grupitos que lo juegan. La mayoría de los varones al futbol, en el gimnasio y sino a la carrerita, acacha dita, a perseguirse, al ladrón y al policía.

EP8: ¿Niños y niñas juegan juntos? ¿Juegan al mismo?

D2R8: Comparten el saltar la soga, juegan al reloj.

Sí, porque ya esta sectorizado, es decir que 3° y 4° grado juegan juntos generalmente siempre con sus compañeros de grado, rara vez que sean amigos de los niños de 3° grado.

EP9: ¿Hay espacios en el patio para que disfruten de su tiempo libre?

D2R9: Sí, hay espacio.

EP10: ¿Qué función tienen los docentes en esta instancia?

D2R10: La importancia es fundamental, por las dudas que algo surgiera todas las señas están a disposición para ayudarlos si tienen algún problema ya que a veces se pelean o se golpean. Nuestra importancia es de ver el bienestar del estudiante mas allá de compartir a veces lo que no podemos hacer en el aula lo hacemos con ellos en el patio, algunos se acercan y nos cuentan cosas cotidianas de ellos y así nos conocemos un poquito más las que somos más nuevas. Acompañarlos y guiarlos para que no les pase nada. En una discusión entre ellos tratar de mediar.

EP11: ¿Qué es para usted el recreo?

D2R11: Es importante lo que causa en los niños, digamos lo que le decimos al niño que es el momento que ellos tienen para descansar porque no puede estar con su mente prestando atención, se agotan, se cansan, por eso el recreo es el momento para descansar del momento de clase, descansar sus mentes de haber estado trabajando o dialogando, escribiendo, escuchando y además es muy importante para la sociabilización. Los niños que tienen necesidades especiales a veces están solitos otras veces integrados, depende de ellos pero hay días que están acompañados por el grupo.

Acá en esta escuela particularmente se los integra mucho, los otros niños los cuidan a ellos porque saben que tienen alguna dificultad para moverse, que tienen otras necesidades en cuanto a los juegos sociabilizan mucho conversan, a través del juego, de imponer reglas, en qué lugar del patio van a jugar.

ANEXO N°4: Breve historia de la escuela Gendarmería Nacional N°21 de la localidad de Jesús María

La escuela Gendarmería Nacional es de nivel primario, se ubica, en 25 de Mayo n°151, a cincuenta km de la ciudad capital, siendo la ciudad cabecera del depto. Colon.

La escuela se ubica en el centro de la ciudad. En su contrato fundacional es catalogada como urbano marginal. A pesar de su tiempo histórico no fueron demasiados directivos que transcurrieron por ella, en este último periodo (50 años) tres, que dejaron una impronta particular en la escuela, tradiciones y ritos difíciles de desmitificar y adecuar a estos nuevos tiempos. Si se resalta que la labor realizada ayudo a que posea una situación de privilegio en la ciudad.

En la ciudad se visualiza un crecimiento constante, si bien no está ajena a lo que a nivel país sucede en lo socio-económico, el mismo esta dado por pertenecer a una zona de producción agrícola-ganadera. Hay industrias de relevancia en localidades vecinas: Colonia Caroya, Sinsacate, Villa del Totoral lo que permite un intercambio constante de mano de obra productiva.

La presencia de la Escuela de Suboficiales de Gendarmería Nacional implica un aporte económico importante a la comuna local y de influencia.

La zona además es turística por contar con un rico patrimonio cultural, aspecto que se acentúa cada enero al organizarse el Festival de Doma y Folklore.

Se destaca que desde el gobierno municipal se implementan políticas que apoyan lo educativo favoreciendo que todos los establecimientos educativos se fortalezcan al respecto.

No se debe ignorar además, que la presencia del Festival antes mencionado, conformado por integrantes de las Asociaciones Cooperadoras de las escuelas de la zona, cuya ganancias una vez finalizado el mismo se reparten a modo de utilidades, permite poseer escuelas con buena estructura edilicia y de recursos, factor que compensa muchas veces la ausencia del estado al respecto.

En la Ley Provincial 9870 se reconoce el rol de la familia como primera educadora y a la Educación Primaria como apoyo y complemento de su acción.

Familia, crucémoslo juntos. En este andar concretaremos la educación de nuestros niños con el firme convencimiento de que EDUCAR...ES UN TRABAJO DE TODOS.

Hoy el plantel docente es de 36 entre docente de grado, especiales y jornada extendida que junto al personal auxiliar, Paicor, Equipo Directivo y ayudante de dirección hacen un total de 49 personas. Si bien un 96% es titular, el 18% de ese total es docente con antigüedad en la institución, el personal se renovó hace aproximadamente seis años incluyendo directora y vicedirectoras por acogerse a los beneficios de jubilación.

