

RECREOS ENTRETENIDOS: UNA VIVENCIA DESDE LA DOCENCIA

Recreated entertainments: a life from teaching

Receber entretenimientos: una vida de ensino

Alejandra Sabogal Rengifo

Universidad Austral de Chile

aleja.sabogal.renjifo@hotmail.com

Joseph Alejandro Mancilla Flores

Universidad Austral de Chile

josephalejandrolive.cl

Resumen

Este relato vivencial quiere resumir y focalizar las experiencias de una pareja de profesionales en el área de Educación Física, a través del Programa “Recreos Entretenidos” de la Junta Nacional de Auxilio Escolar y Becas [JUNAEB], durante el segundo semestre del año 2018, quien por medio de la Escuela de Educación Física de la Universidad Austral de Chile, desarrolla este proyecto beneficiando a cinco instituciones municipales de la comuna de Valdivia.

Siendo el objetivo de este relato, contextualizar lo ocurrido en los espacios del recreo de una de estas instituciones y su vinculación con las metas que se trabajaron desde el proyecto y la institución educativa. Además, describir las relaciones sociales presentadas con los(as) diferentes involucrados(as) en el colegio y su relevancia al participar o no de las actividades programadas y ejecutadas. Al mismo tiempo, especificar las actividades con mayor acogida y participación desde los niños y niñas, como también, aquellos juegos que no fueron aceptados por ellos(as). Siendo importante para nosotros resaltar el juego en el espacio educativo, especialmente en el recreo, lugar donde un grupo diverso, multicultural, sin prejuicios ante la edad, el género, la nacionalidad se relacionan.

En este contexto el espacio del recreo, a través del juego, permitirá integrar la creatividad, la cooperación y el compañerismo; dejando de lado la competitividad, siempre y cuando la voz de los niños y las niñas sea escuchada, respetada y accionada para generar cambios en las formas de comunicarse y relacionarse.

Palabras clave: *educación; recreo; colaboración; juego; transformación.*

Abstract

This life story aims to summarize and focus the experiences of a professional duo in the area of Physical Education through the "Fun recess" Program of the National Board of School Aid and Scholarships [JUNAEB], during the second semester of 2018, who through the School of Physical Education at the Universidad Austral de Chile, is developing this project benefiting five public institutions in the district of Valdivia.

The objective of this story is to contextualize what happened in the recreational spaces of one of these institutions and its link with the goals that were set from the project and the educational institution. In addition, to describe the social relations of different people involved in the school and their relevance when participating or not in the activities programmed and executed. At the same time, to specify the activities with greater acceptance and participation from the children, as well as those games that were not accepted by them. It is important for us to highlight the game in the educational space, especially during recess, a space in which diverse and multicultural groups, without prejudice to age, gender or nationality interact with each other.

In this context, the space of the recess, through the use of games, will allow the integration of creativity, cooperation and companionship; leaving aside competitiveness, as long as the voice of the children is heard, respected and actioned to generate changes in the ways of communicating and relating.

Key words: *education; recreation; collaboration; play; transformation.*

Resumo

Este relato experiencial pretende sintetizar e focar as experiências de dois profissionais da área da Educação Física, através do Programa "Recreos Entetenedos" do Conselho Nacional

de Apoio Escolar e Bolsas [JUNAEB], durante o segundo semestre de 2018, que, através da Escola de Educação Física da Universidade Austral do Chile, desenvolve este projeto beneficiando cinco instituições municipais da comuna de Valdivia.

Sendo o objetivo desta história, contextualizar o que aconteceu nos espaços de recreio de uma dessas instituições e sua ligação com os objetivos que foram trabalhados a partir do projeto e da instituição de ensino. Além disso, descreva as relações sociais apresentadas com as diferentes pessoas envolvidas na escola e sua relevância na participação ou não nas atividades programadas e executadas. Ao mesmo tempo, especifique as atividades com maior aceitação e participação dos meninos e meninas, bem como as brincadeiras que não foram aceitas por eles. É importante para nós destacarmos o jogo no espaço educativo, sobretudo no recreio, local onde se relacionam um grupo diversificado e multicultural, sem preconceitos de idade, sexo, nacionalidade.

Neste contexto, o espaço de lazer, através da brincadeira, permitirá a integração da criatividade, cooperação e companheirismo; Deixando de lado a competitividade, desde que a voz das crianças seja ouvida, respeitada e acionada para gerar mudanças nas formas de se comunicar e se relacionar.

Palavras-chave: *educação; recreação; colaboração; brincar; transformação.*

1. Descripción de la propuesta

El Proyecto Recreos Entretenidos (de ahora en adelante “RE”) ha sido propiciado por la Junta Nacional de Auxilio Escolar y Becas (JUNAEB) y ejecutado por la Universidad Austral de Chile, específicamente por la carrera de Educación Física, Deportes y Recreación durante el periodo 2018-2019. Propuesta que promueve una estrategia de intervención que, a pesar del corto desarrollo de este, ha beneficiado a 5 instituciones educativas municipales de la comuna de Valdivia, Región de los Ríos, Chile.

