

**DE LO INVISIBLE A LO POSIBLE
TRANSFORMACIÓN DE LOS ESPACIOS DE JUEGO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
GRADO PRIMERO DEL COLEGIO MINUTO DE BUENOS AIRES I.E.D. SEDE A**

**NIDIA MIREYA CARRILLO PARRA
SANDRA PATRICIA SEGURA RAMOS
BELÉN TORRES DELGADO
KAREN LORENA VARGAS ORTIZ**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
BOGOTÁ
2019**

**DE LO INVISIBLE A LO POSIBLE
TRANSFORMACIÓN DE LOS ESPACIOS DE JUEGO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
GRADO PRIMERO DEL COLEGIO MINUTO DE BUENOS AIRES I.E.D. SEDE A**

**NIDIA MIREYA CARRILLO PARRA
SANDRA PATRICIA SEGURA RAMOS
BELÉN TORRES DELGADO
KAREN LORENA VARGAS ORTIZ**

Trabajo de grado para obtener el título de
Licenciatura en Educación Infantil

Tutora: **MARIA CONSUELO MARTIN CARDINAL**
Magister en Desarrollo educativo y social

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
BOGOTÁ
2019**

“Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo, sólo o acompañado de amigos, sabiendo que donde no pueda llegar lo puede inventar. ...”

Francesco Tonucci

AGRADECIMIENTOS

El camino de la profesionalización ha sido sin duda alguna una de las experiencias más gratificantes de nuestras vidas. El primer agradecimiento es a Dios, que dispuso los caminos de la mejor manera, y a través de la oportunidad de estudiar de nuevo y ser licenciadas, permitió que coincidiéramos en espacio y tiempo, y nos regaló, más que unas compañeras de estudio, un equipo de trabajo. Juntas nos hemos reconocido y fortalecido como mujeres, maestras, estudiantes, madres, esposas, y amigas; estamos seguras, que este proyecto no hubiera sido posible sin el complemento y la fortaleza de nuestra unión.

Algo en lo que coincidimos como grupo es que nuestra esencia es materna, somos madres comprometidas y enamoradas de nuestros hijos, y por tanto, la motivación más grande para seguir cuando nos sentíamos cansadas era recordar que todo valía la pena por ellos: Laura Gabriela Hernández Carrillo, Isabella, Salome y Luciana Daza Vargas, Miguel Yesid y Juan Felipe Ramírez Torres, Salome y Maylee Roncancio Segura. A ellos nuestro agradecimiento porque su existencia y su amor infinito son el regalo más grande, y porque sabemos que durante este tiempo fueron comprensivos ante nuestros tiempos apretados y trabajos por montón.


Por otra parte, nuestros familiares también fueron parte fundamental de este proyecto. Este ambiente llamado “vida” cobra el mayor de los sentidos porque podemos habitarlo junto a nuestros padres, hermanos y esposos, que de una u otra manera, nos apoyaron en

esta aventura y fueron partícipes con sus ideas, su colaboración, su cariño e incondicionalidad: Yesid Ramírez, Amanda Ortiz, Claudio Vargas, Ximena Vargas, Valentina Vargas, Blanca Parra, Cristóbal Carrillo, Omar, Stella, Alexander Carrillo Parra, Carlos Hernández, Carlos Segura, Patricia Ramos, Juliette y Laura Segura, Enrique Segura y Wilmer Hernández.

Es fundamental reconocer la labor de nuestra tutora, Consuelo Martín, quien fue la guía en este proceso. Dedicó su tiempo y sus conocimientos para que nuestro proyecto fuera coherente y trascendental. Podemos afirmar que este trabajo tiene impregnada su esencia: sabiduría y amor, pues fue eso lo que nos transmitió en cada tutoría, visita, correo, sugerencia y clase. A ella nuestra infinita admiración.

Agradecimientos a la Secretaria de Educación Distrital, por brindarnos esta gran oportunidad de crecimiento profesional; a la Universidad Pedagógica Nacional por ser la institución que nos abrió las puertas, permitiéndonos formar parte de ella; a los maestros y maestras que dieron todo para nosotros en el aula, conocimientos enriquecedores y un sinfín de aprendizaje, que sin duda, quedaran por siempre reflejados en nuestras prácticas pedagógicas; en especial a Jenny Pulido coordinadora del programa quien estuvo pendiente todo el tiempo de nuestro proceso.

Finalmente, queremos agradecer a los niños y niñas del Colegio Minuto de Buenos Aires, en especial, al grado Primero, porque todo este trabajo cobró sentido en cada sonrisa y palabra bonita con la que disfrutaron los ambientes. Gracias por recordarnos la importancia de ver el mundo con ojos de niño, siempre estarán en nuestros corazones.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Educación de calidad</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 5 de 208	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	De lo invisible a lo posible. Transformación de los espacios de juegos de los niños y niñas de grado primero del Colegio Minuto De Buenos Aires I.E.D. Sede A.
Autor(es)	Carrillo, Nidia Mireya; Segura, Sandra Patricia; Torres, Belén; Vargas, Karen Lorena.
Director	Martin, María Consuelo.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2019, 203 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional.
Palabras Claves	JUEGO; AMBIENTES DE JUEGO; TRANSFORMACIÓN DE ESPACIOS; DESARROLLO INFANTIL.

2. Descripción
<p>Es una propuesta de intervención pedagógica desarrollada en el Colegio Distrital Minuto de Buenos Aires Sede A con los niños y niñas del curso 101. Allí se transforma el patio de recreo a través del diseño de ambientes, ofreciendo un espacio más agradable, que invite al juego y el movimiento.</p> <p>Con la implementación de esta propuesta se reconoce la importancia del juego para el desarrollo integral de los niños y niñas y se hace extensiva la invitación a los maestros, interesados en el diseño de ambientes como alternativa, para transformar los espacios que habitan los niños y niñas, reconociendo en cada espacio y objeto dispuesto, la posibilidad de un mundo de juego.</p>

3. Fuentes
<p>Las siguientes fuentes dan sustento al documento presentado:</p> <p>Abad, J. (2006). <i>El juego simbólico</i>. Barcelona: Editorial Grao.</p> <p>Abad, J. (2006). Proyecto "La espiral". <i>Red de revistas científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal</i>. , 239 - 248.</p> <p>Abad, J. (2011). <i>Configuración del espacio en la escuela infantil</i>. CSEU La Salle.</p> <p>Abad, Javier. (2011) <i>La Ciudad Lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos través del juego</i>.</p> <p>Amado G. (1981) <i>Del Niño al adulto. El psicoanálisis del ser</i>. Buenos Aires: Editorial Paidós</p>

- Andalucía, F. d. (2010). Algo más que un patio de recreo en infantil. . *Revista digital para profesionales de la enseñanza*.
- Arango, e. (2000). *La importancia del juego*. Medellín : Ducere.
- Berg., L.-E. (1999). Etapas de desarrollo del juego en la construcción de la identidad infantil: una contribución teórica interaccionista. *Universidad de Göteborg*.
- Bernal, R. (1994). *Juego, ocio, recreación*. . Bogotá, Colombia: Buho LTDA.
- bogotá, A. M. (2011 - 2021). *Política Infancia y adolescencia* . Bogotá.
- Bogotá, A. M. (2011-2021). Política de Infancia y adolescencia. Bogotá.
- Burke, C. (2005). *"Play in Focus": Children Researching their Own Spaces and*. London: Children, Youth, Environments.
- Caillois, R. (1984). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura de México.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México, México: 1958.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cavallini, I., Quinti, B., Rabotti, A., y Tedeschi, M (2017) Las Arquitecturas de la Educación: El Espacio de lo Posible. La Cultura del Habitar en la Experiencia de las Escuelas Municipales de Educación Infantil de Reggio Emilia publicado en Revista Internacional de Educación para la Justicia Social (RIEJS), 6(1), 181-197.
- Cavallini, I. (2017). Las Arquitecturas de la Educación: El Espacio de lo Posible. . *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social (RIEJS)*, 181 - 197.
- Clarck,A y Moss, P. (2001). *Listening to Young Children: The Mosaic Approach*. Londres: National Children's Bureau and Rowntree Foundation.
- Corporación Día de la Niñez, (2008), *Metodología NAVES – Para jugar al derecho*. Recuperado de: [HYPERLINK "https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/Metodologia-NAVES-Actualizacion.pdf"](https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/Metodologia-NAVES-Actualizacion.pdf)
<https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/Metodologia-NAVES-Actualizacion.pdf>
- Consuelo Martín, S. D. (2016). Diseño de Ambientes para el juego: práctica y reflexión en Educación. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*.
- Durán, Martin. (2016). Diseño de Ambientes para el juego: práctica y reflexión en Educación Infantil. *RELAdEI*, 84–95.
- Duvignaud, J. (1982) *El juego del juego*, Fondo de Cultura Económica, México D.F, Mexico: Serie Breviarios.

- Freud, S. (1907). *El creador literario y el fantaseo* . Provincia de Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. En *Obras Completas (12ª ed.)*. Tomo XVIII (pp. 7 - 62). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer, obras completas XVIII*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Glanzer., M. (2000). *El juego en la niñez*. Buenos Aires : Aique .
- H., C. P. (1992). Froebel: la educación del hombre. En F. Froebel. México, México: Trillas.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Barcelona, España: Alianza.
- Cavanelas I, C. E. (2005). *Territorios de la infancia. Diálogos*. Barcelona. España: Grao.
- Jiménez, C. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la Neuropedagogía* . Bogotá, Colombia: Magisterio.
- Lancaster, Y. y Broadbet, V. . (2003). *Listening to Young Children*. Maidenhead: Open University Press.
- Levin, E. (2008). La imagen corporal sin cuerpo: angustia, motricidad e infancia. . *Revista Intercontinental de Psicología y Educación* . , 91 - 112.
- Macías, H. F. (2016). Niños de preescolar participando en la investigación educativa mediante el enfoque mosaico. . *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 71, 197 - 215.
- Martínez., L. A. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. *Perfiles libertadores - Institución Universitaria Los Libertadores*, 73 - 80.
- Mila, J. (2017). Programa de Educación Sicomotriz en jardines infantiles públicos de Uruguay. *Nuevos ambientes de aprendizaje en educación parvularia* (págs. 74 - 82). Santiago: Ediciones de la junji.
- Ófele, M. R. (2001). Juego, cuerpo y movimiento en la institución educativa. ., (pág. 3). La Plata .
- Ófele, M. R. (2001). *Juego, cuerpo y movimiento en la institución educativa* . La Plata.
- ONU. (1959). Convención Sobre los Derechos del Niño. . Argentina.
- Pavia, V. (2005). *El patio escolar: El juego en libertad controlada*. Buenos Aires, Argentina: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico. .
- Pérez, H. C. (1992). *Froebel: La educación del hombre* . México, México: Trillas.
- Piaget, J. (1956). *La concepción del espacio del niño* . Routledge.
- Piaget, J. (1972). *El juicio y el razonamiento del niño*. Buenos Aires : Guadalupe.

- Piaget, J. (1982). *Juego y desarrollo*. Barcelona. España: Laila.
- Quintás, A. L. (2009). *La experiencia estética y su poder formativo*. Bilbao: Deusto Publicaciones.
- Rinaldi., C. (2011). *Diálogo con Reggio Emilia*. Lima.: Norma.
- Ribas, C (2011) Trabajar por ambientes en educación infantil como estrategia de innovación. *Indivisa, Boletín de Estudios e Investigación* (N°12), pp 99-108.
- Riera, M. Ferrer, M. y Ribas, C. (2014) La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones. *RELAdEI, Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 3 (2), pp 19-39
- Rodríguez, G. (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Málaga: Aljibe.
- S.J.Taylor y R.Bogdan. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Sandra Duran Chiape, Consuelo Martin. (2014). El juego en la educación inicial. . *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires, Argentina : Paidós.
- Sarle, p. (2008). Argentina.
- Sarlé, P. Rodríguez, I. y Rodríguez Elvira. (2014) Juego y espacio. Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje, Buenos Aires, Argentina: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura; Unicef Argentina
- Vargas, K. (2019). *Diario de Campo*. Bogotá.
- Vygotsky, L. (1986). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid. : Aprendizaje Visor.
- Vygotsky, L. (1986). *La imaginación y el arte de la infancia. "Arte de la imaginación"*. Coyoacán, México: Akal.
- Walter Fornasa, Alfredo Hoyuelos. . (2005). *Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. . España: Grao.
- Winnicott, D. W. (1971). *realidad y juego . realidad y juego*. Barcelona , España: Gedisa.
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona, España: Gedisa.
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona, España: Gedisa.
- Winnicott, D. (1986) *Realidad y Juego*, Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Zubizarreta, A. C. (2011). Dando voz y protagonismo a la infancia en los procesos de investigación e innovación

educativa. . *Revista Fuentes*, 107 - 123.

4. Contenidos

El presente documento cuenta con nueve apartados que se desarrollan así:

Primero una contextualización en la que se describe el barrio y el colegio tanto física como socialmente. De igual forma las características del curso 101, para dar a conocer el contexto educativo en el que se desarrolla la propuesta.

En el segundo apartado se trata la situación problema en la que se aborda la problemática, consistente en la falta de espacios adecuados para el juego.

Posteriormente, en el tercer capítulo se registran los antecedentes, que sirven como base y orientación a la propuesta.

En el cuarto capítulo se presentan los objetivos que guiaron la propuesta.

En el quinto capítulo se expone el marco teórico aquí se exponen los referentes teóricos sobre las categorías que responden a los propósito de trabajo de grado.

El sexto capítulo, plantea la propuesta, junto sus técnicas, instrumentos y pruebas piloto.

El séptimo capítulo se refiere a las intervenciones. Se desarrolla la implementación de la propuesta a través de la descripción de los diseños y las diferentes observaciones.

El octavo capítulo evidencia el análisis de la implementación. Luego se presentan las reflexiones finales.

Finalmente, al haber culminado la propuesta y dado un marco referencial, vivencial y conclusivo se finaliza con la bibliografía y anexos en los que destacan los cuadros de análisis.

5. Metodología

El desarrollo de la propuesta se lleva a cabo en tres fases a saber:

- 1- Fase Participación: en la que se escucha a los niños, mediante la aplicación del método mosaico, que destaca por la participación activa de los niños y niñas para conocer sus sueños e inquietudes con respecto a la transformación de los espacios de juego. También en esta fase se aplican encuestas a los padres de familia, para conocer sus percepciones acerca de los espacios de juego. En la aplicación del enfoque mosaico se proponen unas "piezas" metodológicas ajustadas al contexto del colegio y particularmente al patio de recreo.
- 2- Diseño y aplicación de pruebas piloto : Se desarrolla en dos momentos, el primero consiste en el análisis de la información recabada en la primer fase y un segundo momento en que se ejecutan las pruebas piloto, que a su vez son analizadas para determinar el grado de aceptación y aprovechamiento por parte de los niños.
- 3- Diseño e implementación de Ambientes: Teniendo en cuenta el análisis y reflexión de las dos fases anteriores, para posteriormente realizar los diseños definitivos.

Las técnicas e instrumentos utilizados en esta propuesta son: La Observación Participante, el método mosaico y como instrumentos se utiliza el diario de campo, la encuesta.

6. Conclusiones

- Una de las primeras reflexiones de esta propuesta pedagógica, es el haber alcanzado el cumplimiento de los objetivos propuestos.
- Reconocer la importancia del juego en los niños y niñas, implica inicialmente el reconocimiento como docentes. Asumir una postura desde la posición de diseñadoras, analizando las acciones que realizan los niños y en este sentido, diseñar ambientes que permitan que ellos interactúen con el espacio, no es una tarea fácil, pero si es gratificante: el disfrute, las sonrisas, los juegos simbólicos, la convivencia y las interacciones, son sin duda alguna la motivación más fuerte para seguir encontrando en nosotras, la "diseñadora interior", la voz que le da prioridad a los espacios de juego, y que entiende que sólo a través de estos espacios es como los niños y niñas alcanzan su desarrollo integral, porque al ser partícipes de los diseños, éstos logran responder a sus intereses y necesidades.
- Diseñar ambientes puede ser algo complejo, pero es importante que los docentes comprendan que no implica espacios amplios (lo ideal), ni presupuestos altos (lo anhelado), sino que a partir de las realidades físicas y económicas, con lo poco (¿o mucho?) que disponemos en nuestras instituciones, es posible diseñar un ambiente que permita que los niños se empoderen de sus juegos, de su espacio, de su cuerpo. Como lo afirma Sarlé (2014): "las decisiones que toma el maestro en esta dimensión tienen como objetivo generar un ambiente que conlleve bienestar, alegría y confianza. De ahí que en su práctica debe cuidar que los espacios resulten amigables, acogedores, brinden amparo, instalen como prioridad el juego y promuevan variadas situaciones de aprendizajes múltiples. Un ambiente que resulte alfabetizador y aliente el desarrollo de su autonomía y responsabilidad." (p. 26)
- El docente es un diseñador por excelencia, desde el momento mismo en que pone en juego sus apuestas pedagógicas en el aula. Sin embargo, el diseño de ambientes, es una tarea más rigurosa, que requiere en primera instancia una disposición física y mental por parte del docente, para observar las estructuras físicas y encontrar en ellas la posibilidad de un espacio en el que los niños puedan habitar y jugar. Podrá sonar un tanto utópico, pero sólo quienes lo han vivido nos darán la razón cuando se afirma que el diseñar va de la mano con la palabra amor, y es que sólo quien ama profundamente la infancia y reconoce en esta toda una cantidad de potencialidades y habilidades puede identificar la necesidad de propiciar espacios que contribuyan a su desarrollo libre y espontáneo, en donde el juego pueda darse de forma espontánea y en donde el espacio y quienes lo habitan convivan en armonía.
- En palabras de Ribas (2011) el trabajo por ambientes supone optimizar la organización del espacio, el tiempo y los recursos permitiendo un uso del espacio más rico y ampliando las oportunidades de experimentación, investigación, juego y relación. p. 103
- Transformar un espacio irrelevante en el que no era primordial las actividades que los niños realizaban, en un mundo de posibilidades para los niños. Así, pasó a ser el patio del "sí se puede", si se puede jugar, si se puede reír, si se puede convivir, si se puede imaginar.
- Se utiliza el enfoque Mosaico para recoger directamente de los niños sus inquietudes, escuchar sus voces, expresadas en los dibujos, croquis y sus mismos juegos, poder interpretarlos y plasmarlos, luego de llevar a cabo una reflexión conjunta, que pudiera ser adaptada a la infraestructura, un poco limitada con que se contaba. La alegre y expectante participación y el decidido apoyo de las familias fueron trascendentales, rompiendo las brechas existentes entre los sueños infantiles y las concepciones adultas.
- Con el transcurrir de las intervenciones se pudo constatar el impacto que este trabajo produjo en los compañeros docentes de la institución, quienes a través de la transformación del espacio,

transformaron también su reconocimiento del juego como parte fundamental de las dinámicas escolares, pasando de una visión en la que el juego era premio o castigo, y el descanso una actividad tediosa que implicaba “vigilarlos”, a un momento en el que docentes y niños habitan los espacios interactuando sin sentirse condicionados y con la posibilidad de compartir el juego. Abad (2011) postula que: “el juego puede ser la mejor estrategia para la comprensión del espacio. Cuando un niño o un adulto entran en un espacio del juego, accede a una realidad paralela que se construye a sí misma mediante una actividad simbólica”. (p. 246)

- Lo anterior fue evidente en las últimas intervenciones en las que algunos profesores se involucraron en los diseños, participando, dando ideas, y lo más importante disfrutándolas. Se acoge a la idea de Ribas (2011) quien plantea que: “ la organización en ambientes supone un ejercicio de reflexión de los maestros sobre qué quieren que los niños y niñas encuentren en los ambientes y que acciones se desencadenan a partir del diseño que han hecho”. (p.105)
- Para estos compañeros se abre una nueva posibilidad de desarrollar proyectos en los que a través del diseño de ambiente transformen las condiciones de la institución y de esta manera todos los estudiantes puedan disfrutar de estos espacios. Tanto así, que se espera que en junio, los otros dos patios sean intervenidos, para lo cual la institución ya dispuso de un presupuesto.