Se destaca que el 60% del personal posee otro trabajo lo que en ocasiones dificulta consensuar tiempos y espacios institucionales.

Actualmente el Equipo Directivo lo conforman: 1 Directora Interina, 1 Vicedirectora titular y 1 suplente. Se organizan para asesorar dos grados cada uno y por turno. Poseen horario rotativo.

En cuanto a los estudiantes se distribuyen en veinticuatro secciones en dos turnos, haciendo un total de seiscientos noventa y tres, sin ánimo de brindar visiones deterministas sobre la constitución familiar de los alumnos en cada turno, se visualiza la diferencia de posibilidades socioeconómicas, los indicadores: mayoría de padres profesionales en el turno mañana, cantidad más numerosa de asistencia al comedor escolar y número más elevado de estudiantes para ayudar en el pago de excursiones en el turno tarde.

Las asociaciones de apoyo colaboran con toda propuesta institucional.

En cuanto a la infraestructura, el edificio posee el desgaste propio de una institución escolar. Se comparte con la Sede de Supervisión de Zona, y con un IFD lo que hace que por el mismo circulen aproximadamente mil doscientas personas por día.

Cada grado tiene su sala propia, se cuenta con una biblioteca, archivo, sala de informática, SUM y salón de actos. Cuenta con buenos recursos: laboratorio de equipa, T.V, D.V.D, cañón proyector.

Desde este planteo se propone organizar la propuesta y en consonancia con el PEI cuyo eje se centra en la alfabetización; los grupos clases (cuatro grados de treinta y dos alumnos en promedio por sección entre los dos turnos).

ANEXO N° 5: Registro Etnográfico N° 1

Observadora / etnógrafa: Yamila Monte

Mes en la que se realiza la observación: Octubre de 2015.

Hora de inicio: 9.05                      Hora de finalización: 9.20

Lugar donde se realiza la observación: 25 de Mayo n°151. Jesús María.

Lugar físico: Patio.

Razón por la que se realiza dicho registro: Trabajo Final de Grado, Los juegos en el recreo.

Sujetos presentes en el acontecimiento que se observa: 4° grado A y D. 60 estudiantes.

Acontecimiento a observar: Niños/as en el recreo.

Observaciones que llama la atención y debe ser registrado: Juegos.

Hora	N°	Registro de lo que se observa y escucha
9.05 hs a 9.20 hs	1.	Toca el timbre para el recreo y todos los niños salen corriendo.
	2.	Se juntan los niños para jugar a la mancha, dos hacen piedra papel o tijera para ver quien atrapa. Pero se pelean por perseguir. Te toque ahora te toca a vos.
	3.	Las niñas salen del aula con una soga y saltan la piola. Acá todas quieren empezar primero. Cuando una se equivoca, cambia la otra y así sucesivamente. Una le dice a la otra salta bien porque sino me toca a mí.
	4.	Toca el timbre para volver al aula y las niñas corren hacia mí y preguntan qué hago aquí?
	5.	Luego regresan al aula.

ANEXO N° 6: Registro Etnográfico N° 2

Observadora / etnógrafa: Yamila Monte

Mes en la que se realiza la observación: Octubre

Hora de inicio: 10.15 Hora de finalización: 10.35 hs

Lugar donde se realiza la observación: 25 de Mayo n°151. Jesús María.

Lugar físico: Patio.

Razón por la que se realiza dicho registro: Trabajo Final de Grado, Los juegos en el recreo.

Sujetos presentes en el acontecimiento que se observa: 4° grado A y D. 60 estudiantes.

Acontecimiento a observar: Niños/as en el recreo.

Observaciones que llama la atención y debe ser registrado: Juegos.

Hora	N°	Registro de lo que se observa y escucha
10.15 A 10.35	1.	Salen del aula. Las niñas le preguntan a los niños si pueden jugar al futbol ellos dicen que si pero que solamente pueden ser arqueras.
	2.	Los niños de 4° grado comparten el patio con los de 3° grado.
	3.	Invitan a jugar al futbol a un niño con necesidades especiales. El niño dice que si automáticamente. Estaba solo observando a sus compañeros jugar. Toca el timbre y el niño especial regresa al aula abrazado de uno de sus compañeros.

ANEXO N° 7: Registro Etnográfico N° 3

Observadora / etnógrafa: Yamila Monte

Mes en la que se realiza la observación: Octubre

Hora de inicio: 11.20 Hora de finalización: 11.25 hs

Lugar donde se realiza la observación: 25 de Mayo n°151. Jesús María.

Lugar físico: Patio.

Razón por la que se realiza dicho registro: Trabajo Final de Grado, Los juegos en el recreo.

Sujetos presentes en el acontecimiento que se observa: 4° grado A y D. 60 estudiantes.