A continuación, presentamos la metodología a utilizar en el desarrollo del proyecto, las entidades involucradas y las distintas variables que contenían ítems específicos y debían ser presentados en el proyecto a la JUNAEB.

1.1. Propuesta técnica

1.1.1. Propuesta metodológica

Consta de la participación de los diferentes actores de la comunidad escolar, además de estrategias, acciones y/o actividades diferenciadas para los distintos ciclos escolares y espacios del colegio.

1.1.2. Enfoque de empoderamiento, participación, juego y género

Creación de procesos participativos dando énfasis a la promoción de la igualdad de género, inclusión y estrategias lúdicas con el protagonismo y participación de los diferentes actores de la comunidad escolar.

1.1.3. Valor agregado

Programación de las sesiones de RE, junto a la capacitación sobre el “**Juego**” para docentes y líderes activos, además de la integración de estrategias y actividades distintas a las señaladas por JUNAEB.

1.1.4. Propuesta económica

Se refiere a los costos asociados por establecimiento que además considera montos aportados por la entidad colaboradora y/o terceros.

2. El proyecto en la práctica

El proyecto no solo fue enmarcado en cumplir con los horarios y recreos destinados para cada institución educativa. Como profesionales a cargo, propusimos desarrollar las actividades desde una perspectiva enfocada en:

- El fomento de la creatividad.
- Trabajo en equipo.
- Cuidado de sí mismo.
- Cuidado de las personas.
- Disminución de la competencia.

Características que desde la visión del proyecto debían ser configuradas desde el *juego*. Siendo necesario para ello establecer el programa en 3 etapas. A continuación, el resumen de las etapas del proyecto:

Proyecto por etapas		
Etap 1: Comenzando los Recreos Entretenidos	Producto 1.1: Programa visibilizado al interior del establecimiento.	- Reunión con equipo directivo del establecimiento, planificación anual en conjunto e inspección de los espacios y materiales disponibles. - Lanzamiento del Programa Recreos Entretenidos y presentación del Programa a apoderados.
	Producto 1.2: Estudiantes acceden a espacios de recreación en el establecimiento.	- Sesiones de recreos participativos.
	Producto 1.3: Identificar líderes de la comunidad educativa.	
	Producto 1.4: Comunidad educativa crea identidad del Programa Recreos Entretenidos.	
Etap 2: Posicionando Recreos Entretenidos	Producto 2.1: Líderes habilitados e involucrados en las sesiones de recreación.	- Preparación básica de líderes e hito de presentación de los líderes activos.
	Producto 2.2: Estudiantes acceden a espacios de recreación en el establecimiento.	
	Producto 2.3: Comunidad escolar y líderes activos ejecutan acciones colectivas de recreación.	Primer y segunda acción comunitaria.
	Producto 2.4: Líderes activos acceden a capacitación básica en formulación de proyectos sociales.	- Articular red para capacitar a líderes activos y taller en formulación de proyectos sociales.
	Producto 2.5: Comunidad educativa accede a talleres y charlas.	- Ciclo de charlas y taller convivencia escolar con la comunidad educativa.
Etap 3: Autogestionando Recreos Entretenidos	Producto 3.1: Comunidad educativa accede a espacios de recreación en el establecimiento	- Sesiones de Recreos Entretenidos
	Producto 3.2: Comunidad educativa materializa impacto del programa Recreos Entretenidos.	- Mural Recreos Entretenidos y acción masiva de promoción de la actividad física.
	Producto 3.3: Comunidad educativa accede a jornada de cierre del programa Recreos Entretenidos.	- Cierre del Programa Recreos Entretenidos.

Tabla 1. Universidad Austral de Chile, Escuela de Educación Física (2018).

Oficialmente el proyecto RE está dirigido hacia toda la comunidad estudiantil. Aun así, al entrar en diálogos con los diferentes colegios, estos decidieron reducir y optar solo por la participación estudiantil del primer ciclo básico. Estos acuerdos fueron respetados por el grupo ejecutor al iniciar el programa en las cinco instituciones educativas. Sin embargo, el

equipo ejecutor al notar que se acercaban estudiantes de los ciclos no considerados inicialmente al espacio de juego, se les permitió participar y jugar.

Lo anterior ha sido una pequeña introducción de lo que ha tratado el proceso de desarrollo y organización del proyecto RE, ejercido por el grupo ejecutor de profesionales y docentes del área de Educación Física, Deportes y Recreación de la Universidad Austral de Chile.

2.1. Vivencia docente y características del establecimiento

A partir de este momento, nos enfocaremos en nuestra experiencia sobre el desarrollo del proyecto RE. Empezaremos mencionando que la institución educativa en la cual trabajamos se encuentra administrado por el DAEM en la comuna de Valdivia y entrega educación que abarca desde pre-básica hasta enseñanza media científico-humanista.