Elaborado por:	Carrillo, Nidia Mireya; Segura, Sandra Patricia; Torres, Belén; Vargas, Karen Lorena.
Revisado por:	Martin, María Consuelo.

Fecha de elaboración del Resumen:	18	05	2019
--	----	----	------

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN

1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	17
1.1. Localidad Ciudad Bolívar.....	18
1.2. El barrio San Joaquín.....	19
1.3. Colegio Minuto de Buenos Aires I.E.D.....	27
1.4. El curso 101 jornada tarde.....	34
2. SITUACION PROBLEMA.....	42
3. ANTECEDENTES.....	46
4. OBJETIVOS.....	50
4.1. Objetivo general.....	50
4.2. Objetivos específicos.....	50
5. MARCO TEÓRICO.....	51
5.1. El juego, factor de desarrollo humano.....	52
5.1.1. Teorías del juego.....	52
5.1.2. El juego y el desarrollo.....	60
5.1.3. Funciones del juego.....	63
5.2. ¿y que son los ambientes?.....	65
5.3.Hablemos de patio escolar.....	68
6. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	70
6.1. Técnicas e instrumentos.....	72
6.1.1. Técnicas.....	72

6.1.2. Instrumentos.....	73
6.2. Fase 1: ¡Escuchemos a los niños!.....	73
6.3. Fase 2: Pruebas piloto.....	81
6.3.1. Prueba piloto N°1.....	83
6.3.2. Prueba piloto N°2.....	88
6.3.3. Prueba piloto N°3.....	92
6.4. Análisis Pruebas piloto.....	95
7. INTERVENCIONES	97
7.1. Intervención N° 1.....	100
7.1.1. Diseño: Imaginar.....	100
7.1.2. Momento de interacción con el ambiente.....	104
7.1.3. Observaciones generales.....	109
7.2. Intervención N° 2.....	111
7.2.1. Diseño: Soñar.....	111
7.2.2. Momento de interacción con el ambiente.....	116
7.2.3. Observaciones generales.....	121
7.3. Intervención N° 3.....	123
7.3.1. Diseño: Crear.....	123
7.3.2. Momento de interacción con el ambiente.....	126
7.3.3. Observaciones generales.....	129
7.4. Intervención N° 4.....	130
7.4.1. Diseño: Descubrir.....	130
7.4.2. Momento de interacción con el ambiente.....	134

7.4.3. Observaciones generales.....	138
7.5.Transformación patio escolar, diseño permanente.....	139
7.6.Intervención N° 5.....	143
7.6.1. Diseño: Transformar.....	143
7.6.2. Momento de interacción con el ambiente.....	147
7.6.3. Observaciones generales.....	152
8. Análisis de resultados.....	153
8.1. Precisiones frente al juego	154
8.1.1. ¿las niñas solo juegan cosas de niñas?.....	154
8.1.2. El futbol es pasión.....	157
8.1.3. ¿Ustedes por qué se esconden detrás de la basura?.....	158
8.1.4. ¿Armas?.....	159
8.2. Precisiones frente al uso del espacio	161
8.3. Precisiones frente al uso del tiempo	163
8.4. Precisiones frente a los materiales	164
9. Reflexiones finales.....	167
9.1. ¿Docentes o diseñadoras?	168
9.2. De lo invisible a lo posible	169
9.3. Lo hacemos nuestro cuando participamos	169
9.4. Los profes también jugamos.....	170
10. Referencias bibliográficas.....	175
11. Anexos.....	178

INTRODUCCIÓN

En este documento el lector podrá encontrar una propuesta de intervención pedagógica llevada a cabo en el Colegio Distrital Minuto de Buenos Aires Sede A con los niños y niñas del grado Primero, específicamente el curso 101, transformando el patio de recreo a través del diseño de ambientes, brindándoles un espacio más agradable y propicio para el juego y el movimiento.

La propuesta presenta una alternativa al tiempo destinado al “descanso” o “recreo” que conocemos de la educación tradicional: comprendido como el único momento del horario escolar en el que los niños y niñas tienen la posibilidad de jugar en un espacio de cemento con arquitectura poco apropiada para el juego en su máxima expresión, y en el que los docentes cumplen la función de vigilar y controlar sus acciones y movimientos. A través de la implementación de la propuesta se reconoció la importancia del juego para el desarrollo integral de los niños y las niñas.

Para dar desarrollo a lo anterior el documento cuenta con nueve apartados que inician con una contextualización, primero del barrio en el que se encuentra ubicado el colegio, y luego su descripción teniendo en cuenta su historia, estructura física y dinámicas, así como las características del curso 101, esto con el fin de introducir al lector al contexto educativo en el cual se desarrolló el proceso de la propuesta. El segundo apartado, aborda directamente la problemática que consiste en la falta de espacios adecuados para el juego de los niños y de qué manera es posible transformarlos. Posteriormente, en el tercer capítulo, se registraron algunos antecedentes que sirvieron como base y orientación para la propuesta. Después, en el cuarto apartado, se presentan los objetivos que guiaron la propuesta. En el quinto capítulo, se exponen los referentes teóricos sobre las categorías: diseño de ambientes, juego y desarrollo infantil. El sexto capítulo, plantea la propuesta junto a sus técnicas, instrumentos y las pruebas piloto. El

séptimo capítulo, se refiere a la implementación de la propuesta a través de la descripción de los diseños y sus observaciones, teniendo en cuenta que cada intervención corresponde a un diseño pensado y desarrollado a partir del análisis del anterior, pero a su vez son independientes uno del otro. El octavo capítulo evidencia el análisis de la implementación. Luego se realizaron unas reflexiones finales. Finalmente, al haber culminado la propuesta y dado un marco referencial, vivencial y conclusivo se finaliza con la bibliografía y anexos entre los que se destacan los cuadros de análisis.

Por medio de estas páginas damos paso e invitamos a reflexionar y conocer a aquellos maestros interesados en el diseño de ambientes como una opción para transformar los espacios que habitan nuestros niños y niñas, y a su vez, las prácticas que subyacen a la apuesta de diseñar ambientes con ojos de niño, reconociendo en cada espacio y objeto dispuesto la posibilidad de un mundo de juego.

corresponden al suelo rural, que equivale al 73,9 % del total de la superficie de la localidad. Después de Sumapaz y Usme, Ciudad Bolívar está clasificada como la localidad más extensa, como la tercera localidad con mayor superficie rural y como la quinta localidad con mayor cantidad de área urbana. Al año 2008, Ciudad Bolívar tenía un total de 326 barrios con una superficie de 3.285 hectáreas, uno de estos barrios se llama San Joaquín, y fue construido en terrenos que originalmente fueron un lugar de explotación de materiales.

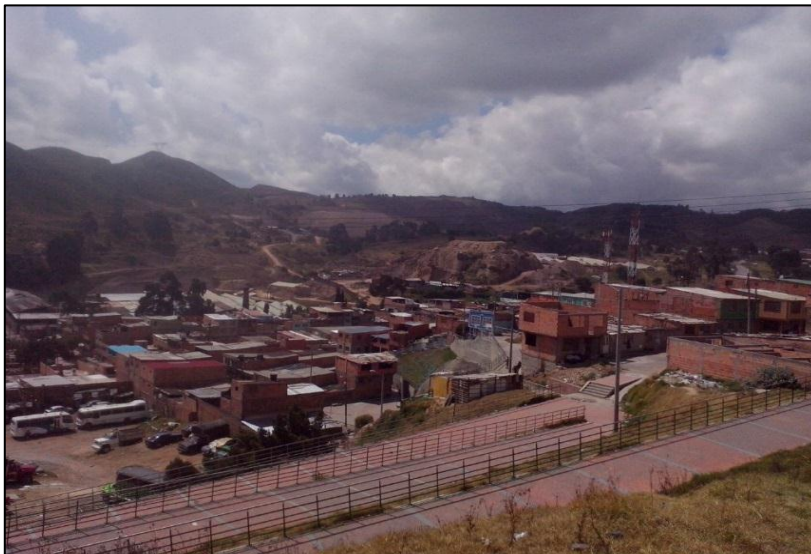
La localidad está repartida entre 8 UPZ (Unidades de Planeamiento Zonal) en la parte urbana y corregimientos en la Rural: Barrios a saber: UPZ 63 El Mochuelo, UPZ 64 Monte Blanco, UPZ 65 Arborizadora, UPZ 66 San Francisco, UPZ 67 El Lucero, UPZ 69 Ismael Perdomo, UPZ 70 Jerusalén y la UPZ 68 El Tesoro. **Corregimientos:** La zona rural de Ciudad Bolívar tres corregimientos (cada una con sus veredas): Mochuelo (Mochuelo Alto y Mochuelo Bajo), Quiba (Quiba Alta y Quiba Baja) y Pasquilla (Pasquilla, Pasquillita, Santa Bárbara, Santa Rosa y Las Mercedes).

UPZ 68 El Tesoro que comprende específicamente los barrios: Arabia, Acapulco, Buenos Aires, Bogotá Sur, Divino Niño, Casa de Teja, El Consuelo, El Tesoro, Tesorito, El Mochuelo I, El Reflejo, La Cumbre, Los Duques, Inés Elvira, Monterey, Minuto de María, Ocho de Diciembre, Quiba, Potreritos, República de Venezuela, República de Canadá, San Rafael Sur, Sotavento Villa Diana y **San Joaquín del Vaticano.**¹

1.2. EL BARRIO SAN JOAQUÍN

¹ Secretaria Distrital de planeación, (2011), 21 monografías de las localidades, #19 Ciudad Bolívar, <http://www.sdp.gov.co/gestion-estudios-estrategicos/informacion-cartografia-y-estadistica/repositorio-estadistico-31>

El barrio San Joaquín, ubicado hacia la parte montañosa, podría decirse que es un barrio reciente, ya que los primeros asentamientos surgieron en los años ochenta. En la actualidad, un



#1 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). Vista Panorámica del barrio San Joaquín. Localidad Ciudad Bolívar

60% de sus calles son pavimentadas, y cuenta con varias rutas de transporte público para acceder a él. Sin embargo, no se evidencia interés por parte de la alcaldía local frente a los espacios de juego, lúdica y esparcimiento para los niños y niñas. Sus juegos se desarrollan en las calles, en los amplios potreros y en los linderos de la quebrada El Infierno, que atraviesa el barrio. Los parques grandes más cercanos son El Parque La Joya y el Parque El Tunal, que cuenta con Biblioteca y Ludoteca; también la Casa de la Cultura de Ciudad Bolívar, cuenta con una Ludoteca. Sin embargo, dichos espacios no son de fácil acceso para los niños porque los tres implican grandes distancias, es decir, no se puede acceder a pie.

En el Barrio San Joaquín, se encuentra ubicado el Colegio Minuto de Buenos Aires Sede A. Alrededor del colegio, hay muy pocos lugares para que los niños jueguen, en la búsqueda de estos espacios, se ubicaron algunos parques pequeños; con el ánimo de documentarlos se tuvo en

cuenta la información que suministra en su página web la Subdirección de Parques y Escenarios, dependencia del Instituto de Recreación y Deporte (IDRD) quien se encarga del aprovechamiento económico de espacio público administrado por el IDRD, y así mismo de preservar y mantener los parques de la red general.

Se definen los parques distritales como:

"Los Parques Distritales corresponden a aquellos espacios verdes de uso colectivo que actúan como reguladores del equilibrio ambiental, son elementos representativos del patrimonio natural y garantizan el espacio libre destinado a la recreación, contemplación y ocio para todos los habitantes de la ciudad. Se organizan jerárquicamente y en forma de red para garantizar el cubrimiento de toda la ciudad, e involucran funcionalmente los principales elementos de la estructura ecológica principal para mejorar las condiciones ambientales en todo el territorio urbano".²

En este sentido, los parques distritales se clasifican de esta forma:³

- **Parques de escala regional** Son espacios naturales de gran dimensión y altos valores ambientales, de propiedad del Distrito Capital, ubicados total o parcialmente fuera de su perímetro.
- **Parques de escala metropolitana** Son áreas libres que cubren una superficie superior a 10 hectáreas, destinadas al desarrollo de usos recreativos activos y/o pasivos y a la generación de valores paisajísticos y ambientales, cuya área de influencia abarca todo el territorio de la ciudad

² El Alcalde mayor de Bogotá. (22 de Junio 2004) Artículo 242 [Título II]. Régimen legal de Bogotá. [Decreto 190 de 2004]

³ El Alcalde mayor de Bogotá. (22 de Junio 2004) Artículo 243 [Título II]. Régimen legal de Bogotá. [Decreto 190 de 2004]

- **Parques de escala zonal** Son áreas libres, con una dimensión entre 1 a 10 hectáreas, destinadas a la satisfacción de necesidades de recreación activa de un grupo de barrios, que pueden albergar equipamiento especializado, como polideportivos, piscinas, canchas, pistas de patinaje, entre otros.
- **Parques de escala vecinal** Son áreas libres, destinadas a la recreación, la reunión y la integración de la comunidad, que cubren las necesidades de los barrios. Se les denomina genéricamente parques, zonas verdes o cesiones para parques; anteriormente se les denominaba cesiones tipo A.
- **Parques de bolsillo** Son áreas libres con una modalidad de parque de escala vecinal, que tienen un área inferior a 1.000 m², destinada fundamentalmente a la recreación de niños y personas de la tercera edad.

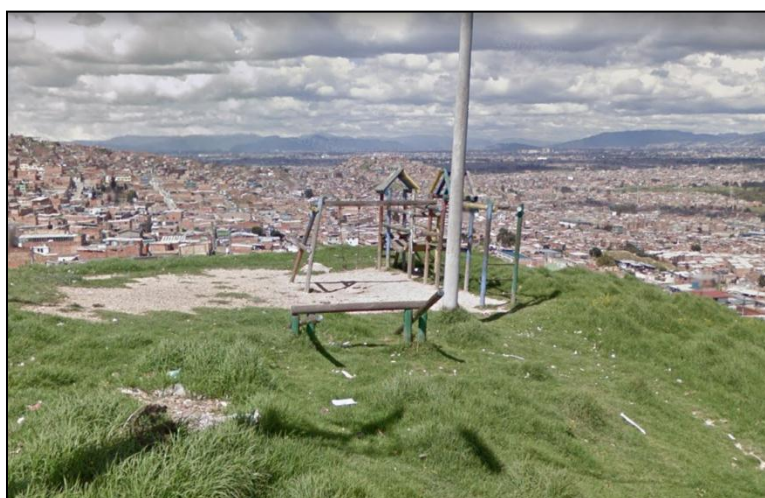
Teniendo en cuenta lo anterior se encontraron los siguientes parques:

Parque de escala vecinal Quintas del Sur: está ubicado a 1.2 km del colegio Minuto de Buenos Aires, entre las Calles 70 B Sur Y 70 C Sur y entre las Carreras 17 N y 17 N Bis, es el más grande, y el más completo, está en una zona residencial- comercial, por ello permanece medianamente en buenas condiciones.



#2 y 3 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2018). *Parque público Quintas del Sur*. Localidad Ciudad Bolívar

Parque de escala vecinal Urbanización Quiba: queda a 750 m con respecto al colegio, ubicado en la calle 68 B Sur entre las carreras 20 y 20 A se encuentra en malas condiciones, tanto físicas del parque, como sanitarias, ya que se usa como botadero de basura y residuos de construcción.



#4 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2018). *Parque de escala vecinal Urbanización Quiba*. Localidad Ciudad Bolívar

Parque Villa Diana, Sotavento: en realidad este parque es una “cancha” en muy mal estado, no se encuentra clasificado en el registro del IDRD.



#5 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2018). *Parque Villa Diana*. Localidad Ciudad Bolívar



Parque de Bolsillo desarrollo

Casa de Teja: ubicado a 450 metros, entre las Calles 74 sur y 75 B sur y Carreras 16 A y 17 A, podría decirse que es uno de

los más completos; sin embargo permanece muy solitario, y es más frecuente encontrar muchachos realizando otro tipo de actividades, que no son aptas para los niños.