Acontecimiento a observar: Niños/as en el recreo

Observaciones que llama la atención y debe ser registrado: Juegos

11.20 A 11.25	1.	Salen del aula y las niñas se ponen de acuerdo para saltar la soga.
	2.	Pasan algunos niños e interrumpen en su juego para molestarlas. Ellas piden que dejen de molestar y vayan a jugar a otro lado.
	3.	Los demás niños juegan al fútbol. Ellos arman el arco, los equipos y sus reglas de juego.

ANEXO N° 8: Registro Etnográfico N° 4

Observadora / etnógrafa: Yamila Monte

Mes en la que se realiza la observación: Octubre

Hora de inicio: 9.05 Hora de finalización: 9.20

Lugar donde se realiza la observación: 25 de Mayo n°151. Jesús María.

Lugar físico: Patio.

Razón por la que se realiza dicho registro: Trabajo Final de Grado, Los juegos en el recreo.

Sujetos presentes en el acontecimiento que se observaron: 4° grado A y D. 60 estudiantes.

Acontecimiento a observar: Niños/as en el recreo.

Observaciones que llama la atención y debe ser registrado: Juegos.

Hora	Nº	Registro de lo que se observa y escucha
9.05	1.	Niños/as se juntan para jugar a la mancha.
	2.	Entran al aula conversando y observándome.
	3.	Salen al patio y las niñas buscan una piedra para jugar al tejo.
	4.	Otras al elástico. Ellas ponen sus condiciones en cada juego.
	5.	Los niños a las bolitas. Cada uno debe intentar tocar la bola que ya está en un solo lugar o el que más cerca este de ella.
	6.	Toca el timbre. La seño los reta porque se están portando mal. Próximo recreo no salen.

ANEXO N° 9: Registro Etnográfico N° 5

Observadora / etnógrafa: Yamila Monte

Mes en la que se realiza la observación: Octubre

Hora de inicio: 10.15 Hora de finalización: 10.35 hs

Lugar donde se realiza la observación: 25 de Mayo n°151. Jesús María.

Lugar físico: Patio.

Razón por la que se realiza dicho registro: Trabajo Final de Grado, Los juegos en el recreo.

Sujetos presentes en el acontecimiento que se observa: 4° grado A y D. 60 estudiantes.

Acontecimiento a observar: Niños/as en el recreo.

Observaciones que llama la atención y debe ser registrado: Juegos.

	N°	Registro de lo que se observa y escucha
10.15 A 10.35	1.	Salen al recreo y un grupo de niñas se colocan en ronda y hacen un juego de manos de coordinación.
	2.	Otras juegan a la mancha. Y otro grupo a juegos marcados en el piso.

ANEXO N° 10: Registro Etnográfico N° 6

Observadora / etnógrafa: Yamila Monte

Mes en la que se realiza la observación: Octubre

Hora de inicio: 11.20 Hora de finalización: 11.25 hs

Lugar donde se realiza la observación: 25 de Mayo n°151. Jesús María.

Lugar físico: Patio.

Razón por la que se realiza dicho registro: Trabajo Final de Grado, Los juegos en el recreo.

Sujetos presentes en el acontecimiento que se observa: 4° grado A y D. 60 estudiantes.

Acontecimiento a observar: Niños/as en el recreo.

Observaciones que llama la atención y debe ser registrado: Juegos.

11.20 A las 1125	1.	Niños salen a jugar al futbol.
	2.	Un grupo de niñas se ponen a saltar la soga. Otras sentadas en un banco charlando. No todos juegan. Están dispersos.

ANEXO N°11: Registro Etnográfico n° 7

Observadora / etnógrafa: Yamila Monte

Mes en la que se realiza la observación: Octubre

Hora de inicio: 10.15 Hora de finalización: 10.35 hs

Lugar donde se realiza la observación: 25 de Mayo n°151. Jesús María.

Lugar físico: Patio.

Razón por la que se realiza dicho registro: Trabajo Final de Grado, Los juegos en el recreo.

Sujetos presentes en el acontecimiento que se observa: 4° grado A y D. 60 estudiantes.

Acontecimiento a observar: Niños/as en el recreo.

Observaciones que llama la atención y debe ser registrado: Juegos.

10.15 hs A 10.35	1	Toca el timbre, salen todos a los gritos. Los niños buscan un espacio grande para jugar y las niñas unas en ronda y otras a saltar la sogá.
	2.	Las niñas le preguntan a su Señó si pueden jugar al futbol. Ella respondió que no. Los niños se ponen a jugar futbol con la pelota de trapo. Se empujan, se dicen algunas cosas como deja de empujar, es mía la pelota, etc.
	3.	Al no poder jugar van a buscar la sogá al aula. Me observan detenidamente.
	4.	Este recreo es demasiado corto y no tienen mucho tiempo para jugar.