En un comienzo, aún sin tener conocimiento del espacio del colegio y de los materiales que este poseía, planificamos diferentes actividades que podrían presentarse al grupo de estudiantes y a pesar de todas las precauciones que pudimos tomar previamente con papel y lápiz, estas no fueron suficientes a la hora de enfrentar la realidad; solo en la medida que fuimos desarrollando el proyecto pudimos vislumbrar un contexto escolar que contenía tonalidades de colores y vibraciones cambiantes en su ambiente, pero que con perseverancia y paciencia se pudieron enfrentar.

2.2. Características de la comunidad escolar

2.2.1. Auxiliares

Los auxiliares del colegio fueron personas muy importantes y de gran apoyo a las actividades del proyecto RE, ya que nos facilitaban los accesos a los distintos espacios del colegio. Estas personas estaban disponibles, en todo momento, a lo que pudiésemos necesitar, sin olvidar su trato siempre amable. Eran ellos los que nos recibían y nos despedían cada día.

2.2.2. Directivos y docentes

A pesar de la gran cantidad de participantes en el grupo de directivos y docentes del colegio, nuestro principal apoyo fue la inspectora general y en segundo lugar los cuatro profesores de educación física, quienes realizaban clases a todos los ciclos educativos. La relación con estas

últimas personas no fue del todo profesional de su parte hacia nosotros, esto por diversos motivos que impidieron el buen desarrollo de las actividades pero que no describiremos por su poca pertinencia a la finalidad de este documento.

2.2.3. Estudiantes

El proyecto RE estaba dirigido principalmente para el primer ciclo básico, pero en la práctica nos fuimos involucrando con todos los estudiantes del colegio, excepto pre-básica. Teniendo la oportunidad de trabajar con niños y niñas con necesidades educativas especiales, debido al programa de inclusión “PIE” que otorga el colegio.

En cuanto a la participación del grupo de estudiantes, en su mayoría, se mostraron dispuestos(as) a jugar. Además, existía un pequeño grupo de niños y niñas que sólo observaban, pero nos acompañaban siempre. Por otro lado, existió un grupo de niños y niñas que jugaban a interrumpir las actividades planificadas, por lo cual intervenían en el grupo participante de RE y configuraban un nuevo ambiente de juego.

3. Globalidad de la relación entre la comunidad educativa y el proyecto

3.1. Descripción personal de las actividades realizadas

Los RE fundamentalmente han abierto espacios de carácter lúdico-cooperativo, donde la mayor cantidad de niños y niñas participan sin distinción alguna. En este sentido, los juegos fueron evolucionando, abarcando las necesidades de la comunidad educativa y transformando a la población participante. Pues se vislumbró la necesidad como profesores(as) de participar e identificarnos como iguales, como otro(a) jugador(a). Siendo este el modo de generar mayor confianza entre todos, permitiéndonos construir nuevas relaciones de comunicación y enlaces de apoyo y contención.

A medida que avanzaron las sesiones, se fueron generando algunos acontecimientos que nos permitieron una mayor participación en el colegio, alcanzando con ello una gran cercanía a los y las estudiantes, como también, permitió un reconocimiento profesional hacia nosotros por parte de docentes, auxiliares de educación y otras personas encargadas de distintas labores en el colegio. Esto permitió que los y las involucradas conocieran el propósito del proyecto – el juego - en las horas del recreo, aumentando el interés de los niños y las niñas e

incrementando el número de interesados(as) en participar, quienes de forma directa o indirecta compartían el espacio de juego con nosotros.

Las actividades realizadas se pueden sintetizar en 6 fases, en donde la comunidad estudiantil fue presentando una evolución en cuanto a su contexto de relaciones sociales y al mismo tiempo, una nueva concepción del juego.

A continuación, una tabla con las fases, juegos y observaciones, respecto al avance y evolución de la comunidad educativa:

Programación recreos entretenidos 2018		
Fases	Juegos	Observaciones
1	<ul style="list-style-type: none"> - Aro viajero. - Cabeza cola. - Pescado frito. - Agua de limón. - Nudo humano. 	La comunidad educativa se encontraba inquieta por saber de que trata el programa RE.
2	<ul style="list-style-type: none"> - Cabeza cola. - Aro viajero. - Pescado frito. - Paracaídas. - Lanzamiento con aros. - Tronco humano. - Corre, corre, corre al aro. - El reloj. - Voley fitball. - Cola de zorro. - Cola de dragón. 	En un principio la competencia impedía que el juego o actividad se realizara continuamente, presentándose un ambiente brusco y egoísta, por lo cual deteníamos las actividades y se explicaba el verdadero objetivo de la actividad: compartir y divertirse.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Coloreando el día. - Voley fitball. 	Fue un espacio nuevo para los niños y las niñas, que fomentó la creatividad y el compañerismo desde el dibujo y la cooperación.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación alianzas (roja, amarilla, verde y azul). - Día del pijama. - Desfile de las alianzas. 	El aumento de la confianza por parte de estudiantes y directivos se vio reflejada después del desarrollo de la semana de aniversario del colegio, esto por nuestra activa participación.
5	<ul style="list-style-type: none"> - Acrobacias. - Bolos a ciegas. - Fútbol adaptado. - Baloncesto adaptado. - Balón mano adaptado. - Pasando el balón por las colchonetas. - Primera actividad comunitaria. - Mano a mano (acro-gimnasia) - Cubo. 	A pesar de ser deportes que normalmente fomentan la competencia, se les indicaba a los niños y las niñas que lo importante era que todos pudieran compartir y estar en las mismas condiciones para jugar. Iniciamos un proceso de adaptación de los distintos juegos para hacerlos inclusivos y a pesar de que en un principio costó, finalmente se fue fomentando la cooperación y el compañerismo.
6	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades libres. 	Las actividades se fueron tornando de manera muy agradable y estas fueron guiadas por los mismos alumnos(as), por lo cual había risas por doquier y todos(as) estábamos preocupados solo por divertirnos en grupo.