#6 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2018). *Parque público casa de teja*. Localidad Ciudad Bolívar

Parque de escala vecinal La Joya Centro Educativo: ubicado en el costado sur de la Calle 79 Bis Sur entre las Carreras 18 C y 18 C Bis A. Es amplio y muy bonito, pero se encuentra enrejado, ya que se supone pertenece al Colegio La Joya, y sólo sus estudiantes tienen acceso a



#7 y 8 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Parque La Joya Centro Educativo*. Localidad Ciudad Bolívar

él.

Sin
embarg
o, el
letrero



con su información se encuentra por fuera del parque enrejado, lo que hace pensar que una “araña” y un rodadero en pésimas condiciones que queda justo al frente también pertenece a este parque.

Por otra parte, en cuanto a las características del barrio San Joaquín, donde se encuentra ubicado el colegio, tiene una vía principal de acceso pavimentado, pero en mal estado, porque es utilizada constantemente por volquetas y vehículos pesados provenientes de las empresas areneras de la zona. Son muy pocos los niños que viven específicamente en el barrio San Joaquín, la mayoría pertenecen a los barrios aledaños: Divino Niño, Quintas del Sur, Minuto de María, Cerros del Sur, república de Venezuela, Acapulco, Estrella del Sur, Arabia, Tesoro, Buenos Aires. En general, los habitantes de estos barrios, son personas



#9 y 10 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Parque La Joya Centro Educativo*. Localidad Ciudad Bolívar



#11 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Puente improvisado Barrio San Joaquín*. Localidad Ciudad Bolívar

humildes, de pocos recursos económicos, en su mayoría desplazados y provenientes de diversos lugares del país. Hay un caño, conocido como “El infiernito” que atraviesa y divide algunos barrios, y en

sus linderos, habitan un gran número de afrodescendientes, que hace pocos meses tuvieron pleitos por defensa de sus territorios (todas estas viviendas están en lotes de invasión) en las que hubo toques de queda, amenazas y muerte de algunos de sus individuos. La presencia del caño, hace que sea frecuente la construcción de puentes improvisados con materiales de baja calidad para cruzar de un lado al otro.

Otra parte de la población se encuentra ubicada en un sector conocido como Colina, que no tiene acceso vehicular, y que en su mayoría está compuesto por viviendas elaboradas artesanalmente por sus habitantes con materiales como madera, cemento, poli sombra, entre otros. No cuentan con todos los servicios públicos, y es una zona invadida por las pandillas y la drogadicción.

1.3. COLEGIO MINUTO DE BUENOS AIRES I.E.D

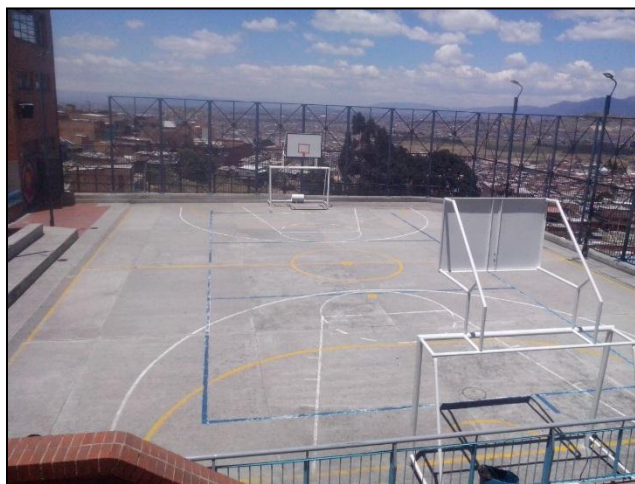


#12 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede B*. Localidad Ciudad Bolívar



#13 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Interior, Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede B*. Localidad Ciudad Bolívar

El Colegio Minuto de Buenos Aires I.E.D. comenzó a funcionar hace 31 años, gracias al interés de dos señoras que pertenecían al barrio (la esposa del señor Chávez y la señora María) que al observar la cantidad de niños que había sin acceso al sistema educativo, propusieron la organización de una escuela. En 1980, el voluntariado de la policía donó el lote para este fin y se construyeron dos aulas, que inicialmente contaban con una sola maestra. En 1985, se fueron aumentando los cursos, hasta completar la primaria, incluso con jornada tarde. En 1992, la directora de aquella época gestionó una donación de la fundación Colmena, con la cual se adquirió un lote anexo, y se construyeron 3 aulas más de clase.



#14 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Interior, Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede B.* Localidad Ciudad Bolívar

Actualmente la institución cuenta con dos sedes, la sede B, recientemente ampliada y remodelada por la Secretaria de Educación en la que en este momento se encuentra desde el grado Cuarto de Primaria, hasta el grado Once. Cuenta con una planta física amplia, 20 aulas de clase, dos salas de sistemas, dos laboratorios, un aula de música, restaurante, comedor, cooperativa, un patio amplio con cancha de baloncesto, y un patio pequeño auxiliar, biblioteca, y 5 oficinas en donde funciona: pagaduría, orientación, coordinación académica, coordinación de

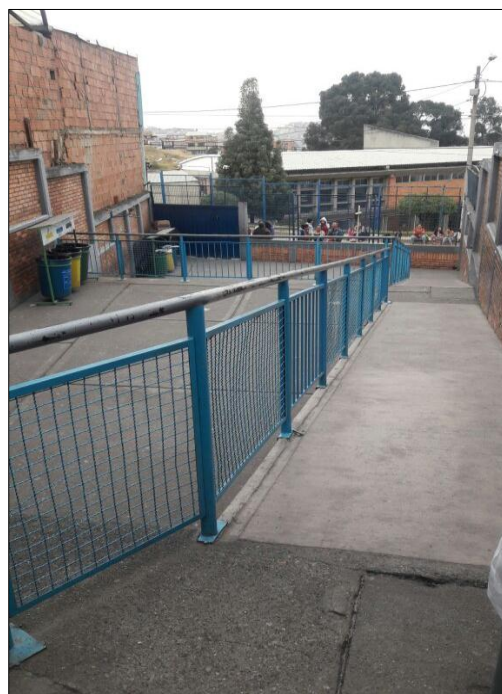
convivencia y rectoría. Los estudiantes que pertenecen a la sede A, en teoría pueden acceder a esta sede; sin embargo, por la distancia y la responsabilidad que conlleva trasladar a los estudiantes, en la práctica no se ejecutan actividades allá.



#15 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2018). *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

La sede A (donde se ejecuta esta propuesta pedagógica), es mucho más pequeña y en esta funciona el preescolar y la primaria hasta grado tercero, corresponde a una casa que se dispuso para ser colegio, es pequeña, cuenta con 10 salones de clase, una oficina donde funciona coordinación, y un salón adicional que cumple varias funciones: tiene 3 computadores para los docentes, los materiales de inglés, la orientación y la “enfermería”. No hay biblioteca, ni aulas múltiples.

Los salones más amplios son usados para el preescolar. El espacio que los niños de primaria tienen



#16 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2018). *Patio de descanso, Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

para jugar corresponde al patio de descanso, que esta seccionado en dos niveles, y atravesado en el costado derecho por una rampa. En la organización, el descanso de grado Primero, se lleva a cabo junto con el de Preescolar, por lo que el primer Nivel lo usa Primero (80 estudiantes aproximadamente). Frecuentemente hay accidentes, por la rampa y por el espacio tan reducido para jugar.

Con respecto a la planta física, el colegio se encuentra ubicado en un terreno que no es totalmente plano y como las construcciones propias del sector, tiene diferentes niveles. El nivel que se encuentra después de la puerta de acceso, que llamaremos Nivel 1, tiene la portería, el almacén de refrigerios, la coordinación, el baño de docentes, el baño de los niños, el cuarto de la emisora y las aulas 1 y 2 que corresponden a 301 y 302 respectivamente.



#17 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Patio semicubierto, Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*



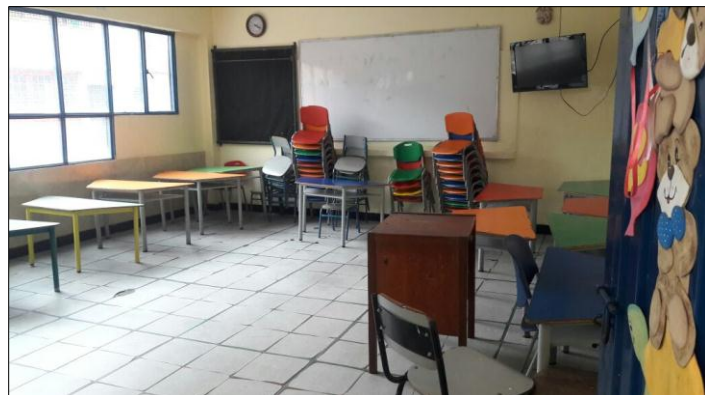
#18 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Tienda escolar, Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Tiene acceso a tres escaleras, una que nos envía al nivel

inferior, (que llamaremos Sótano), donde se encuentra un pequeño patio semicubierto, el cuarto que almacena los elementos de educación física, el cuarto de servicios generales, las aulas 3 y 4 que corresponden a Jardín 1 y Jardín 2 respectivamente, la tienda escolar y el acceso al patio “grande” que se mencionaba anteriormente. La otra escalera da acceso al Nivel 2, que tiene las Aulas 5 y 6, que corresponden a Transición 1 y Transición 2 respectivamente; por último, la

escalera central, permite ascender al Nivel 3, donde se encuentra la sala de profesores (un espacio que tiene en simultanea: tres computadores de uso docente, una camilla y el botiquín, la orientación escolar y el horno microondas para calentar alimentos), el baño de las niñas, y las Aulas 7 y 8 que corresponden a 201 y 202 respectivamente

Finalmente, está la escalera de acceso al Nivel 4, donde están las Aulas 9 y 10 que corresponden a 101 y 102, respectivamente. Los espacios en general son reducidos, y la temperatura varía a lo largo de la jornada; todos los salones tienen ventanas que permiten la circulación del aire (a excepción del aula 7, cuyas ventanas no se pueden abrir), las paredes de todos los salones son de



color crema y fueron pintadas en Diciembre, su piso es en baldosa y cuentan con tableros acrílicos, televisor y parlante de la emisora escolar.

#19 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2018). Aula grado 101, *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A*. Localidad Ciudad Bolívar

Para primera infancia, hace 5 años llegaron materiales de dotación para una Ludoteca (colchonetas, pelotas, títeres, bloques, túneles, juguetes) que se almacenan en el Aula 3 y son de uso exclusivo de los grados de Preescolar, las docentes rotan a lo largo de la semana para que los niños puedan usar el material.

En cuanto a la información específica del colegio sus datos generales son:

DATOS BÁSICOS	
Departamento	Bogotá D.C.
Municipio	Bogotá D.C.
Localidad	19 -- CIUDAD BOLIVAR
Nombre	BUENOS AIRES
DANE de 12 Dígitos	111001086762
Género	MIXTO
Sede Principal?	SI
Consecutivo	1
Estado	ANTIGUO ACTIVO

LOCALIZACIÓN	
Zona	URBANA
Dirección Catastro	CL 78 A SUR # 17 F - 26
Dirección Común	
Código Postal	111961
Teléfono	7656801 -- 9129283
Fax	
E-Mail	escdibuenosaires19@redp.edu.co -- escdibuenosa
Página Web	

Secretaría de educación del Distrito. (2019) Directorio único de establecimientos educativos. [Tabla]. Recuperado de <https://dueb.educacionbogota.edu.co/Dueb/cargarSede.sed?param=S&id=201169>

Con respecto al personal que labora en la institución, la siguiente es la información que resume a Noviembre de 2018 la planta docente y administrativa con que cuenta el colegio, específicamente la Sede A:

Tabla 1

Planta docente y administrativa con que cuenta el colegio

CARGO	GLOBAL	MAÑANA	TARDE	TOTAL
COORDINADORA	1	-	-	1
ORIENTADOR ESCOLAR	1	-	-	1
DOCENTE EN PROPIEDAD	-	11	5	16
DOCENTE PROVISIONAL	-	0	6	6

Cada docente es director de grupo y dirige todas las asignaturas en su curso (excepto inglés, área que cuenta con maestro de apoyo).

Teniendo en cuenta la revisión de las hojas de datos de los estudiantes de la Jornada Tarde, las familias que pertenecen a la institución, se encuentran ubicadas en el estrato 1, y en algunos casos viven en lotes de invasión que corresponden a viviendas construidas por ellos mismos y que no están estratificadas. Hay diferentes familias, nucleares (padre, madre e hijos), extensas y mono parentales. En cuanto a las ocupaciones desempeñadas por los padres de familia para obtener su sustento, se encuentran: ventas ambulantes, oficios varios en casas de familia o empresas, call center, conductores de taxi o SITP, servicios de vigilancia, entre otros. Algunos desempeñan profesiones como auxiliar contable, secretaria, etc. pero son muy pocos. La mayoría no devengan un salario fijo, sino que recibe pequeños ingresos diarios.

1.4. EL CURSO 101 JORNADA TARDE

El grupo elegido para el diseño y posterior aplicación de esta propuesta corresponde al curso 101, grado Primero, Jornada Tarde del Colegio Minuto de Buenos Aires I.E.D., ubicado en la localidad Ciudad Bolívar, específicamente en el barrio San Joaquín. El grado 101, jornada tarde, está conformado por 37 estudiantes, 21 niños y 16 niñas, en edades comprendidas de los 5 a los 7 años.



#20 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Estudiantes grado 101, Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

En su mayoría, provienen de barrios aledaños, nacidos en la ciudad de Bogotá, pero también cuenta como minoría estudiantes provenientes de: Rio Sucio (Choco), Villavicencio (Meta), Anapoima (Cundinamarca), Barrancabermeja (Santander), Caracas (Venezuela), Ibagué (Tolima) y Ciénaga (Magdalena).

Aparentemente son niños sanos, su promedio de peso esta de los 15 a los 34 kilos y estatura 93 Cm a 1.23 m.



#21 [Fotografía de Karen Vargas].
(Bogotá D.C. 2018). *Hora de descanso*
grado 101, Colegio el Minuto de Buenos
Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar

A continuación se hará una breve descripción de la rutina de un día martes normal del curso 101, para ampliar al lector el panorama sobre la cotidianidad de los estudiantes: La jornada escolar inicia a las 12: 30m, los niños ingresan y suben directamente al salón. Ayudan a organizar las mesas y sillas, pues la docente de la jornada mañana las organiza de una manera diferente a la que se utiliza en la tarde. La docente titular les indica a los niños si deben organizar las mesas en equipos (juntar de a dos mesas para que queden 6 equipos de 6 estudiantes) o en filas (organizar las mesas de forma vertical para que queden 4 filas de 3 o 4 mesas aproximadamente), dicha disposición depende de las actividades que se tengan programadas. En el caso particular de este día, deben organizarse en equipos (equipos que ellos ya conocen, pues los han hecho previamente, siempre se manejan los mismos: piratas, superhéroes, reyes, capitanes, rayos, ninjas, soldados) Cuando ha finalizado el ingreso, se hace el saludo y la oración. Acto seguido, los niños sacan su cuaderno de Dictado, pues todos los días se realiza este ejercicio. Luego de recoger los cuadernos, tienen clase de matemáticas, la cual generalmente tiene una parte manipulativa. Cada equipo tiene un líder, al que la



profesora le entrega una caja con regletas de cuisenaire, y es el encargado de distribuirlas y cuidarlas. En esta ocasión, deben organizar escaleras ascendentes y descendentes con las regletas. El salón se llena de ruido y algarabía pues el espacio es pequeño y cada equipo realiza con entusiasmo el ejercicio, por lo que tienden a subir la voz. Luego de una hora, en la que se han discutido los ejercicios, los estudiantes deben graficar en su cuaderno las escaleras realizadas. A las 2:20 suena el timbre para salir a descanso. Los niños bajan al último patio que es el que les corresponde, y en general el descanso transcurre entre el caos y la calma: los que llevan algunas monedas, bajan directo a hacer la fila en la tienda escolar. Los demás se distribuyen de forma



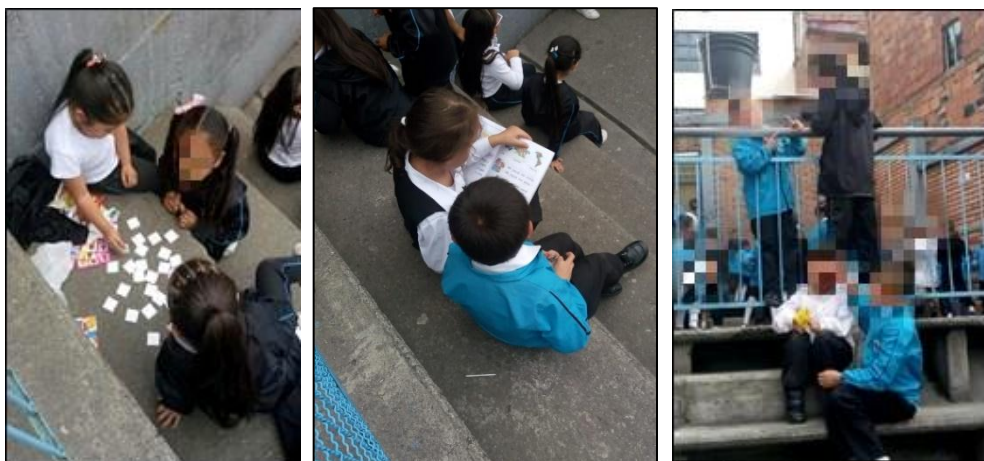
#23 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Hora de descanso, rampa, patio escolar Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

aleatoria por el patio, algunos niños se deslizan por la rampa como si fuera un rodadero, hacen un tren sentados en el piso y se toman por la cintura, mientras uno se pone de pie de primeras y es quien hala toda la fila. Este juego los divierte mucho, pero con

frecuencia hay accidentes, se dañan la ropa o cae uno encima del otro. Otros estudiantes prefieren sentarse

en la gradería, traen juguetes como loterías o libros, y comparten con sus compañeros. Juegan en las gradas con objetos que traen de casa, y la mayoría usa botellas de plástico a manera de pelotas para patearlas por todo el patio, sin un objetivo en específico, solo perseguirse entre sí. Algunos juegan “cogidas” y para determinar que fue atrapado se pegan con una botella de plástico, y otros se “esconden” detrás del shut de la basura. Otros trepan por las rejas.

#22 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Hora de descanso, rampa, patio escolar Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*



#24, 25 y 26 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). *Hora de descanso, graderías, patio escolar Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

A las 2:50pm suena el timbre que indica que deben subir al salón. Los niños corren a la rampa e improvisan unas filas de niños y niñas para poder subir a los salones. Al ingresar, cogen su refrigerio y lo consumen de inmediato. Tienen clase de inglés con una docente diferente y observan un vídeo de vocabulario sobre los colores, se concentran y disfrutan de la observación y la repetición oral del vocabulario de acuerdo a las indicaciones de la profesora. Durante el transcurso del día piden permiso para ir al baño, al que asisten de forma independiente e individual. A las 3:45 tienen clase de Artes con otra docente, quien les distribuye plastilina para que llenen de bolitas una imagen. Esta actividad les gusta, por lo que la realizan con agrado y procuran concentrarse. A las 5: 25 organizan el salón y bajan para salir a casa con sus padres; en el lapso de tiempo que transcurre mientras los recogen, suelen ocurrir accidentes ya que deben esperar en un pasillo muy pequeño y como la docente está ocupada en la puerta, aprovechan para jugar con el agua del baño, empujarse, gritar.

Por otra parte, centrando la mirada en el juego y su lugar en el salón de clase y en el patio de descanso, a partir de la observación de la docente Karen Vargas y retomando algunos apuntes de su diario, es posible evidenciar que:

“Como el espacio es tan reducido, no tienen la posibilidad de pararse de su puesto con facilidad, la mayor parte del tiempo que permanecen en el aula, están sentados...”

“El único juego que se observó, fue con las manos, repitiendo estribillos y movimientos de palmas. Es un grupo que habla bastante cuando han terminado la actividad asignada por la docente”

“Se acerca la hora de descanso, los niños guardan sus útiles escolares. Suena el timbre, y este, está acompañado por los gritos de los niños, quienes en coro, repiten a todo pulmón ¡DESCANSO, DESCANSO!

Bajan las escaleras en compañía de su docente, pasan por otro pasillo y atraviesan el primer patio, el que está cubierto y donde se encuentra la cooperativa. Finalmente llegan a su lugar de descanso, que aunque es bastante reducido, para ellos es el paraíso, y tal afirmación, se hace, gracias a sus expresiones, mientras son observados en su



#27 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2018). Hora de descanso, patio escolar Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar



descanso.

En este pequeño patio, de unos 40m2 aproximadamente, se reúnen alrededor de 75 niños, todos de grado primero, el otro, un poco más pequeño, es para los niños de transición.

Es inevitable no pensar en lo peligrosas que son las rampas, pero ellos se divierten lanzándose desde la mitad de ellas. Llevan juguetes, muñecas, carritos, balones. Todos parecen ya haberse acostumbrado a compartir ese pequeño espacio, al parecer no se molestan cuando se tropieza el que está jugando a las cogidas con el que está jugando fútbol.

#28 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2018). *Hora de descanso, patio escolar Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Las niñas, por su parte, están más calmadas, sentadas, juegan a la cocinita, a las mamás o simplemente se ven hablando; los niños, un poco más activos, son los que recorren todo el lugar.



#29 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2018). *Hora de descanso, rampa, patio escolar. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Pasados los 15 minutos, se forman dos grupos de niños, y empiezan a jugar a levantar a una de sus compañeras, de pies y manos, tratando de atravesar una parte del patio, parecen divertirse mucho, pues lo hacen con cada una de las integrantes del grupo. En otra parte, están aquellos que juegan tranquilamente junto a la caneca de

la basura, se esconden detrás de ella, la mueven, se ocultan, salen, vuelven y se esconden y así, por un lapso de 8 minutos; están las amiguitas que se trepan en la reja que da a la calle, y otro que trepa la baranda. De nuevo suena el timbre, y se forman en cuestión de segundos, suben al salón” (Vargas K. , 2019)

Relacionando lo anterior, es posible afirmar que en el patio, los juegos más frecuentes son el de arrastrarse, perseguir y patear balones y botellas, “escondidas”, “cogidas”, juegos simbólicos

usando juguetes y elementos, entre otros. En el aula de clase, por la cantidad de mesas y sillas en proporción a sus dimensiones y por la falta de espacios disponibles para hacer actividades fuera del salón, permanecen casi que toda la jornada sentados, porque aunque se cambie periódicamente la disposición de las mesas, el espacio ocupado por estas, las sillas, las maletas y los niños, no permite que puedan circular libremente. No hay ningún sector del aula que permita cierto nivel de “intimidad” para el juego, ni para la lectura, ni para conversar. Frecuentemente la docente realiza pausas activas, en las que a través de rondas y canciones se realizan movimientos y acciones específicos con las partes del cuerpo, y de esta forma los niños cantan y se mueven, pero sentados. Sin embargo, los niños revierten la falta de espacio haciendo cosas como, pararse a sacar punta o a pedir algo prestado, balancearse en la silla, colgarse de un borde que tiene el tablero, dejar caer objetos para buscarlos y meterse debajo de las mesas, pedir permisos para ir al baño, asomarse a la ventana o a la puerta del salón contiguo, todas estas actividades que les posibilitan jugar y moverse.

El tiempo destinado específicamente al juego en el grado Primero corresponde únicamente al descanso, que ocurre entre las 2:20 pm y 2:50 pm, es decir, 30 minutos diarios. Por ende, el único espacio que se ocupa para jugar es el patio de descanso. No hay un lugar en la básica primaria que esté diseñado y pensado específicamente para el juego. En el Proyecto Educativo Institucional, no hay ningún lineamiento que propicie su práctica y menos se hace referencia a espacios adecuados. Su espacio se reduce al descanso, y ocasionalmente a la hora de Educación Física, cuando se da un espacio de “juego libre”.

Los niños son quienes establecen las reglas de sus juegos, pues la intervención de la docente que tiene turno de vigilancia durante el descanso es literal: vigilar. Vigilar que no se caigan, que no peleen entre sí, mediar cuando hay conflictos, evitar que se suban a las rejas. Podría decirse

que los niños no tienen claro cuáles son los juegos prohibidos y los juegos permitidos, porque simplemente en el transcurso de sus actividades la docente en vigilancia determina que se permite y que no.

Es probable que el panorama frente al juego, y en consecuencia, el espacio, el cuerpo y el movimiento sea poco alentador en esta institución educativa, pero tal y como lo afirma (Ófele, 2001) de nada sirve el diagnosticar una situación y permanecer atascado en la crítica, por el contrario, encontramos un reto interesante el poder modificar dicho panorama.

Atendiendo a esto, estableceremos a continuación la situación problema, no sólo para definirla, sino en la búsqueda de alternativas que nos permitan proponer transformaciones de la realidad.

2. SITUACION PROBLEMA

El patio escolar permite caracterizar la imagen que se tiene de escuela, ya que de alguna manera en los recuerdos infantiles prevalece el placer infinito de escuchar la campana o el timbre que da aviso de la llegada de esa media hora, tan anhelada del recreo. Es el momento de interactuar y compartir experiencias, de entretenerse y disfrutar; en línea con estas aseveraciones, (Pavia, 2005) afirma que los patios son interesantes desde la perspectiva del derecho al juego, ya que durante sus investigaciones pudo constatar que para la mayoría de los niños, los fugaces momentos de recreo en la escuela constituyen una actividad lúdica de alta valoración en su vida cotidiana. Para muchos es la posibilidad de disponer de un espacio más amplio que su casa con la presencia de mayor cantidad de compañeros de su misma edad.

Pero muchas de nuestras instituciones educativas, carecen de espacios físicos apropiados que puedan ser utilizados para el libre esparcimiento de niños y niñas, tal es el caso del Colegio Minuto de Buenos Aires I.E.D Sede A, en el que como se ha descrito en el apartado anterior, observamos que no se generan ambientes apropiados para el juego de los estudiantes de grado Primero ya que no hay espacios físicos pertinentes y el uso de elementos lúdicos está restringido para los estudiantes de preescolar. Dicha situación genera una ruptura en las dinámicas de juego que venían experimentando desde preescolar y que sin razón alguna al pasar a Primero, pierden la posibilidad de utilizar materiales que enriquecen el juego espontáneo desconociendo que pertenecen al mismo rango etario de los niños de Preescolar.

Los materiales, disposición, diseño y organización del patio escolar no tienen una intencionalidad hacia el juego, y aunque los docentes de la institución afirmen reconocer la importancia del juego y el movimiento en la edad escolar, la mirada se centra más en dos aspectos: por un lado la seguridad, que no se caigan en la rampa, que hacen falta reductores de

velocidad, que no se suban a las rejas, que no corran, etc.; y por el otro, en la organización temporal, es decir, prefieren que haya un descanso simultáneo para que el ruido no interrumpa el desarrollo de las clases. Es frecuente que los docentes comenten:

-“¿Cómo vamos a hacer deporte en ese espacio tan pequeño?”

- “Este patio no es seguro”

-“No tenemos materiales para jugar, hay que pedir prestado a las profes de preescolar, cuando uno los necesita ellas los tienen ocupados”

-“En este patio sólo se puede correr”.

- “El patio era mejor cuando no tenía esa rampa”

-“Menos mal no tengo vigilancia de descanso esta semana”

Estas afirmaciones permiten dar cuenta que el juego, el espacio físico, la organización del tiempo y el movimiento no son una prioridad para los profesores de la institución, quizá no adrede, sino por las mismas condiciones y rutinas en las que se ven envueltos, que de alguna manera no posibilitan acciones.

También es importante destacar que para los padres de familia, el juego no es un aspecto importante, por el contrario, cuando se les refiere algún comportamiento o situación que ocurre con su hijo, inmediatamente solicitan: “no lo deje salir al descanso”, “usted no vino aquí a jugar”, comentarios que permiten afirmar que para los padres de familia el juego es un distractor y no un elemento fundamental para la edad en que se encuentran sus hijos. Así mismo, con referencia a las condiciones en las que los niños realizan su descanso, nunca han hecho preguntas, comentarios o quejas, hacen caso omiso del espacio en el que los niños conviven.

Es entonces importante saber cuál es la importancia del juego en los niños de 5 a 7 años, tomando como referencia lo mencionado por (Winnicott, 1986) quien considera el juego libre

como absolutamente necesario para un desarrollo emocional normal y estable, incluyendo la noción de la necesidad absoluta de un juego (de rol) social e individual libre para desarrollar una identidad humana. Este autor nos invita a pensar en la necesidad de jugar para lograr un desarrollo mental sano. Así mismo, sostiene que el juego más que una evasión de la vida real es la manera como el niño ingresa a ella para conocerla y para adaptarse a su movimiento y dinámica. De esta manera el juego proporciona elementos y herramientas para el desarrollo psíquico, emocional y espiritual.

Por otra parte, Patricia Sarlé (2006) afirma que:

“El juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego”. (p.173).

Es relevante destacar que el juego hace parte vital de la infancia y desarrollo de los niños, ya que el jugar propicia aprendizajes inesperados, estimulando así su creatividad y su libre expresión, por tanto el juego según Cuellar Pérez (1992), permite:

“Promover el mayor grado de desarrollo del niño de esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea; la manifestación del interior exigida por el interior mismo que origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y los demás, la paz con el mundo” (p. 41)

En este sentido es pertinente mencionar a Vygotski, para quien el juego constituye un espacio asociado a la interioridad, con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales. Según Vigotsky (1986) (Vigotsky, 1986), el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la

cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Teniendo en cuenta estos referentes teóricos que aluden acerca de la importancia del juego para el desarrollo social, cognitivo, físico y personal del niño, de alguna manera se vislumbra que el derecho fundamental al juego está siendo coartado en razón de las condiciones físicas y estructurales que presenta el Colegio Minuto de Buenos Aires, y así mismo al lugar que tiene el juego en la institución.

Lo anterior es algo contradictorio cuando el juego es reconocido como un derecho en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la (ONU, 1959): "*El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho*"; y de igual manera en el documento sobre La política de Infancia y adolescencia (Bogotá, 2011-2021) se hace referencia textualmente a que "*en Bogotá se realizan acciones para que desde la primera infancia hasta la adolescencia se disfrute del juego, la recreación y la fiesta, la actividad física y la práctica de deportes recreativos, competitivos y autóctonos, y se erijan éstos como posibilidades y manifestaciones del ejercicio de ciudadanía y del disfrute de la ciudad*".

Aquí es donde surge nuestra pregunta **¿Cómo transformar los espacios de juego de los niños y niñas de grado primero del Colegio Minuto de Buenos Aires I.E.D. por medio del diseño de ambientes?**

3. ANTECEDENTES

Para la presente propuesta se realizó una revisión de los trabajos encontrados desde el año 2011 hasta el año en curso, en relación al juego y al diseño de ambientes. Esto nos permite reconocer en los proyectos que se han llevado a cabo, orientaciones y fortalezas para determinar nuestras acciones. La mayoría de estos trabajos son tesis de pregrado de las diferentes licenciaturas de la Universidad Pedagógica Nacional. Como resultado de la revisión se encontraron algunos trabajos relacionados con el juego, aunque fueron pocos los que se relacionan de forma específica con el diseño de ambientes en patios escolares, fue posible evidenciar que el tema de ambientes ha sido trabajado ligado al aprendizaje de ciertas disciplinas o con el fin de mejorar aspectos singulares de los niños y niñas, pues se ha utilizado para potenciar la inclusión, el desarrollo de los niños y niñas, la comunicación, entre otras. A continuación ampliaremos la información sobre cinco de ellas, ya que consideramos que hacen aportes relevantes a nuestro proyecto desde conceptos como espacios, tiempo libre, patio escolar, juego, entre otros:

- Tesis de grado del año 2013 en Licenciatura en Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional ***“Construyendo corporeidad por medio del juego: aprovechando nuestro tiempo libre”***, que se desarrolló con niños y jóvenes del colegio Carlos Pizarro León Gómez. Su objetivo general se centra en generar espacios lo suficientemente llamativos para que a los niños y jóvenes involucrados se les permita ocupar su tiempo libre en diferentes actividades guiadas. El trabajo parte desde la concepción que se tiene del juego, aportando nuevos y llamativos juegos tradicionales que han hecho parte de nuestro legado cultural y que hoy en día están a punto de quedar en el olvido, así mismo,

busca rescatar y llevar a la clase de educación física estos juegos y de este modo permitir que los valores morales que han sido pilares fundamentales de toda sociedad no se pierdan y por el contrario se renueven y gracias al juego seamos capaces de construir hombres y mujeres libres y con unos valores y principios bien fundamentados.

La suscrita tesis ayudó a notar la importancia de los espacios de esparcimiento y tiempo libre para los niños y niñas, además de hacer una invitación al uso de los juegos tradicionales.

- Tesis de grado del año 2013 en Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad Pedagógica Nacional: “*Dispositivo de activación de Espacios para la Infancia desde la intervención de zonas públicas y semipúblicas*” la cual presenta la creación de un dispositivo de activación de espacios para la infancia desde la intervención de zonas públicas y semipúblicas a través del arte y el juego. Este trabajo muestra otra forma de trabajo dentro del mundo de la educación o la pedagogía desde las tomas de espacios públicos y semipúblicos con el fin de regresarlos a la infancia tanto de los niños y las niñas de hoy como de los niños y niñas de ayer que hoy son los adultos acompañantes de la niñez.

Al ser concebido el patio escolar como un espacio público, esta tesis nos permitió reconocer la importancia de intervenir dicho espacio para que sea pensado hacia la infancia. Destaca también el arte y el juego como parte de la activación de dichos espacios.

- Tesis de grado en modalidad investigativa del año 2017 en Maestría en Estudios de Infancia de la Universidad Pedagógica Nacional “*Lo que está en juego, en el juego. Creencias sobre el juego de una maestra del ciclo de educación inicial y una maestra del*

ciclo de básica de la IED Montebello y el lugar de ellas en el mismo” cuyo objetivo principal es conocer cómo es entendido el juego en el escenario escolar, pues si bien es cierto se ha avanzado en la construcción de políticas públicas para primera infancia, tanto en el distrito con el Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Primera Infancia (2010), como en el país con los Referentes Técnicos para la Educación Inicial (2014), es común encontrar que en algunas instituciones educativas distritales, los maestros y maestras se encuentran en una tensión constante; que se origina seguramente en las tendencias por las que ha transitado el juego en la Educación Inicial

Nos pareció interesante esta tesis, primero por los aportes que hace frente a las concepciones de juego que tienen las maestras y segundo porque plasma la dicotomía que hay entre el juego de primera infancia y de los niños y niñas de básica primaria, lo cual guarda relación con el contexto de nuestra propuesta, en el que también hay diferencias entre los espacios de juego de uno y otro nivel.

- Tesis de grado del año 2015 de la Licenciatura en Educación Física, deporte y recreación de la Universidad Pedagógica Nacional, *“El juego, una oportunidad para el desarrollo e identidad del ser humano”*, cuyo objetivo general se centra en proponer el juego como medio para el desarrollo y construcción de una identidad propia, rescatarlo como una herramienta pedagógica muy importante en los procesos de aprendizaje dentro y fuera de las instituciones, apunta a un ser total en el desarrollo de todas sus dimensiones humanas a través del juego como instrumento fundamental.

Por lo anterior podemos afirmar que es importante intervenir en el espacio de descanso de los niños de I.E.D Minuto de Buenos Aires, ya que el recreo es principalmente ese lapsus de tiempo para compartir, para jugar, para que los niños sean ellos sin limitaciones en cuanto a

las acciones que pueden realizar, es el espacio preciso y apropiado para el juego, aquel momento placentero y divertido donde la realidad puede pasar a otro plano y los símbolos aparecen con imágenes mentales de lo que ellos quieren ver y vivir en ese momento.

- Tesis de grado del año 2016 de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional, *“El recreo un encuentro entre amigos”* la cual se apoya en autores como: Huizinga, Piaget, Callois, Jiménez y Pere Lavega para configurar los juegos presentes en el recreo de una escuela rural. Establece que la recreación va de la mano con la palabra recreo, las cuales tienen que ver con un proceso de interacción en un ambiente favorable que cada persona elige disfrutar en su tiempo libre.