Tabla 2. Programación semanal programa RE, Escuela de Educación Física: Universidad Austral de Chile
(2018)

3.2. Cambios percibidos en las diferentes fases

3.2.1. Fase n°1: inicio de RE

Los juegos de iniciación eran de carácter cooperativo y los realizábamos principalmente en forma de rondas o círculos, donde los niños y niñas debían tomarse de las manos o estar en un apoyo constante con otro compañero o compañera, ya que por el contexto que poseía el colegio, nuestro principal objetivo era implantar juegos cooperativos y permitir la mayor participación al jugar en este espacio del recreo. En general a los y las estudiantes les gustaba participar en juegos competitivos, pues primaba el individualismo, por lo cual fue un tanto complejo generar trabajo en conjunto. Aun así, esta situación fue muy positiva, ya que, al permitir un juego más colaborativo, la participación en este fue abarcando e integrando a niños y niñas que no participaban en horas del recreo en los juegos masivos-competitivos por temor a ser lastimados(as).

3.2.2. Fase n°2: fomento por el juego en lugar de la competencia

El primer aspecto que empezamos a intervenir y que fue bastante molesto o tedioso para los mismos niños y niñas, fue la necesidad de cambiar la competencia por la cooperación. Tarea que se tornó bastante compleja debido a la realidad educativa de los y las estudiantes, acatando estrictas normas del colegio para fomentar el respeto por las reglas institucionales a toda costa, generando constantemente una categorización entre “buenos(as)” y “desordenados(as)”, la cual manifestaba una frecuente lucha entre niños y niñas en los recreos por los espacios, los juguetes, los juegos y el mando (poder). Sistema que no solo afecta a los y las pequeñas, sino que también se presenta entre docentes y trabajadores(as) del colegio.

3.3.3. Fase n°3: nuevos espacios y didácticas para compartir

Dentro de las actividades programadas en el proyecto RE, estaba el taller “coloreando el día” (ver anexo 3 y 4). Actividad que consistía en realizar dibujos vinculados a los juegos que desarrollábamos en los recreos, además de dibujos libres que quisieran proponer; resultando una actividad atractiva e integradora para los niños y las niñas que en general no participan de juegos bruscos o con mucho movimiento.

Los resultados de esta actividad se vieron reflejados, en su gran mayoría, por historias que los niños y niñas representaban según sus contextos e ideas en los dibujos.

3.3.4. Fase n°4: aniversario del colegio

El aniversario del colegio se celebró en un acto de alianza que permitió durante más de una semana instancias para compartir activa y participativamente con toda la comunidad educativa. Las actividades fueron muy variadas, pero la de mayor significado para nosotros fue el “día del pijama”, el cual consistía en que la mayor parte del colegio usara pijama, en todos los periodos y recreos, la gracia de la actividad (programada por el colegio) consistía en que cada alianza tuviera más pijamas en su fila para obtener el mayor puntaje. Sin embargo, nosotros no generábamos puntaje a ninguna alianza, pero nuestra asistencia y participación amplió la confianza y el apoyo a los niños y niñas, además de incentivar espacios para que otros actores educativos del colegio se acercaran a compartir con nosotros. (ver anexo 6).

3.3.5. Fase n°5: deportes adaptados

En esta fase las actividades fueron evolucionando y generando un ritmo constante en los niños y niñas, creando un ambiente de compañerismo que fue formando un grupo de estudiantes que sin falta jugaban en los RE.

En un principio los juegos cooperativos e inclusivos fueron adaptados y/o “disfrazados” a una forma competitiva. Juegos deportivos como: voleibol, baloncesto, fútbol y balonmano, al ser adaptados permitió que cada niño y niña mostrara sus diferentes habilidades y conocieran las de sus compañeros(as), cambiando la percepción de sí mismos(as) y de sus compañeros(as).

Esta situación provocó grandes cambios en la disposición de todos(as) las presentes, quienes de manera voluntaria llegaban a fomentar y mantener la dinámica cooperativa de los juegos. Adaptando estos a las necesidades de la comunidad educativa, en compañía de los y las participantes, creamos instancias en donde los deportes adaptados permitieron integrar a los estudiantes con necesidades educativas especiales, de manera que, con su participación

podieran mostrar sus capacidades como desplazamiento, agilidad, manipulación, velocidad, fuerza, etc. desde sus diversas posibilidades motrices.