Consideramos valioso tener en cuenta autores como Bernal, C., (1994). Callois, R., (1986). Huizinga, J., (1972). Jiménez, C., (2008), en los que se sustenta este trabajo de grado, desde el concepto de juego y su relación con el recreo y la recreación.

De acuerdo a los aspectos anteriormente expuestos, es posible afirmar que el análisis de estos antecedentes constituye una invitación para construir un proyecto que propenda por el juego para los niños y niñas en ambientes pertinentes, reconociendo el espacio, el momento del recreo y las características de los niños y niñas. Así mismo, algunas de las propuestas son interesantes, y si bien no están planteadas para patio escolar, nos dan un punto de partida para abordarlo.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Transformar los espacios de juego de los niños y niñas de grado primero del Colegio Minuto de Buenos Aires I.E.D. Sede A, a través del diseño de ambientes.

4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- 4.2.1** Propiciar el reconocimiento y la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas de grado primero del Colegio Minuto de Buenos Aires.
- 4.2.2** Diseñar los ambientes de juego desde el saber del maestro, reconociendo la participación de los niños y niñas, de tal manera que responda a sus intereses y necesidades
- 4.2.3** Generar un impacto en padres y maestros del grado primero para que consideren la necesidad y pertinencia de contar con ambientes adecuados para el desarrollo del juego.

5. MARCO TEORICO

En éste capítulo daremos a conocer al lector el aporte teórico pertinente para el desarrollo de nuestra propuesta, para lo cual retomaremos autores tradicionales tales como: Huizinga (1972), Freud (1920) Piaget (1956), Caillois (1986) y Vigotski (1986) para referirnos al juego, sus concepciones, matices, características y particularidades. Así mismo, las perspectivas de autores más contemporáneos tales como Abad J. (2006) Sarlé (2006), Ofele (2001) quienes han realizado grandes aportes al concepto de juego y su relación con el desarrollo infantil. También haciendo referencia al diseño de ambientes, Abad (2011), Eslava, Martín y Durán (2016), nos permitieron vislumbrar un panorama amplio y al mismo tiempo aterrizado de las características del diseño de ambientes a través de la transformación de espacios.

El juego es sin duda alguna un fenómeno inherente al ser humano, que se apoya en acciones, actitudes, expresiones y por tanto no es posible estudiarse de manera independiente. Öfele (2001) afirma: “El juego sin la acción de jugar, no es juego” (p.01). El juego se expresa a través de actividades tangibles, desarrolladas en un tiempo y espacio diferente a la cotidianidad, implicando a su vez interacciones entre los involucrados posibilitando que la acción se amplifique, en este sentido se amplía la libertad al querer elegir el juego y participar en él. Esta es una de las características que Johan Huizinga le otorga al juego, su carácter de actividad libre, un juego obligatorio no es un juego en sí, porque pierde su carácter fundamental que es la libertad de jugar o no. Por esta razón es que el niño transforma en juego cualquier actividad como ir a comer o ir al baño. (Huizinga J. , 1972)

Jean Piaget propone en su libro *El juicio y el razonamiento en el niño*,(Piaget J. , 1972) que para calificar una actividad como juego esta debe cumplir las siguientes condiciones: Que se

realice por placer, no debe tener un fin material, no es una actividad productiva, que sea un acto voluntario del niño, y que debe existir un compromiso activo por parte de los jugadores.

5.1 El juego, factor de desarrollo humano.

Cuando se habla de juego se rememora la infancia, la época soñada en la cual la vida transcurre libre y placentera, y es que en esta edad el juego lo es todo: experiencias, aprendizaje, emoción, libertad. El juego es entendido como una actividad natural, que genera placer, que surge espontáneamente sin ser sugerida ni impuesta, que desde el ámbito natural lo realizan desde los cachorros de animales hasta el ser humano y es practicado durante toda la vida.

Para los pueblos antiguos la palabra juego tenía significados diferentes: niñerías, competición, bromas, pero en la actualidad esta palabra coincide en un solo término que aúna todos los demás: alegría, diversión, concluyendo que es una actividad libre, desarrollada de manera espontánea, recreativa que tiene sus propias reglas, planteadas por quienes participan en él y con posibilidades infinitas de tener variaciones.

5.1.1 Teorías del Juego.

Desde la perspectiva de diversos filósofos y pedagogos, se ha dado al juego la importancia que realmente tiene y que en algunas épocas fue relegada a simple pérdida de tiempo o considerado como profano e inmoral. Cavanelas (2005) afirma: “Los adultos catalogan el juego como una pérdida de tiempo y en otras situaciones como motivador de actividades curriculares, desnaturalizando el verdadero sentido que tiene” (p.141). Pero, ciertamente el juego siempre ha estado vinculado al desarrollo de las culturas, al progreso de los pueblos y como gran mediador de la comunicación entre los seres humanos o como afirma Huizinga

(1972) que el juego hace surgir la civilización, ya que no hay hombre sin juego, ni juego sin hombre.

Acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ en la vida corriente.

(Huizinga, 1972, p.90)

A pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga, aparentemente, provecho alguno, más que el de encontrar goce y disfrute. Finalmente, Huizinga (1972) dice: “El hombre es un animal que está agradablemente condenado a jugar”. (p.90)

Por su lado, en el creador literario y el fantaseo Sigmund Freud (1907) plantea la íntima relación que hay entre el juego y la creación, tomada por el niño como una actividad seria, en la que dedica gran cantidad de afecto. Freud advierte que la antítesis del juego no es la gravedad sino la realidad, y que en los juegos el niño consolida los objetos y circunstancias imaginadas como elementos reales, diferenciando sus juegos de la realidad.

Freud (1920) argumenta que el juego de los niños está al servicio de la realización de deseos y que su repetición está vinculada directamente con el principio de placer.

Por tanto, el juego se configura como la expresión de aquello que para la cultura es imposible o indecible, en el sentido de estar por fuera de lo permitido por el orden simbólico establecido. Es decir que el juego posibilita, entre otros aspectos, el acceso al inconsciente y la sublimación, esta última como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes un cauce de manifestaciones conscientes a través de los medios más diversos con los que

cuenta, evidenciando así la creatividad y la libertad, dos de las características del juego fundamentales para el desarrollo y el avance de la civilización.

En otra instancia, Roger Caillois (1986) en su obra “Los Juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo”, explica que el juego tiene seis características esenciales: realiza una clasificación del juego, definiendo este como una actividad, tal que es libre, separada, incierta e improductiva, reglamentada y ficticia. Como actividad libre por que no está obligada por ninguna circunstancia. Separada solo limitada por el tiempo y el espacio.

1. El juego es libre.
2. Su resultado es incierto.
3. Transcurre en tiempos y espacios determinados y convenidos.
4. Es una actividad reglamentada, con convenciones propias independientes de las reglas cotidianas.
5. Se desarrolla en la irrealidad por esto es ficticia.
6. Es improductivo.

Caillois (1986), propone una clasificación del juego por cuadrantes a los que llamó: Agon, Alea, Mimicry, Ilinx. Explica el autor que las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos, si es una competencia (Agon), el azar (Alea), el simulacro (Mimicry) o el vértigo (Ilinx).

Dentro de este orden, los juegos se sitúan dentro de otra clasificación, una determinada por el principio básico de la diversión, de turbulencia, improvisación y alguna fantasía a la que denomino “Paidia”. Contrario a esta surge la necesidad de reglamentar y en sus palabras de plegarla a convencionalismos a esta la llamo “Ludus”.

Para Caillois, Agon 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.

(Caillois, 1986, p.43).

En esta rivalidad se destacan cualidades como la rapidez, resistencia, vigor, memoria, ingenio, etc., que hacen resaltar los valores y méritos personales.

En los juegos Alea, que recibe este nombre porque así se denomina el juego de dados en latín, El resultado final del juego no depende del jugador, sino del destino Caillois (1986) dice: “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” (p. 48).

En esta categoría están los juegos de dados, loterías, bingo, cara o cruz, etc. Caillois (1986) afirma: “A la inversa del agon, el alea niega el trabajo, la paciencia, la habilidad, la calificación; elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento. En un instante aniquila los resultados acumulados. Es desgracia total o favor absoluto” (p. 48).

En la Mimicry (simulacro), Caillois nos presenta este juego como una ilusión, una ficción, donde se puede crear un personaje ilusorio, Caillois (1986) “en donde el sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo” (p. 52). Para lograr este mimetismo el hombre se pone una máscara, un disfraz, en donde busca representar un personaje. Se evoca el placer, Caillois (1986) “Consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro” (p. 55). 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 agon, ya que toda competencia es un espectáculo.

Ilinx (vértigo), este último tipo de juegos se fundamenta en buscar el vértigo, el riesgo, en el cual se desestabiliza la percepción y se provoca pánico. Caillois nos presenta un ejemplo clásico el de los derviches bailadores y los voladores mexicanos, se cuelgan de una cuerda floja cabeza abajo. Es notable en este tipo de juegos el desorden y la destrucción, ya que Caillois (1986) “existe un vértigo de orden moral, un arrebató que de pronto hace presa del individuo” (p. 60). Los niños juegan a girar de manera brusca, y es notable en algunos animales como las ovejas. Con la llegada de la era industrial y las maquinas se potenció el vértigo, que los adultos aprovecharon para saciar el placer de la velocidad y las sensaciones extremas. En los juegos de ilinx la esencia está en el desconcierto, en el pánico.

Caillois (1986) afirma: “libertad de aceptar o de rechazar la prueba, límites estrictos e invariables, separación del resto de la realidad” (p.61).

Otra de las teorías valiosas es la de Jean Piaget (1982), quien considera el juego como elemento fundamental para potenciar la lógica y la racionalidad, componentes de la inteligencia, entendida como la facultad de adaptarse de la mejor forma a la realidad o el contexto. Los trabajos de Piaget valoran el juego como una acción necesaria en la evolución intelectual. En ese sentido, el juego es una forma poderosa de actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social. El juego posibilita la creación de un puente entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto, entre la percepción y la representación. El juego representa la aparición de los símbolos y le permite al ser humano separarse de la tierra y liberarse en el mundo del arte y de la ciencia. En el hacer como si... aparece con un conjunto de juegos en los que el niño y la niña imitan lo que ya saben hacer o copian los seres del mundo que mantienen con él o con ella una relación continúa. El hacer

como si... representa una victoria del gesto sobre los objetos, la liberación del gesto con respecto a las cosas, su transposición fuera de la situación que lo provoca.

La manipulación directa de los objetos, la paulatina apropiación y dominio de éstos y de la realidad en que se vive, primero individualmente y posteriormente en relación con los otros y en interlocución con los mismos, se posibilita y se da en el juego y a través de él.

Piaget (1956) también argumenta que las funciones del juego difieren con la variación de la edad cronológica. Ese argumento fundamentó su clasificación del juego, bastante difundida, analizada y cuestionada hoy en día, que presentamos a continuación:

- 1. Juegos sensorios motrices:** este tipo de juego es característico de los dos primeros años de vida, y son propias las actividades que el niño realiza sobre sí mismo sin ningún tipo de simbolismo, y se realizan por el simple placer que produce la acción en sí misma. Estas actividades tienen más importancia desde un punto biológico que social o afectivo, ya que principalmente estos juegos hacen que el niño construya esquemas motores progresivamente más complejos influyendo sobre su maduración nerviosa y estimulando la coordinación de distintas partes de su cuerpo.
- 2. Juego de construcción:** Es aquel en el que se lleva a cabo manipulación de objetos, con el fin de crear o construir algo. Con la edad del jugador va ganando complejidad y gran satisfacción en su realización. Su aparición es simultánea con los demás tipos de juego.
- 3. Juego simbólico:** corresponde al periodo pre operacional. A partir de los dos años hace su aparición a la par que aflora la capacidad de representación en los niños y niñas. Es el juego predilecto entre los dos y siete años, en este juego los

infantes manifiestan comportamientos de acomodación y asimilación de la realidad a sus propios intereses. Mila (2017) afirma: “El niño a través del juego y su expresión corporal, representa su vida y su historia.”(p.81).

El juego simbólico a su vez presenta etapas de evolución tales como:

- Etapa 1. Etapa Pre simbólica: Se puede hablar de juego pre simbólico antes de los dos años cuando el niño o niña identifica el uso funcional de algunos objetos. Hace como que bebe de un vaso vacío. Hace como que duerme recostándose en su almohada.

- Etapa 2. : Etapa Simbólica.

- *Integración y descentración. Se refiere a acciones cotidianas vividas por el niño o niña aplicadas a un agente pasivo por ejemplo: una muñeca a la cual le da de comer. Es tan importante esta etapa que Abad (2006) afirma: “El juego creativo con símbolos constituye una poderosa herramienta para la transformación y la participación” (p.246).

También el niño y la niña imitan acciones como hablar por celular.

- *Combinación de actores y de juguetes: Realiza actividades simuladas como dar de comer a su mamá y a su muñeca.

- *Inicio de secuenciación de acciones o esquemas de acción: representación de roles: juega a la mamá, al vaquero. Se observa secuencias ilógicas.

- *Secuenciación de acción y objetos sustitutos: Inclusión de nuevos personajes de ficción. Lleva a cabo secuencia de acciones.

- *Sustitución plena de objetos y planificación: planifican el juego e improvisan. Se adoptan diversos roles dentro del juego. Así es que Abad (2006) afirma: “El juego sirve como

mediador entre el niño y el entorno para satisfacer la necesidad de enfrentarse a una realidad y transformarla” (p.245).

- Juego de reglas: corresponde a la etapa de las operaciones concretas. En esta edad (7 años) surgen los juegos sociales, en los que se comparten actividades con otras personas e inicia el conocimiento de reglas y normas. Aun cuando en el juego simbólico, ya hay reglamentos incipientes, estos empiezan a madurar a medida que hay más rigurosidad en el juego.

El análisis de formato y reglas permitirá acercar juegos reglados a los niños e ir complejizándolos en la medida en que se observa el dominio de las reglas iniciales sin por esto cambiar el juego original es decir modificar su estructura profunda. (Sarlé, 2006)

Para los niños mayores la importancia de la regla radica es su obligatoriedad e imposibilidad para modificarla.

Un autor que vale la pena mencionar es Lev Vigotsky (1986), para quien el juego constituye un espacio asociado a la interioridad, con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales. Según Vigotsky (1981), el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y los convierte con su imaginación en otros que tienen para él un significado distinto; por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, lo que contribuye a la capacidad simbólica del niño.

En nuestro contexto cultural y social, el juego es y seguramente será siempre también un inmejorable instrumento de socialización y recurso que permite al individuo convertirse en

“homo ludens” y que invita a los ciudadanos a adquirir las capacidades que les permitirán participar en ese escenario de juego que es la ciudad. Abad (2011)

5.1.2 El juego y el desarrollo

Es necesario manifestar inicialmente que la actividad del recién nacido conocida como juego funcional, se produce en la medida en que el niño tiene la posibilidad de entrar en contacto directo con un objeto, a partir de lo cual experimenta una transformación de la realidad generada por el cambio y la reorientación de su misma ubicación. Al actuar con el objeto, el niño comienza a reconocer las particularidades de dicho objeto y adapta una serie de acciones teniendo en cuenta las alternativas que éste le ofrece, como rodar una pelota, oprimir elementos maleables, introducir, sacar, golpear, etc. Cada día, los objetos y las acciones de juego se desarrollarán de manera más diversificada.

Desde la perspectiva propuesta por Berg, Lars-Erik.(1999) durante ese proceso de desarrollo, el niño y la niña estarán ocupados en explorar las distintas posibilidades de actuar frente a los objetos a través de los sentidos, los cuales son puestos a prueba: oír, tocar, palpar, gustar, oler. En este periodo es evidente un entendimiento de él o ella como causante de una acción (ejemplo: si empuja una bola contra otras ocasionará su reubicación); esto le otorga placer frente al éxito de lo que reproponga. En esta etapa, el adulto es el centro de atención del niño o la niña: lo observan, lo imitan, lo transforman. Empieza el juego que Huizinga (1972) llama “el como si...”: “como si barrera, si volara, curara, condujera”. Luego, esa reproducción de acciones se hace según una secuencia lógica: “baña la muñeca, la cepilla, la viste, le da de comer, la hace dormir”. Aún continúa el poder de atracción del objeto (juguete) y por lo general cambia de acción dependiendo de los elementos u objetos que estén en su presencia.

Más adelante, el juego ya no dependerá tanto de la presencia de los objetos como de las representaciones mentales. Él o ella desempeñan un papel, y les asignan a los objetos una función según su necesidad. Es en este momento cuando se hace posible el juego simbólico, debido a que aparece en el niño y la niña la función simbólica: son capaces de sustituir los objetos reales por símbolos, son capaces de realizar la acción de otro personaje y de sustituir la acción real por la imaginaria. Este juego simbólico también evoluciona, al principio es individual debido a la incapacidad de coordinar la actuación con otro personaje.

Para Huizinga (1972), el nivel superior del juego simbólico se alcanza cuando aparecen las primeras manifestaciones de colaboración o se evidencia un objetivo común en la actividad lúdica, en la que cada niño cumple una función de acuerdo con el papel que representa.

En esta actividad lúdica hay intercambio de ideas, se establecen relaciones, reglas, acuerdos para que el juego resulte más agradable y gozoso. A pesar de que el juego solitario es importante, jugando en grupo es como niños y niñas aprenden a encontrarse con los demás y a manejar los conflictos. Al jugar en grupo, experimentan procesos de pensamiento grupales, que de algún modo requieren de acuerdos mutuos. En ese sentido, el juego es un aprendizaje de la vida real.

Posteriormente, el juego se estructura desde lo abstracto. El juego de reglas y de estrategias entra a ser parte de la vida del niño y de la niña como reto a sus aplicaciones mentales. Surge la necesidad de asumir retos, de competir y descubrir nuevas posibilidades. El pensamiento abstracto trae consigo la posibilidad de prever. En palabras de Berg, Lars-Erik. (1999) sin el juego y la participación en los juegos no habría un desarrollo de la personalidad. Esto es así porque tales acciones constituyen el núcleo del proceso de reflexión y de desarrollo.

De acuerdo a la edad del niño, se observan en el juego seis conductas principales que dan forma al juego (Mack y Gilley 1980 citado por Arango 2000), sin embargo, es importante destacar que no necesariamente dichas conductas deben darse o no en determinada edad.

1. Conducta desocupada. Observa objetos y acciones cercanos a él momentáneamente sin participar directamente. (2 y 2 ½ años).

2. Comportamiento de espectador. Observa mientras otros juegan, habla con otros pero no se ofrece a participar en el juego (2 y 2 ½ años).

3. Juego solitario. Juega solo con otros juguetes, no habla ni juega con los otros aunque puede intervenir en la conversación (2 y 2 ½ años).

En esta etapa es normalmente el padre u otro adulto quien puede intentar acercar al niño con los otros niños, o tratar de enseñarle la importancia de compartir con los otros al ser los únicos a quienes permite tomar sus objetos.

4. Juego paralelo. Elige los mismos juguetes que los niños que lo rodean, pero no hace esfuerzos por interferir con los otros (3 años).

5. Juego asociativo. Forma libre de juego en grupo y es el intento inicial de actividad colectiva (3 ½ a 4 años).

En este caso, el niño ya tiene mayor capacidad para socializar y para seguir ciertas órdenes y patrones (de orden y limpieza) que observe a su alrededor. Empieza a tomar decisiones propias sin la necesidad de que un adulto le indique lo que es correcto. Puede interactuar cómodamente con niños que ya conoce, sin necesidad de enfrentarse, de esta manera los momentos en los que juega solo van disminuyendo cada vez más.

6. Juego cooperativo. Actividad colectiva organizada donde participan en grupo con una meta específica con materiales (4 a 5 ½ años).

A esta edad el juego ya tiene fines más específicos y la actitud de ellos se va relacionando más con su personalidad y su sexo. Actúa de forma más realista, teniendo la capacidad de hacer nuevas relaciones sociales y desarrollar un mejor autocontrol.

7. Juego grupal. El niño ya puede asociarse y hacer amigos al encontrar en ellos semejanzas en gustos e intereses (5 ½ a 7 años).

A esta edad el niño ya toma actitudes más reales en relación con el entorno exterior y, por lo tanto, sus juegos son más organizados y complejos. Se dirige ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después de sus ideas en situaciones de la vida real.

5.1.3. Funciones del juego.

Las funciones del juego se definen como aquellas acciones u objetivos vitales que este promueve *per se* en el transcurso de su ejercicio, al igual que los beneficios que se derivan de su práctica en los niños y los adultos que juegan. En tal sentido, se identifican cuatro categorías Arango, (2000)

a. Función social. Tanto por su origen y contenido como por su significación, el juego contribuye de manera determinante a la formación de hábitos de cooperación y ayuda en el individuo consigo mismo y hacia el otro, entendiendo ese otro como la sociedad toda de la cual hace parte. Las actividades lúdicas (en cualquier espacio y lugar) son la mejor herramienta que tenemos los seres humanos para conocernos, ya que en el juego nos comportamos “tal y como somos”. (Abad. 2011.)

b. Función creativa. El juego es un elemento creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, muscular, coordinación psicomotriz) como en el mental, es decir, el niño tiene la

posibilidad de crear a partir de la representación y transformación que hacen de la realidad con objetos o sin ellos.

c. Función corporal y motriz. A través del juego, el niño tiene la posibilidad de desarrollar movimientos y destrezas en las que se pone a prueba la diferenciación de las partes de su cuerpo, la introyección de su esquema corporal, la ubicación de su cuerpo en el espacio y las relaciones que en él se establecen a partir del movimiento.

d. Función comunicativa. Con el desarrollo del juego se da una mayor exploración de la palabra y del lenguaje gestual u oral. Cuando niños y niñas juegan tienen la posibilidad de expresarse y comunicarse constantemente, y se da un mayor desarrollo en cuanto hay más posibilidades de juego en términos de tiempo y espacio.

e. La función socializadora de los juegos puede facilitar el crecimiento personal y comunitario. Es decir, la acción lúdica puede colaborar para una ajustada comprensión del significado que poseen las normas, valores y habilidades que rigen los entornos urbanos, pudiendo contribuir como eficaz instrumento de integración social.

En nuestro contexto cultural y social, el juego es y seguramente será siempre también una inmejorable herramienta de socialización y recurso que permite al individuo convertirse en “homo ludens” y que invita a los ciudadanos a adquirir las capacidades que les permitirán participar en ese escenario de juego que es la ciudad. (Abad, 2011)

El juego sirve como mediador entre el niño y el entorno para satisfacer la necesidad de transformarse y transformar una realidad. En este sentido, el juego puede ser la mejor estrategia para la comprensión del espacio. Cuando un niño o un adulto entran en un espacio del juego, accede a una realidad paralela que se construye a si misma mediante una actividad

simbólica. De este modo, juego y creatividad son sinónimos porque ambos implican la creación del orden a través del caos. (Abad. 2006)

5.2. ¿Y qué son los ambientes?...

El ambiente como entorno geográfico, natural, social, cultural, local se convierte en un texto a ser leído por maestros y niños. (Sarlé, Rodríguez y Rodríguez, 2014, p.31), esta primera mirada frente al ambiente nos pone en cuestión frente a lo que conocemos bajo este término, y las miradas que bajo éste se ciernen.

Concibiendo el ambiente como Ribas (2011) afirma: “un espacio bien acondicionado, con material sugerente que permite la concentración y dedicación de los niños de manera autónoma” (p.106) y en palabras de este autor, el trabajo por ambientes supone optimizar la organización del espacio, el tiempo y los recursos permitiendo un uso del espacio más rico y ampliando las oportunidades de experimentación, investigación, juego y relación. En este sentido, Ribas (2011) propone cuatro variables organizativas que determinan el trabajo por ambientes: la organización del espacio, la organización del tiempo, la organización de los agrupamientos y la organización de las propuestas.

Dichas propuestas que se hacen en los ambientes pretenden dar respuesta a las necesidades básicas de la infancia; juego, experimentación y relación. Por tanto, Ribas (2011) plantea que la organización en ambientes supone un ejercicio de reflexión de los maestros sobre qué quieren que los niños y niñas encuentren en los ambientes y qué acciones se desencadenan a partir del diseño que han hecho.

Respecto al trabajo por ambientes, Ribas (2011) plantea que éste permite la libertad del niño por hacer, por decidir, manteniendo al adulto como espectador, facilitador y aprendiz. Por tanto el

rol del docente consiste en diseñar, preparar, sugerir, y otorgar el protagonismo de la acción al niño.

Destacando los aportes de Sarlé (2014) es posible afirmar que el juego está sujeto a los límites del tiempo y del espacio. Pero en el espacio no siempre se desarrolla la acción lúdica. Por tanto, los espacios de juego resultan satisfactorios si el docente organiza el espacio y la propuesta didáctica es consistente. Es decir, si se toman decisiones adecuadas acerca de la organización pedagógica del espacio y el ambiente, es primordial tener en cuenta, las oportunidades educativas que les ofrecemos a los niños.

Por otra parte, Duran y Martin (2016), en el artículo: Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil, se refieren al diseño de ambientes como dispositivo para potenciar el juego en la primera infancia, que de alguna manera implica un movimiento en la práctica docente, en el rol del maestro, y en el reconocimiento de la necesidad de actividad libre y autónoma en los niños y niñas. En este sentido, las autoras afirman que al hablar de diseño de ambientes, se está hablando de una construcción de escenarios con determinado tipo y disposición de objetos que impulsen, provoquen e inviten a la diversidad de acciones.

Ahora bien, en relación con el diseño de ambientes para el juego:

Se plantea como una intervención del espacio con miras a potenciar el juego que surge espontáneamente, proponiendo y enriqueciendo sus propias búsquedas y descubrimientos. El diseño de ambientes se podría ver como la creación de una esfera mágica del juego (Glanzer., 2000) en el que se crea una atmosfera lúdica que le permita a los niños y niñas desplegar todo su potencial de imaginación, creatividad y deseo de transformación. (Duran y Martin, 2014, p. 16)

En estrecha relación con el pensamiento de Loris Malaguzzi y la teoría de los 100 lenguajes de los niños, los espacios en la pedagogía de Reggio asumen un papel de “educadores centrales y necesarios”. Una cultura del habitar los lugares de la primera infancia que ha cobrado vida a través de muchas experimentaciones e investigaciones dentro de la idea de una escuela pública nueva, pensada como lugar de cultura y conocimiento. La valorización de los lenguajes expresivos y poéticos en los procesos de aprendizaje contribuye a redefinir la percepción estética como estrategia cognoscitiva, algo inherente tanto en niños como en adultos, y una modalidad perceptiva que contagia la calidad del espacio arquitectónico. (Cavallini, 2017)

Por tanto, es pertinente mencionar a Cavallini y otros (2017) quienes a través de muchas observaciones e investigaciones sobre cómo las niñas y los niños, y en segunda instancia los adultos, se mueven e interaccionan entre sí en el espacio, la habitabilidad de los lugares se va transformando. En otras palabras: “ya no es el niño quien debe adaptarse a un espacio sino que es el espacio el que debe proyectarse para acoger a los niños y el que va cambiando tras observar su manera de habitarlo, de construir relaciones y aprendizajes”(p. 185).

Atendiendo a esta idea de espacio, López Quintás (2009) habla de la condición ambital de la vida humana, refiriéndose a la idea de que el ser humano convierte los espacios en ámbitos porque es “un ser que habita” y que crea, por necesidad ineludible, ámbitos de encuentro y convivencia. Si observamos cómo los niños utilizan los espacios veremos su gran capacidad de construir y deconstruir ámbitos. En algunos momentos, utilizan los espacios con la misma finalidad para la que habían sido diseñados, pero otras veces, modifican totalmente su función.

Entender el espacio como ambiente es entender las relaciones entre el hombre y el entorno en el que participa así como la capacidad de poder proyectarnos en él.

Por otra parte, Riera, M y Ferrer, M.,(2014) quienes hacen un acercamiento a los significados, antecedentes y reflexiones en la organización del espacio por ambientes, realizan algunas precisiones frente al diseño y creación de ambientes educativos para el desarrollo y el aprendizaje, que si bien hacen referencia a ambientes de aprendizaje, consideramos que de alguna manera pueden ser generalizados para los ambientes en sí, por tanto los mencionamos a continuación:

- Que ayuden a crear conexiones entre las experiencias y conocimientos
- Que inviten a actuar
- Que puedan satisfacer las necesidades de desarrollo
- En el que los niños se sientan seguros y gocen de autonomía
- Que puedan ser utilizados y transformados
- Que sean estructurados y estimulantes
- Que sean complejos y dinámicos
- Que favorezcan la construcción de nuevos conocimientos y nuevos retos
- Con escenarios y subescenarios distintos
- Con diferentes valores comunicativos, funcionales y semánticos

Lo anteriormente expuesto constituye una invitación a reconocer en el ambiente un sinnúmero de posibilidades, y en este sentido, el diseño de ambientes como la oportunidad de transformación del espacio, desde las necesidades de quienes lo habitan.

5.3 Hablemos del patio escolar

Victor Pavia en su texto: El patio escolar: el juego en libertad controlada (2005), pone de manifiesto cómo “la preocupación por el estudio de los espacios escolares se limita casi siempre a

círculos de profesionales directamente involucrados en las dependencias que tienen a su cargo la construcción de edificios. Cabe señalar que aún dentro de este círculo, el diseño de los patios ocupa un lugar menor con relación al diseño de las aulas y otros espacios “académicos”... En forma similar, el estudio sobre las actividades que realizan los alumnos durante los recreos representa una porción ínfima de las investigaciones sobre el comportamiento estudiantil” p. 8

En ese orden de ideas Pavia (2005) afirma que “Si bien el estado actual del arte revela la existencia de numerosas investigaciones que toman al patio y al recreo como escenario de problemáticas diversas, no abundan los que toman el patio en tanto soporte material de actividades de descanso y esparcimiento, estudiando sus cualidades y modos de uso.” (p. 9)

Pero, ¿por qué hablar del patio? Los patios interesan desde la perspectiva del derecho al juego. Pavia, durante el desarrollo de investigaciones precedentes al texto en mención, pudo constatar que, para una reveladora cantidad de infantes, los fugaces momentos de recreo en la escuela constituyen una actividad lúdica de alta valoración en el marco de su vida cotidiana. Tal valoración se relacionaba con la posibilidad de disponer de un espacio más amplio en comparación con su propia casa y la presencia de mayor cantidad de compañeros de la misma edad. Espacio y compañeros que no siempre están disponibles fuera de la escuela.

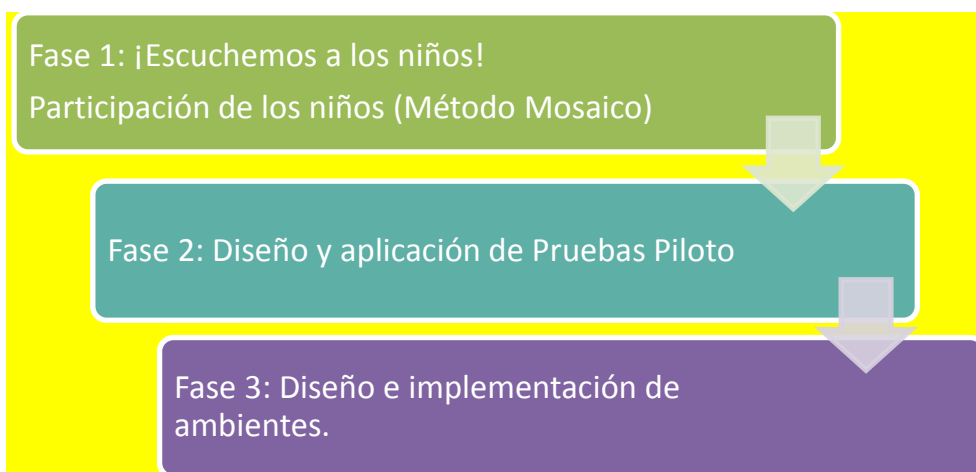
Luego de haber explicado las categorías juego y diseño de ambientes, las cuales son de vital importancia para nuestra propuesta desde algunos referentes teóricos, expondremos el desarrollo y la ejecución que daremos a la implementación de nuestra propuesta, a partir de diferentes fases cuyo sentido central radica en la transformación de los espacios de juego, específicamente, el patio escolar a través del diseño de ambientes. Éste desarrollo será explicado de una manera más amplia, en el siguiente capítulo.

6. PROPUESTA PEDAGOGICA

Si los salones y las diferentes dependencias de un colegio son partes fundamentales de su estructura física, el patio reviste una primera e importantísima función no solo dentro de una estructura, sino dentro del desarrollo pedagógico, social y cultural de la comunidad escolar, pues es el escenario central de todos los acontecimientos vivenciales de los actores de la institución. Un patio de recreo desde una perspectiva pedagógica, debe posibilitar a los estudiantes un espacio que proporcione los elementos necesarios para pasar un tiempo placentero y divertido. Pero en el IED Minuto de Buenos Aires sede A, la infraestructura no ofrece las condiciones necesarias para un óptimo y placentero descanso, donde los niños puedan desplazarse con libertad, y desarrollen actividades que no tengan impedimentos, ni representen peligros.

Al hacer referencia al patio de recreo de del I.E.D Minuto de Buenos Aires sede A, se habla de un espacio reducido en sus dimensiones, que restringe el libre desplazamiento y el desarrollo de actividades que impliquen juegos como correr o similares, de la misma forma, dicho inconveniente de espacio trae como consecuencia el amplio repertorio de reglas que cohíben y prohíben diversas actividades. Por ello, se considera una propuesta de intervención en donde a través del diseño de ambientes, los niños participen en el espacio de manera activa, en la búsqueda de un ambiente integrador de diferentes elementos, que se conjugan dando origen a escenarios de interacción, comunicación y un mejor aprovechamiento del tiempo para el juego

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, esta propuesta pretende orientar la estrategia de acción para alcanzar los objetivos establecidos. Por tanto, el diseño de ambientes para el juego, que se constituye en nuestro objetivo fundamental, se llevará a cabo mediante el siguiente proceso, el cual ésta establecido en tres fases, como medio para generar la trasformación de los espacios de juego dentro del Colegio Minuto de Buenos Aires I.E.D.



Fase 1: Participación. Se pretende identificar las características y necesidades de los niños referentes al juego y los espacios de su patio escolar. Dicha información se recolecta mediante la aplicación del método mosaico, que más allá de “recoger” información, propende por la participación activa de los niños en la transformación del espacio, con el objetivo de conocer las condiciones actuales del patio escolar, su ambiente escolar, los escenarios de juego y las actividades predilectas de los niños y niñas en su tiempo libre. Esta fase implica, observaciones, tours, dibujos y planos, vídeos, recolección de información. Además se realiza una encuesta a los padres de familia o cuidadores de los estudiantes del curso 101 con el objetivo de reconocer las percepciones del espacio de juego e identificar qué actividades les gustaría a los padres o cuidadores que se retomaran dentro de una propuesta encaminada al diseño de ambientes.

Fase 2 Diseño y aplicación de Pruebas Piloto. Esta fase se desarrolla en dos momentos, el primero consiste en el análisis de la información obtenida en la fase 1, y el diseño de tres Pruebas Piloto. El segundo momento consistirá en la ejecución de las pruebas piloto, y así mismo, analizar su aceptación y aprovechamiento por parte de los niños. Esto permite obtener todos los elementos necesarios para el diseño de los ambientes definitivos.

Fase 3: Diseño e Implementación de Ambientes. En esta fase, se realizan los diseños definitivos, teniendo en cuenta las reflexiones de las fases anteriores, aplicándolos y analizando su acogida por parte de los niños.

6.1. Técnicas e Instrumentos

6.1.1. Técnicas

Las técnicas que se utilizarán para obtener la información necesaria para el desarrollo de la propuesta son:

Observación Participante: Este tipo de observación permite al investigador hacer parte de la situación estudiada y ser analizado. Martínez., (2007) Al estar inmiscuidos los agentes investigativos se logrará extraer información constantemente, lo cual favorecerá su reflexión.

Método Mosaico: Es una técnica de investigación que intensifica el papel del niño como un participante de pleno derecho que se convierte en un agente social que tiene que ser escuchado en aquellos temas que le afecten y ser tenido en cuenta en la medida de lo posible, ya que será el primer beneficiario.