Fue un triunfo como profesionales y encargados del proyecto RE, haber podido incluir la diversidad de niños y niñas que nos acompañaban en el desarrollo y participación de los juegos y actividades.

3.3.6. Fase n°6: líderes activos

En este periodo destacamos a los niños y las niñas que siempre acompañaron el proceso de los RE, por lo que se les otorgó el reconocimiento de “líderes activos” debido a su constante participación en los juegos en horas del recreo, su buena disposición con cada uno de los participantes, su entusiasmo y energía con cada actividad realizada.

A su vez, nuestros líderes presentaron diversas observaciones y nuevas variantes de los juegos que se desarrollaron, de manera que, en la última semana fueron ellos y ellas quienes se encargaron de realizar las actividades recreativas, con los materiales disponibles que teníamos, lo cual fomentó un espacio de confianza en el grupo que guiaba el proceso con todos(as) los(as) que nos encontrábamos participando.

4. Aspectos positivos y dificultades en los diferentes juegos

Entre los juegos que podemos resaltar con mayor acogida, desde nuestra percepción se encuentran los siguientes:

Juego	Descripción	Observación
El pescado frito	Formando dos filas, una frente a la otra, tomados de las manos conforman un puente, que denominamos sartén, por medio del cual trasladaran de un extremo al otro de la fila al compañero(a) que sea considerado(a) como un <i>pescado</i> . Es un trabajo en equipo donde todos(as) deben cooperar para llevar al compañero(a) al otro lado realizando movimientos de empuje al compañero(a) hacia arriba y adelante, de manera que	El cuidado por la persona fue el principal motor de la actividad, ya que, sin la confianza en el compañero(a) era imposible realizar la actividad. Por lo demás al ver a sus compañeros(a) saltando y avanzando generaba una especie de euforia por participar y ser <i>pescados</i> . (Ver anexo 2)

	avance a “saltos” en total extensión horizontal.	
Cabeza cola	Se organizan en una fila tomados(a) de las manos, siendo uno de los extremos la <i>cabeza</i> y el extremo opuesto la <i>cola</i> , teniendo como objetivo desplazarse por el espacio sin soltarse de las manos, y la cabeza puede pasar por en medio del cuerpo (fila creada por los(as) participantes) y por todo el espacio que crea posible.	Se prestó para realizar diversas variantes, en donde todos(a) eran partícipes y guías del recorrido del grupo. Además de resaltar el trabajo en equipo, generando hasta 3 <i>cabeza-cola</i> a la vez.
Paracaídas	Un telón grande de diferentes colores tomado en los extremos por los y las participantes. Los juegos realizados son variados pero la característica principal del juguete es que se eleva y forma una burbuja de aire donde los(as) participantes pueden pasar por abajo o quedarse en medio para ser cubiertos por este.	La diversidad de colores y posibilidades de juego con este elemento maravilló a las niñas y los niños. Las opciones de juego son muy variadas, pero también es necesario un gran trabajo en equipo para que todos(as) jueguen, el control de la ansiedad por parte de los niños y niñas es muy importante para una buena convivencia en el juego.
Pinta hospital	Los(as) estudiantes deben evitar ser tocados(as) por los <i>virus</i> (estudiantes con petos). Al ser atrapados(as) por estos, automáticamente adquieren el virus y caen enfermos(as). El objetivo de quienes aún no poseen la enfermedad es ayudar a quienes han caído y la única manera de ayudarlos(as) es trasladándolos(as) al hospital (colchonetas). Quienes se encuentren ayudando a sus compañeros(as), estarán inmunes ante los virus, por lo que no podrán ser infectados en ese momento.	Fue un espacio para trabajar en equipo, quien necesitara ayuda (tendido en el suelo) inmediatamente iban a auxiliarlo(a). Es importante entregar bien las instrucciones en este juego, ya que, al ser un juego con características competitivas, pero de carácter cooperativo tiende a generarse una confusión en la interpretación de las instrucciones.
Lanzamiento con aros	La idea es que las niñas y los niños realicen un lanzamiento desde una determinada distancia hacia un blanco, el cual en este caso es uno de los compañeros(as) o profesores(as).	Fue muy divertido para los niños y las niñas lanzar los aros, pero más aún cuando sabían que este elemento debía caer sobre su compañero(a) y deslizarse hacia el suelo, impidiendo hacerle daño con el elemento. (Ver anexo 5)
Colita de zorro	A cada estudiante se le pasa un peto, el cual deben colocarlo en su espalda (en el cinturón o entre camisa y pantalón). La actividad consiste en quitar la mayor cantidad de <i>colitas</i> al resto de los(as) participantes.	Fue un encanto para muchos el saber que poseía una cola de zorro que cuidar. Sin embargo, en algunos niños y niñas provoca una frustración inmensa el perder la <i>cola</i> hasta tal punto de ponerse a llorar, otros(as) por su parte se ponían de acuerdo y generaban trabajo en equipo para la recolección de colas, lo cual nos

		demonstró que el trabajo cooperativo implantado previamente estaba funcionando.
El reloj	Un(a) monitor(a) se ubica al medio de un círculo formado por los(as) estudiantes con una cuerda. Este empieza a mover la cuerda como las manecillas de un reloj, los(as) estudiantes tendrán que evitar ser tocados(as). La premisa es intentar que la cuerda pase 10 veces por debajo de los niños y/o las niñas sin que toque a alguien.	El juego resultó muy bien acogido por los niños y niñas pues todos y todas participaron muy activamente. El juego consistía en mover una cuerda y muchos(as) no lo manejaban muy bien y esto provocó algunas risas; pero con la práctica fueron mejorando y aprendiendo a mover la manecilla del reloj. En este caso el hecho de generar risas no generó discordia, ni enojo en los(as) participantes, sino que fue una risa (sin burla) de disfrute comunitario.
Coloreando el día	Se encuentran disponibles varias cartulinas blancas en donde los(as) estudiantes dibujan y colorean lo que deseen, utilizando los diversos materiales que estén a su disposición. Al finalizar la actividad los dibujos se guardarán para formar un collage, que será plasmado en un mural en representación de los recreos entretenidos del colegio.	Fue asombroso como tuvo acogida este espacio en el recreo, los niños y las niñas llegaron a espacios de creatividad muy grandes en donde <i>papas marcianas</i> , <i>corazones de cosecha</i> y muchas otras creaciones se tomaron el escenario. Incluso una de las profesoras se acercó a felicitarnos por lo que estaban haciendo los niños y las niñas. (Ver anexo 3 y 4)
Acrobacias	En una hilera de colchonetas los niños y las niñas debían realizar libremente diferentes acrobacias que conocieran (voltereta hacia adelante, parada de manos, etc.).	Muchos de los(as) participantes no sabían realizar los movimientos o se limitaban por miedo. Nuestra ayuda incentivó su confianza para realizar los ejercicios, permitiendo poco a poco ver sus ejecuciones (volteretas...) con apoyo, mientras otros lo hacían solos(as).
Bolos ciegos	Se dispersan conos por toda la cancha formando diversas figuras y en el centro del lugar se encontrarán los balones. Los(as) estudiantes vendados, deben derribar la mayor cantidad de conos siguiendo las instrucciones de sus compañeros(as), quienes le irán indicando hacia donde deben lanzar el balón.	En un inicio el objetivo solo era derribar los conos con los ojos vendados, pero luego se fue configurando con las variantes que las niñas y los niños proponían. Algunos jugaban a recoger los conos, otros a confundir a quien lanzaba y otros a derribar con sus ojos vendados los conos. El juego en sí evolucionaba a medida que los niños y niñas jugaban.
Fútbol adaptado	Al igual que el fútbol convencional el objetivo de la actividad era anotar en el arco contrario, pero con la diferencia que todos(as) debían estar siempre sentados(as) y algunos(as) solo se movían en puntos específicos.	El simple hecho de estar sentados era llamativo para los niños y las niñas. Pero lo que los asombraba más era ver como su compañero con problemas motores y casi nula movilidad de piernas, se había bajado de su silla de ruedas para jugar con ellos(as). La felicidad y la facilidad con que se movía este niño en el suelo eran de admiración y asombro para todos(as).

<p>Pasando el balón por las colchonetas</p>	<p>Se crean dos filas, una frente a la otra y tomando colchonetas en medio de estas, el objetivo es pasar de un extremo al otro de las filas (por las colchonetas) la pelota o el balón que se ponga sobre ellas.</p>	<p>Esta actividad funcionaba solo si el trabajo se realizaba de manera cooperativa entre todos(as) los(as) participantes, ya que las variables con el uso de la colchoneta dificultan mucho el traslado de un balón de un lugar a otro. Al inicio se generaron problemas en el traslado del balón, pero cuando todos(as) entendieron el juego pudimos variar hasta la altura de la colchoneta, lo cual dificultaba aún más el traslado del balón.</p>
<p>Mano a mano (gimnasia acrobática)</p>	<p>Por parejas y utilizando colchonetas, la intención es lograr que uno de los(as) participantes logre mantener el equilibrio con apoyo de su compañero(a) (pierna, cuello, brazos, etc.). Instrucciones que debían ser acatadas en relación con lo que mencionaba el profesor o profesora.</p>	<p>En un principio todos se reían por lo nervios que esta actividad le provocaba, ya que no creían que podían lograr lo que se les proponía. Pero poco a poco, con nuestra ayuda fueron haciéndolo, mostrándose muy contentos(as) por sus logros. Esta actividad también fue muy importante en términos de inclusión ya que pudimos generar juegos y vínculos muy cercanos en niños y niñas de diferente talla y textura, en donde todos(as) fueron protagonistas.</p>

Tabla 3. Juegos de mayor interés para los niños y las niñas. (elaboración propia, 2018).