La entrevista: esta puede ser estructurada donde las preguntas son elaboradas previamente y la no estructurada, se genera a partir de una serie de diálogos libres en las que el docente poco a poco va introduciendo elementos que son necesarios en la propuesta. Rodríguez, (1996). Dentro del desarrollo de esta propuesta se abordará la entrevista no estructurada, ya que permite reconocer las características y necesidades tanto de los niños y las niñas, como de los padres o cuidadores por medio del dialogo espontáneo.

6.1.2. Instrumentos

Diario de Campo: Instrumento que permite sistematizar las prácticas y observaciones, favorece la reflexión y facilita la toma de decisiones.

La encuesta: es un procedimiento que permite la obtención de datos e información suministrada por una persona o un grupo en relación a un tema en particular, sobre sí mismo o el tema de investigación. De la misma manera favorece en la recolección de datos, sobre opiniones, actitudes, expectativas o criterios que son apoyo para la investigación determinada, soportando de manera directa la pertinencia de la propuesta pedagógica de acuerdo con la información de las necesidades del contexto. S.J.Taylor y R.Bogdan, (1994). El desarrollo de esta se genera de manera escrita u oral, donde el encuestador pregunta y el encuestado responde, las preguntas pueden ser de carácter cerrado o abierto, según el interés y los objetivos.

6.2. Fase 1: ¡Escuchemos a los niños!

Para el desarrollo de nuestra propuesta de transformación de espacios de juego decidimos utilizar el Método Mosaico, una perspectiva de investigación que intensifica el papel del niño como un participante de pleno derecho que se convierte en un agente social que tiene que ser escuchado en aquellos temas que le afecten y ser tenido en cuenta en la medida de lo posible, ya que será el primer beneficiario, y teniendo presente la sentencia defendida por algunos autores como Clarck,A y Moss, P., (2001); Lancaster y Broadbent, (2003); Burke, (2005) de que “los niños son expertos en sus propias vidas”.

Esta perspectiva es muy cercana a la pedagogía de la escucha desarrollada en Reggio Emilia donde se establece un beneficio mutuo para niño y adulto.

Deberíamos escuchar a los niños, para que puedan expresar sus temores, pero también para que ellos nos den el valor de encarar los nuestros, por y con ellos; para que su

sabiduría nos de confort, para que sus "por qué" orienten nuestra búsqueda por las razones y nos den la fuerza para encontrar respuestas no violentas, honestas y responsables; el coraje para el futuro y nos ayuden a encontrar una nueva manera de dialogar con ellos y con nosotros mismos. (Rinaldi, 2001, p. 03)

En estos principios se basan las investigaciones desarrolladas por Clark y Moss (2001) a través del método mosaico, que combina la metodología tradicional de observación y entrevista con la introducción de herramientas de participación con el objetivo de crear una imagen del mundo infantil, tanto individual como colectivo. En el texto “Formas de ver: usar el Enfoque mosaico para escuchar las perspectivas de los niños pequeños” (traducido) por (Clarck,A y Moss, P., 2001) Clark, se proponen unas “piezas” metodológicas del enfoque, que se muestran a continuación:

Tabla 2

'Piezas' metodológicas del enfoque mosaico

Método	Comentarios
Observación	Observación cualitativa
Entrevista a los niños	Una breve entrevista estructurada individual o grupal
Fotografías y creación de libros	Los niños toman fotografías de “las cosas importantes” y libros
Tours	Tours del sitio dirigidos y grabados por los niños.
Elaboración de mapas	Hacer un mapa del sitio de representaciones en 2D
Entrevistas	utilizando las fotografías tomadas por los niños y los dibujos.
Alfombra mágica	

	<p>Entrevistas informales con practicantes y padres</p> <p>Presentación de diapositivas de lugares familiares y diferentes.</p>
--	---

En línea con esta propuesta que decidimos adoptar para conocer los gustos y necesidades de los niños y así mismo involucrarlos en el diseño de ambientes, hemos desarrollado las piezas metodológicas de la siguiente manera:

OBSERVACIÓN:

Durante varias semanas observamos las actividades, conductas y juegos que los niños desarrollaban durante el descanso, centrando en la mirada en las actividades, desplazamientos y acciones que llevan a cabo los niños y niñas del curso 101 pudimos establecer las siguientes como las más recurrentes:

GRADERÍA: los niños se sientan aquí para consumir los alimentos que compran en la tienda escolar o que traen de sus casas, que normalmente corresponden a paquetes o bebidas en botellas plásticas. Hay una reja en la grada superior, que con frecuencia usan para colgarse o asomarse al patio de arriba. Las niñas suelen conversar o compartir con juguetes pequeños. También hay un grupo en particular que llena un libro de sopa de letras. Cuando están jugando cogidas se refugian en la grada para que sus compañeros comprendan que no quieren que los persigan, o que ya no están jugando más. Espacio de contemplación- descanso- refugio.

ESPACIO PLANO: en este espacio se desarrollan diferentes actividades en simultánea: juegan cogidas y se persiguen el uno al otro usando diferentes esquinas para determinar quién ha sido atrapado; ocasionalmente, se ve con claridad que los niños son quienes persiguen a las niñas, o viceversa; juegan “fútbol” utilizando botellas de plástico, incluso en la última semana un niño

trajo un balón amarillo desinflado. En apariencia, este juego no tiene reglas específicas, se ve a los niños persiguiendo la pelota y tratando de quitársela mutuamente, pero no es posible identificar dinámicas propias del fútbol tales como el arco, posiciones, arquero, pases o acciones como marcar gol, hacer equipos etc. Quizá esto ocurre porque desconocen las reglas o porque el espacio no permite organizar el juego. Espacio para juegos de acción- movimiento

SHUT DE BASURA: Los niños se esconden detrás de este y aunque apretados parece que disfrutan estar “ocultos” tras la caneca; se persiguen, entran por un extremo y salen por el otro. Es un lugar que frecuentan bastante durante el descanso, en especial los niños. Espacio escondite

RAMPA: Los niños y niñas la utilizan como “deslizadero” sentándose en fila y arrastrándose por ella. También usan carritos que lanzan desde la parte superior hasta que llegan abajo, y repiten varias veces esta dinámica. Corren por ella acelerados, suben y bajan, suben y bajan Espacio de vértigo

Algunas de las dinámicas y acciones más recurrentes son:

-Juegos con la pelota: diferentes estudiantes traen pelotas, y durante el descanso los niños juegan una especie de adaptación de “fútbol”. ¿Por qué adaptación? No hay equipos específicos, no hay arco ni arquero, ni un espacio delimitado. Simplemente persiguen la pelota, y tratan de quitársela al niño que la lleva. En las últimas observaciones, los estudiantes los niños han utilizado una “cesta” que se encuentra en la pared izquierda del patio, y han tratado de encestar el balón, pero aparentemente no hay una organización para hacerlo.

-Perseguidos: niños y niñas juegan a perseguirse y atraparse. En ocasiones, la manera de demostrar que fue “atrapado” es golpeándolo con una botella de plástico vacía. La mayoría de las veces este juego es organizado por uno o dos niños, y determinan al azar quien “persigue” las

niñas o los niños. No tienen establecido donde quedan los niños atrapados, por tanto, nunca se define un ganador.

-Carritos: Los niños traen carros de juguete u otros objetos similares, y juegan a lanzarlos desde la parte superior de la rampa. A veces lanzan varios al tiempo, para determinar quien llega “primero”.

-Ocultarse: Varios estudiantes disfrutan el esconderse detrás del shut de las basuras. Se sientan allí a conversar, o simplemente juegan a ocultarse y aparecer.

-Conversar: algunos estudiantes, en su mayoría niños, suelen sentarse en las gradas y permanecer allí durante todo el descanso, conversando, jugando lotería o dominó, o con libros de colorear.

-Trepas: hemos observado que varios estudiantes trepan con frecuencia los espacios del patio que permiten hacerlo, las rejas internas y externas, la pared, la rampa. La mayoría de las veces es una actividad individual.

-Lanzar agua: en las últimas semanas, los niños y niñas rompen las botellas de plástico con pequeños agujeros en la parte inferior, las llenan de agua y se persiguen sacudiendo la botella y salpicando a sus compañeros.

ENTREVISTA A LOS NIÑOS:

Luego de la observación de las actividades, continuamos con las entrevistas a los niños. Decidimos centrar sus respuestas en tres preguntas: ¿Qué me gusta del patio?, ¿Qué no me gusta del patio? y ¿Qué me gustaría que tuviera el patio? Si bien obtuvimos diferentes respuestas a estos interrogantes a continuación presentamos algunos apartes de las entrevistas realizadas:

ENTREVISTA 1

Entrevistador: ¿qué es lo más te gusta del patio?

Harold: La basura

Entrevistador: ¿La basura? ¿Estás seguro?

Harold: Sí... A mí me gusta la basura porque allí me puedo esconder.

ENTREVISTA 2

Entrevistador: ¿qué es lo más te gusta del patio?

Yony: La rampa, con mis amigos jugamos con los carros y podemos arrastrarnos. Cuando la profe no nos mira jugamos a que es un rodadero.

Entrevistador: ¿No te parece peligroso?

Yony: No. Nosotros jugamos con cuidado.

ENTREVISTA 3

Entrevistador: ¿qué no te gusta del patio?

Danna: Es que el patio del colegio es muy pequeño. Los niños juegan con la pelota y a veces nos pegan. Yo quisiera que el patio fuera como un parque.

ENTREVISTA 4

Entrevistador: ¿qué no te gusta del patio?

Dilan: No me gusta la rampa, porque uno se cae y lo pisan.

ENTREVISTA 5

Entrevistador: ¿qué te gustaría que tuviera el patio?

Mariana: Una casita para jugar a la cocina. La profe Adriana a veces nos presta una casa para las muñecas.

Entrevistador: ¿dónde podríamos poner la casita?

Mariana: (piensa su respuesta)... yo creo que en la mitad del patio está bien.

ENTREVISTA 6

Entrevistador: ¿qué te gustaría que tuviera el patio?

Yonatan: Un parque. Con rodaderos y columpios. Mi mamá me llevo al Tunal y allá había parques grandísimos.

Entrevistador: ¿dónde podríamos poner el parque?

Yonatan: Jum, acá en el patio no cabe un parque. De pronto uno chiquito de esos de los bebés.

ENTREVISTA 7

Entrevistador: ¿qué te gustaría que tuviera el patio?

Ángel: Una cancha de fútbol. Para poder jugar futbol

ENTREVISTA 8

Entrevistador: ¿qué te gustaría que tuviera el patio?

David: algo para pelear, a Duvanth y a mí nos gusta darnos puños pero acá en el patio no se puede porque la profe nos regaña y las niñas se meten y les pegamos.

Entrevistador: ¿te gusta pelear?

David: si, en mi casa yo juego peleas con mi hermano.

TOURS:

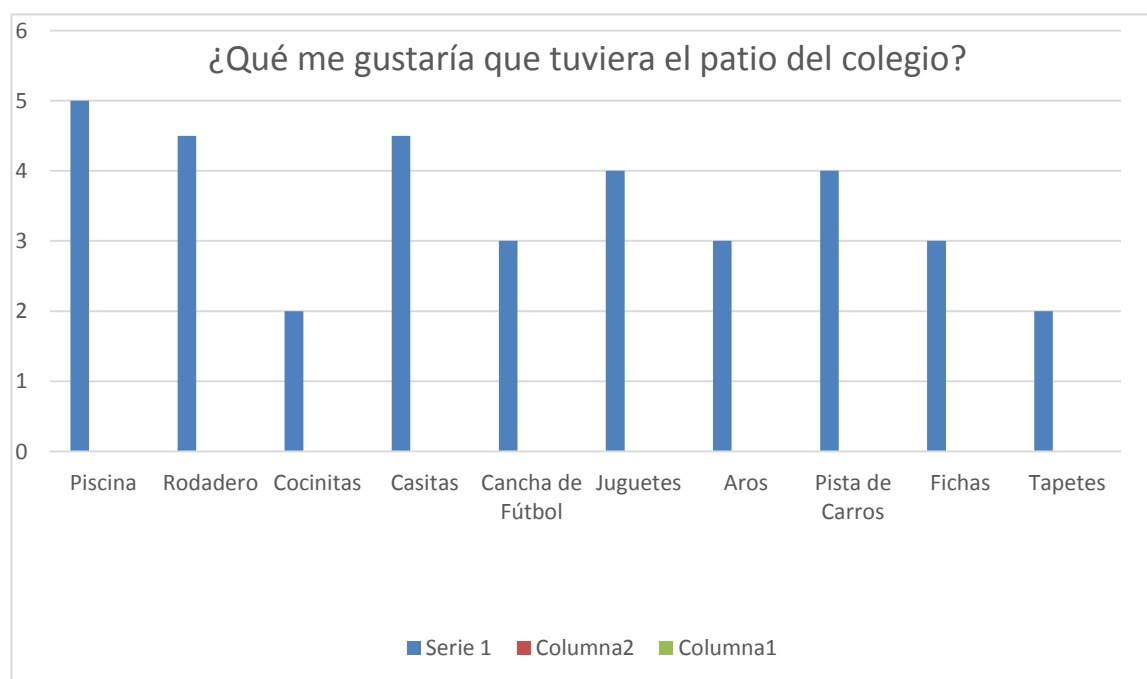
Luego de las entrevistas, seleccionamos algunos estudiantes para que hicieran un pequeño recorrido a la entrevistadora (se supone que ella no conoce el patio). En el vídeo de dichos tours, es posible observar que los niños son enfáticos en los espacios en los que se divide el patio: las gradas, la rampa, la basura, (algunos se refieren al espacio de cemento como “la cancha”. Muestran los otros patios como el “patio de los chiquitos”. Un estudiante en particular, hizo

énfasis en mostrarle la “cesta” en la que “juegan baloncesto”. Otro se refirió al shut de basuras como “donde jugamos escondidas”.

HAGAMOS MAPAS:

Los niños realizaron el dibujo del patio escolar. Nuevamente tratamos de identificar que espacios encontramos dentro del patio, de acuerdo a las actividades que allí se realizan.

En las gráficas es posible observar que los niños dibujan el patio con muchos personajes, lleno. Algunos dibujan un arco de fútbol (que no existe). Por la estructura física, no es un dibujo fácil de hacer, y los niños desisten con facilidad de hacerlo, o hacen trazos muy básicos.



Utilizando post it, invitamos a los padres de familia, estudiantes y docentes a que respondieran la pregunta: ¿Qué me gustaría que tuviera el patio del colegio?

En esta gráfica podemos observar que los niños y niñas del grado primero sueñan con tener algunos elementos como piscina, rodadero, casitas, juguetes y pista de carros. Sin embargo, desde la experiencia del método mosaico, a través del diálogo con los niños y niñas, evaluamos la pertinencia y posibilidad de cada uno de estos espacios. Preguntas como: ¿Dónde pondríamos la piscina?, ¿Será que si cabe? ¿Tenemos los materiales? ¿No hace mucho frío en Bogotá, cómo para tener la piscina al aire libre?, entre otras, permitieron que los niños y niñas por sí mismos, evaluarán que tan posible o imposible es su existencia, partiendo de su imaginación pero reconociendo el espacio.

Toda la información obtenida de esta primera fase, nos permite iniciar con el diseño de ambientes piloto, implementando algunos de los elementos que prefirieron los niños y que son posibles para implementar en el patio de recreo como las casitas, los juguetes, las pistas de carros, fichas, tapetes, aros y finalmente la cancha de fútbol.

6.3. Fase 2: Pruebas Piloto

Después de realizado el análisis de la información recopilada a través de las entrevistas realizadas a los niños del grado 101 como parte del método mosaico, en las que nos comentaron lo que les gustaba, lo que no les gustaba y lo que les gustaría tener en su patio de recreo se planeó la primera prueba piloto.

La *acción* que consiste en disponer el material en el patio antes de que los niños bajen a descanso, presentarlo de manera atractiva y sugerente, favorecer el juego y la experimentación, observar lo que sucedía y reconocer sus acciones, interfiriendo lo menos posible en la exploración autónoma y el juego libre.

La *observación* que tiene la función de documentar los efectos de la acción y proporciona la base documental inmediata para la reflexión posterior. Debe adecuarse a las circunstancias y ser abierta y flexible para registrar lo inesperado. Para la observación de las sesiones se han utilizado el registro de las fotografías y la observación directa, anotando lo sucedido inmediatamente después de finalizar cada prueba piloto. Registrando, además, las particularidades, los momentos extraordinarios y las incidencias de cada una.

El último momento del proceso es la reflexión posterior, que servía para revisar y ajustar los diseños. Asimismo, el registro de cada una de las sesiones en imágenes fotográficas ayudaba a captar los juegos más interesantes. En la reflexión se intercambiaban opiniones, inquietudes y dudas. También se comentaban las acciones y los juegos de los niños para darles sentido e identificar aquellos aspectos del diseño que más suscitaban interacciones entre ellos.

6.3.1. PRUEBA PILOTO N°1

Fecha: 23 de septiembre 2018 **Hora inicio:** 2:10 pm **final:** 2:40 pm



#30 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). Diseño prueba piloto 1, *gráficas elaboradas por Nidia Carrillo.* Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar

Esta prueba tuvo lugar el día 23 de septiembre de 2018, para esta se diseñaron de manera provisional algunos juegos marcados tanto en el piso como en la pared con tizas de colores y adicional a esto se elaboraron dos casas en cartón. Esta prueba se desarrolló en dos partes, en cada una de ellas participaron 18 estudiantes.



Espacio para imaginar: A partir de una casita de cartón, los niños tenían la oportunidad de entrar y salir, esconderse,

y realizar las actividades que su imaginación les permitiera.

#31 [Fotografía de Nidia Carrillo]. (Bogotá D.C. 2018). Prueba piloto 1, *Espacio Imaginar. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Espacio para moverse: a través del dibujo de tres juegos diferentes: jump, golosa y tiro al blanco, los niños tenían un espacio apropiado para el movimiento, la competencia y el salto.

Espacio para carreras: se dibujó una “carretera” en la rampa del patio, buscando ambientar este espacio en el que los niños suelen lanzar carritos.