5. Dificultades encontradas por etapas

En cuanto a los juegos que no fueron muy bien aceptados por los niños y las niñas, podemos destacar:

Juego	Descripción	Observación
<p>Agua de limón</p>	<p>Es un juego de agrupación simple, que consiste en cantar (“Agua de limón Jé, vamos a jugar Jé, el que quede solo(a), solo(a) quedará, Jé!”) y decir la cantidad de niños(as) que deben quedar por grupos.</p>	<p>A pesar de que en un momento repitieron la canción, esta actividad no fue muy bien acogida por los niños y las niñas.</p>
<p>Nudo humano</p>	<p>De pie los(as) participantes de espaldas se toman de las manos y forman un círculo; sin soltarse deben moverse en la dirección que ellos(as) quieran, para desenredar el “nudo”, sin soltarse de su compañero(a).</p>	<p>Si bien, algunos de los niños y las niñas se quedaron y realizaron la actividad, la gran mayoría de ellos(as) prefirieron irse y no participar más en ese recreo.</p>
<p>Tronco humano</p>	<p>Una persona junto a la otra debe formar una hilera en el suelo (acostadas). El objetivo es realizar</p>	<p>Los niños y las niñas que participaron no lograron entender la dinámica del juego y a pesar de que intentaban realizarlo,</p>

	un desplazamiento de la hilera sin que los(as) participantes se pongan de pie y, para ello, deben rodar por encima de sus compañeros(as) hasta llegar al otro extremo.	decidimos cambiarlo, pues creímos que estaban aburriéndose con el y lastimándose.
Cola de dragón	Se formarán dos o más grupos. Los(as) dragones(as) se realizarán tomándose unos(as) a otros(as) por la cintura y haciendo una gran hilera. La última persona de la hilera tiene una bufanda de color brillante amarrada a sus pantalones o cinturón, para formar la cola del dragón. El objetivo es tomar la cola del otro dragón sin perder su propia cola en el proceso	Este juego no logró desarrollarse de la manera que se planeó en un inicio. Los(as) participantes terminaban separándose de su grupo y la <i>cola de dragón (grupal)</i> pasaba a ser <i>cola de zorro (individual)</i> .

Tabla 4. Juegos poco aceptados por los niños y las niñas. (elaboración propia, 2018).

6. Recursos materiales y digitales utilizados en los RE

Entre los materiales que podemos resaltar en el desarrollo del proyecto RE en el periodo del año 2018, podemos mencionar:

- Aros.
- Paracaídas (juguete).
- Colchonetas.
- Cilindros plásticos.
- Sogas.
- Balones de espuma.
- Balones de voleibol.
- Balones de baloncesto.
- Balones de balonmano.
- Conos.
- Petos.
- Pliegos de cartulina.
- Colores y/o plumones.
- Parlante con micrófono.

7. Conclusiones

Este proyecto en un inicio solo tenía como propósito el fomentar el juego en los espacios del recreo. Sin embargo, nuestra realidad nos llevó a enfrentar diferentes situaciones en el contexto educacional, circunstancias que nos llevaron a optar por estrategias diferenciadas

que permitieran involucrar a la mayor cantidad de personas pertenecientes a la comunidad educativa, priorizando a estudiantes del primer ciclo.

Al sumergirnos en el ambiente institucional predominante del colegio donde desempeñamos el proyecto RE, pudimos identificar las posibles dificultades que debíamos asumir con fortaleza, paciencia y persistencia para ir poco a poco inculcando e introduciendo nuevas formas y percepciones sobre el recreo, pero en especial sobre el juego, el cual según Scheines (1999) es un puente de relacionamiento con el mundo que rompe con la realidad de todos los días (Álvarez, 2018, p.15), en este sentido nuestro propósito también era propiciar un ambiente diferente al contexto “normal” que se generaba en el colegio, incentivando a los niños y niñas a compartir y aprender mediante el juego; generando un quiebre en la realidad y convivencia cotidiana a la que estaban acostumbrados(as).

Estos espacios de recreación nos introdujeron en un ir y venir entre la competencia y la colaboración. La competencia, por un lado, siempre fue un factor relevante en el ambiente educativo del colegio, provocando con ello grandes posibilidades de frustración y abandono por parte de muchos(as) estudiantes en las actividades académicas o de otra índole que quisieran desempeñar, pues las diferentes estrategias que se empleaban como alternativas de enseñanza desde las diversas asignaturas, implicaba el competir por un puesto o nota, categorizando a los niños y niñas entre “perdedores(as)” y “ganadores(as)” (Ejemplo: olimpiadas de matemáticas y alianzas). Por su parte, la colaboración además de ser nuestra principal fortaleza y motivante ante cualquier actividad a trabajar con los niños y niñas, fue un aspecto bastante complicado de involucrar, pues las dinámicas implementadas en el colegio se tornaban en contravía de las propuestas cooperativas que queríamos implementar en la comunidad educativa. Sin embargo, el desarrollo y la persistencia día a día por el cuidado y el respeto de las personas en cada juego que se realizaba, fue repercutiendo en el comportamiento de los niños y las niñas participantes, abriendo con ello un gran espacio hacia el fomento del compañerismo, comunidad y creatividad.

El proyecto RE fue tomando peso en la institución y mostrando la importancia de las actividades cooperativas, resaltando la prioridad de propiciar estrategias lúdicas que fomenten el juego en los espacios del recreo. Ambientes y espacios que deben generarse, si

o solo si, el papel docente deja de presentarse en los horarios del recreo para controlar y se presenta como un agente más del juego, como una persona que no restringirá lo más hermoso y dinámico del recreo, que es justamente la libertad (Murcia y Jaramillo, 2017, p.116).

Los cambios perceptibles desde nuestra vivencia docente se convocaron en la mejoría de los espacios del recreo, en donde las dinámicas del juego, las risas y el goce tomaban protagonismo y decoraban la convivencia escolar. Pudiéndose observar situaciones en donde niños y niñas de primer ciclo jugaban y se divertían con estudiantes de primero medio, priorizándose el cuidado mutuo, lo que poco a poco fue revelando una mayor confianza en el desarrollo de las actividades, pero sobre todo un ambiente rico y próspero en donde todos y todas podíamos tomar partida de los juegos realizados.

Lo anterior se vio reflejado fundamentalmente cuando se permitió el despliegue de un grupo de trabajo descentralizado de los profesores(as), en donde las y los líderes activos se fortalecieron desde las subjetividades diferenciadas en beneficio del trabajo grupal. Los niños y niñas que siempre participaban con nosotros lograron proponer y mantener actividades de carácter lúdico donde ellos(as) y sus compañeros(as) jugaban, siempre motivando a que más niños y niñas se unieran, permitiendo cambiar el esquema normalizador del colegio, y abrir el espacio, al decir de Murcia y Jaramillo (2017), a ese escenario simbólico de la libertad, de la posibilidad de expresión, posibilidad de romper con las ataduras del encierro del salón. (p.115).

Finalmente, resaltar que este es un trabajo en conjunto y que no solo los niños y las niñas deben entrar en la dinámica, esta es una invitación para que el grupo docente, la directiva, auxiliares de educación y paradocentes se enfoquen en promover un espacio libre para el fomento de la creatividad, el juego, la cooperación y el compañerismo, en donde las diversas subjetividades de las personas tengan espacio para expresarse tal y como son.

Referencias bibliográficas

Álvarez, J. (2018). ¿El juego en la infancia puede huir de la heteronormatividad?. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 4, 1, 9-25.

Murcia, N., y Jaramillo, D. (2017) *La escuela con mayúscula: Configurando una escuela para el re-conocimiento*. Manizales, Colombia: Centro Editorial Universidad Católica de Manizales.

Resolución exenta 061 (2018) Aprueba términos de referencia técnicos y administrativos, efectúa llamado a concurso público y constituye comisión evaluadora para la presentación de proyectos del programa campamentos recreativos para escolares, modalidad recreos entretenidos región de los ríos años 2018-2019 en lo dispuesto en la ley N° 15.720. Gobierno de Chile Junta Nacional de Auxilio Escolar y Becas [JUNAEB]. Recuperado de: <https://www.junaeb.cl/wp-content/uploads/2018/04/REX-061-06.04.2018-RE-LOS-RIOS.pdf>

Escuela de Educación Física, Deporte y Recreación (2018-2019) *Proyecto Recreos Entretenidos*. Universidad Austral de Chile, Valdivia.

Anexos



Anexo 1, aro viajero (2018)



Anexo 2, pescado frito. (2018)



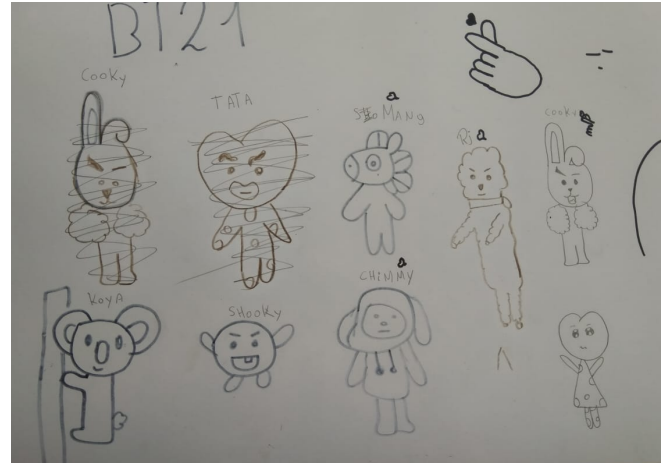
Anexo 3, coloreando el día. (2018)



Anexo 4, historias en dibujos. (2018)



Anexo 5, lanzamiento de aros. (2018)



Anexo 7, dibujos realizados por niñas del colegio. (2018)



Anexo 6, aniversario del colegio. (2018)