Prueba piloto 1, *Espacio para carreras. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

#32 [Fotografía de Nidia Carrillo]. (Bogotá D.C. 2018). Prueba piloto 1, *Espacio para moverse. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Esta experiencia nos permitió evidenciar las interacciones y las conductas que tienen los estudiantes al observar un cambio en su patio de recreo, fueron los niños quienes con su asombro y emoción se permitieron ingresar inmediatamente a las casas mientras que las niñas un poco alejadas observaban lo que estaba sucediendo, murmurando entre ellas que bonitas estaban, intentaban entrar pero fueron los niños quienes marcaron las pautas para los diferentes juegos, frases como ¡yo soy el



dueño y usted me paga arriendo! ¡Déjeme entrar que yo soy su amigo! ¡Voy a ir a jugar a la casa de mi vecino! Y muchas otras que iban resultando con la creación de diferentes juegos. Más adelante toman la decisión de repartirse las casas, la rosada para los niños, esto se debe a que esta casa es cerrada y tienen la posibilidad de esconderse como lo expresaron en las entrevistas, y la azul para las niñas.

En una de las rampas de acceso al patio se pintó una carretera, esto permitió reducir la velocidad de los niños y por lo tanto se evitan posibles accidentes. Los niños estaban felices observando cada uno de los juegos.

De los juegos pintados en el piso del patio el más conocido fue la golosa, aunque pocos habían jugado les enseñaban a los otros, si bien no conocían muy bien las reglas, entre ellos comenzaron a elaborarlas como los turnos, el que le caía la cáscara en la raya perdía, el que no alcanzaba a saltar los cuadros debía devolverse.



#34 y 35 [Fotografía de Nidia Carrillo]. (Bogotá D.C. 2018). Prueba piloto 1, *Espacio para moverse. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Los demás juegos eran poco conocidos por los niños, por lo tanto, no se mostraron muy interesados en ellos en un primer momento, pero cuando algunos preguntaron en qué consistían o como se debía jugar fueron tomando más interés por ellos.

Estos juegos abrieron la posibilidad de desarrollar juegos reglados característicos de su edad y que hasta el momento no se presentaban debido al caos que se vive durante los descansos.

Con esta primera prueba pudimos evidenciar que la transformación del patio de descanso con el diseño de ambientes para el juego en el colegio Minuto de Buenos Aires es necesario para que los niños tengan posibilidades de mejorar su convivencia y su desarrollo integral.

Pudimos constatar que los materiales a usar deben ser resistentes y duraderos, garantizando el uso de ellos para los descansos continuos.

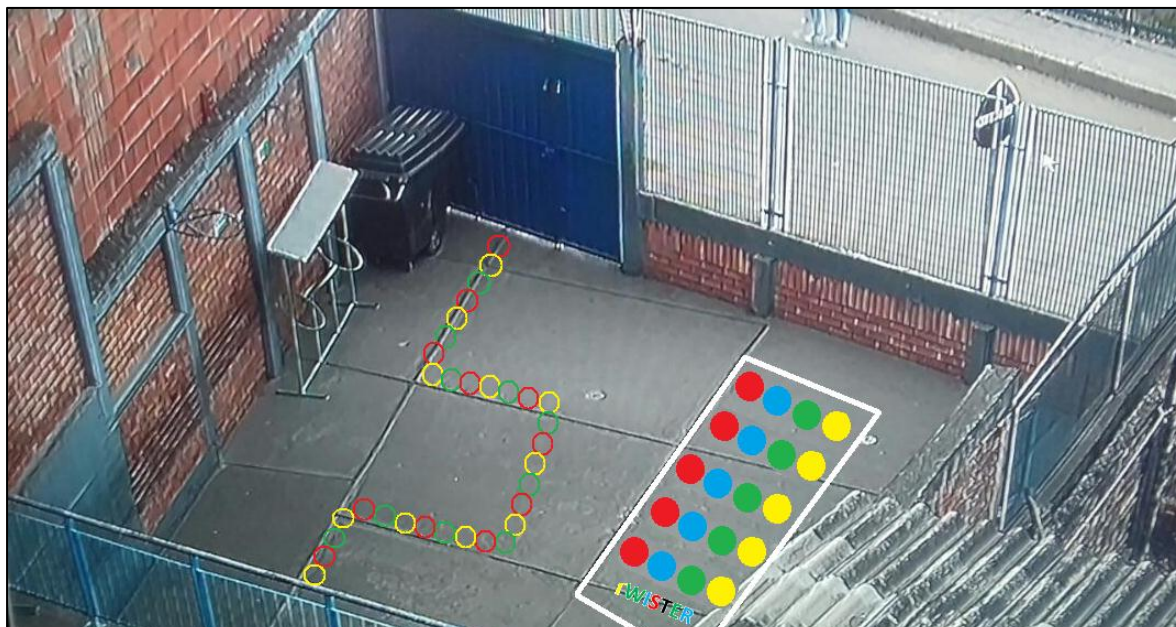
En cuanto a las casas deben tener un tamaño adecuado que permita el ingreso de varios estudiantes y que no tengan la posibilidad de caerse o romperse, en cuanto a los colores debe ser variado. Con respecto a las carreteras diseñadas en la rampa de acceso, deben estar en un material diferente de tiza, con el fin de que no se borre con el uso.

En cuanto al juego de persecución, los niños continúan usando botellas para perseguirse unos a otros, esto nos da la idea de señalar un espacio específico para el juego del balón.

De igual manera pudimos notar que los juegos deben ser más libres, que les permita desarrollar el juego según su imaginación y creatividad, sin encasillarlos en reglas que muchas veces no conocen.

6.3.2. PRUEBA PILOTO N°2

Fecha: 27 de septiembre 2018 **Hora inicio:** 2:10 pm **final:** 2:40 pm



#36 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). Diseño prueba piloto 2, *gráficas elaboradas por Nidia Carrillo. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*



#37 [Fotografía de Belén Torres]. (Bogotá D.C. 2018). Diseño prueba piloto 2, *juego gusano de círculos. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

El día 27 de septiembre se lleva a cabo la segunda prueba en el patio de recreo del Colegio Minuto de Buenos Aires. Se diagrama en el piso del patio un gusano de círculos numerados y se instala un juego de Twister, así como también se dibuja un camino en

ondulación.

Espacio para saltar:

Al llegar el primer grupo de diecisiete estudiantes del grado primero, observan con detenimiento y preguntan cómo pueden utilizar los juegos. Una de las niñas participantes expresa que ella ha visto cómo se juega en televisión y le explica a los compañeros las reglas a seguir en el juego Piedra, papel o Tijera.

Este juego consiste en que dos niños comienzan a saltar desde los dos extremos de los aros y al encontrarse dicen piedra cerrando su puño, papel con su mano abierta y tijeras con los dedos índices y corazón extendidos, las reglas son: piedra gana a tijera, papel gana a piedra y tijera gana a papel.

Un grupo de niños preguntan si es cierto lo que la niña afirma. De inmediato inician el juego de manera organizada y respetando los turnos.

Espacio de color: Alternadamente los demás niños están en el Twister, donde otra compañera



da las indicaciones por colores, encontrando desánimo en los niños que tienen dificultades con la lateralidad y quienes de inmediato se incorporan al juego de Piedra, Papel o tijera. Poco a poco todos se incorporan a este juego y siguen la dinámica de él.

#38 [Fotografía de Belén Torres]. (Bogotá D.C. 2018). Diseño prueba piloto 2, *Twister*. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A*. Localidad Ciudad Bolívar

Al llegar el siguiente grupo, de inmediato se incorporaron al juego piedra papel o tijera, ya que del grupo anterior habían quedado algunos estudiantes que les indicaron a los que llegaban como debían iniciar el juego.

Camino espiral: Solo las niñas y un niño se mostraron atraídas por el camino de espiral, pero

muy



#39 y 40 [Fotografía de Belén Torres]. (Bogotá D.C. 2018). Diseño prueba piloto 2, *juego espiral*.. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar

pronto se integraron al juego piedra papel o tijera.

El juego que mayor acogida y disfrute tuvo por parte de los niños fue el de piedra papel o tijera, en él se evidenció organización y aplicación de las reglas.

Con esta prueba verificamos la necesidad de diseñar estos juegos de manera permanente en el

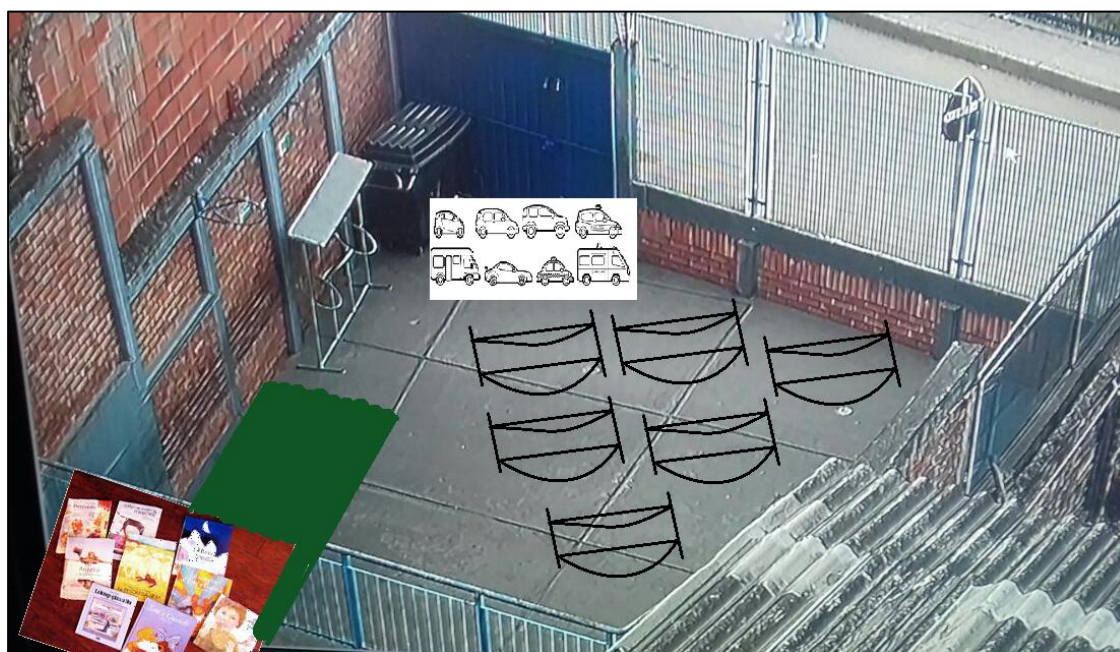


patio del recreo puesto que los materiales usados no dan la garantía del uso y por eso se evidencia que los niños no ponen interés

#41 [Fotografía de Belén Torres]. (Bogotá D.C. 2018). Diseño prueba piloto 2, *juego Twister*. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar en algunos de estos juegos.

6.3.3. PRUEBA PILOTO N°3

Fecha: 28 de septiembre 2018 **Hora inicio:** 2:15 pm **final:** 2:45 pm



#42 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). Diseño prueba piloto 3, *gráficas elaboradas por Nidia Carrillo*. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar

El día 28 de septiembre se lleva a cabo la tercera prueba en el patio de recreo del Colegio Minuto de Buenos Aires, el clima impidió que se desarrollara el diseño que inicialmente se había planteado. Sin embargo, esta dificultad se constituyó en una herramienta que permitió rediseñar el ambiente y adaptarlo al espacio cubierto.

En este ambiente, se pensó en establecer cinco espacios de juego, para que los niños pudieran explorar y desarrollar algunas actividades que despertaran su interés y llamaran su atención:

Un espacio para relajarse: se dispuso un tapete imitación pasto, con cuentos, colores y libros de colorear, buscando atraer a aquellos niños y niñas que disfrutaban más de las actividades tranquilas.



#43 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). Diseño prueba piloto 3, Espacio para relajarse. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad

Un espacio para balancearse: en este espacio se dispusieron 10 balancines de primera infancia, que tienen un funcionamiento similar al de un columpio y se usan en pareja, buscábamos brindar movimiento y balanceo a aquellos niños que

Un espacio para imaginar: en este espacio se dispuso una caja con diferentes juguetes, carros, peluches, muñecos, fichas, legos, entre otros, buscando satisfacer a aquellos niños que disfrutaban del juego, que suelen imaginar situaciones.



#44 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). Diseño prueba piloto 3, Espacio para imaginar. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar

suelen treparse, sacudirse o balancearse en las sillas.

Un espacio deportivo: en las anteriores pruebas habíamos dispuesto espacios para el fútbol o juegos similares; en esta prueba, decidimos brindar un espacio para el baloncesto, aunque adaptado al espacio. Utilizando la cesta, se dispuso un balón de baloncesto y unos puntos para lanzar; se les explicó en qué consistía el juego “quemados” y con facilidad aprendieron las reglas. Buscamos motivar a los niños que disfrutaban del juego con la pelota.

Un espacio para golpear: atendiendo a algunas de las inquietudes manifestadas por los niños, decidimos disponer un espacio apropiado para que pudieran dar puños. Por tanto, se colgó una bolsa de boxeo con unos guantes ligeros, para que por turnos los niños pudieran golpearla.



#45 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2018). Diseño prueba piloto 3, *Espacio para balancearse. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Los espacios fueron utilizados por los niños de forma agradable. Inicialmente, hubo algo de caos pues todos querían usar todo, sin embargo, a medida que cada uno iba encontrando la actividad de su agrado, se concentraban en esta, y así se distribuyeron equitativamente en los espacios sin necesidad de repartirlos. El espacio para imaginar resultó fusionándose con el de relajación ya que los niños

pasaron allí los juguetes.

6.4. Análisis de Pruebas Piloto

En este punto nos planteamos algunos interrogantes con el fin de determinar el impacto de los juegos presentados en las pruebas pilotos y que nos conducen a diseñar los ambientes para la siguiente fase.

- ¿Fueron suficientes los espacios diseñados?

Los espacios diseñados fueron suficientes para que los niños disfrutaran al máximo su tiempo de recreo. Un espacio que sigue siendo muy solicitado por los niños es una cancha de fútbol, aún se encuentran niños persiguiendo y pateando botellas de plástico.

- ¿Se cumplieron los objetivos de cada espacio?

En algunos espacios los niños dieron usos no esperados, su imaginación y creatividad permiten dar manejo diferente a los juegos; algunos juegos como conecta 4 y las carreteras llamaron mucho su atención. Los demás espacios fueron usados como se esperaba por parte de los niños.

- ¿Están los espacios debidamente definidos?

Al terminar las tres pruebas piloto nos dimos cuenta la importancia que tiene la debida delimitación de cada espacio, esto con el fin de optimizar el poco espacio con el que se cuenta. Con esta delimitación cada espacio es usado debidamente y de forma agradable. Los niños van ubicándose en su espacio preferido.

- ¿Facilita esta organización espacial la interacción social?

Con estos espacios debidamente organizados se evidencia el mejoramiento de las interacciones entre los niños, cada vez se ven menos accidentes y discusiones por los elementos de cada espacio.

- ¿Los materiales utilizados son resistentes y duraderos?

Para este caso podemos observar que es importante cambiar el material de algunos elementos como son las casas, las carreteras, y los juegos de coordinación en el piso, deben ser elaborados en materiales resistentes y más espaciosos con el fin de que los niños los puedan manipular sin correr el riesgo de daños.

Es necesario precisar que las pruebas piloto nos permitieron evidenciar dos aspectos: por un lado, las interacciones de los niños y niñas con los objetos, los diseños, y cómo éstos modifican la manera en la que conviven con los demás. Por otra parte, nos permitieron vislumbrar el sin número de posibilidades que nos brinda el patio, que si bien es un espacio pequeño, cuando el docente asume el rol de diseñador, orientado por lo que los niños sugirieron, pero también por su saber y conocimiento, reconoce en los espacios aspectos importantes del diseño de ambientes, tales como, la armonía, el color, la disposición, la intencionalidad entre otros.

7. INTERVENCIONES

El patio de recreo constituye el espacio integrador de diferentes elementos, que se conjugan dando origen a escenarios de interacción y comunicación.

Desde esta perspectiva el recreo es:

La actividad lúdica que permite el desarrollo de un lenguaje natural que el niño utiliza para expresar lo que en él está ocurriendo, quiere compartir con los demás, por ello busca hacer amistades, descubriendo los derechos ajenos y el límite de sus propios derechos, aprendiendo a convivir en grupo; se le confiere de manera subjetiva una importancia al proceso de interacción, reflejado en las actuaciones espontáneas de los niños(as), a la confabulación de intereses, motivaciones y preferencias, a la necesidad de dialogar con otros para compartir ideas, anécdotas o disfrutar de un juego colectivo, se recrea una forma habitual de acercamiento donde todos se integran con todos sin preferencia de edad o género, las docentes por su parte asumen un papel de agente facilitador y de resolución de conflictos, invitan al diálogo y a la mediación, siendo en ocasiones un elemento distractor que sugiere normas o reglas. (Gómez R, 1995, p.9)

Lo presentado en la IED Minuto de Buenos Aires sede A, permite percibir que las reglas establecidas por la comunidad educativa, para los espacios de recreo, se convierten en algunos casos en la principal fuente de poder y manipulación en el tiempo de este, restringiendo en sus actores principales poner en práctica la actividad física como correr, ya que el espacio con el que cuentan es muy pequeño; tal motivo es el impedimento del disfrute pleno e integral para su cotidianidad dentro de su contexto escolar y en algunas oportunidades dejarlos sin recreo es la manera de sancionar dificultades, errores o problemas en el salón de clase. La pérdida del recreo se transforma en el castigo o el modo de poder con

el que se pretende lograr una mejor conducta o actuación. Lamentablemente, este tipo de sanción no suele mejorar la conducta o los aprendizajes de los niños sino que, por el contrario, éstos las reciben como castigo inmerecido, siendo el recreo el mejor motivo que tienen los estudiantes, para satisfacer las necesidades físicas, mentales y emocionales de manera diferente a como las vivencia dentro del aula de clase, por lo tanto el deber del maestro reside en responsabilizarse de las normas de convivencia con el fin de clarificarlas, negociarlas y aplicarlas dentro de los patios de recreo para asegurar un ambiente positivo y divertido para el niño.

A partir de las fases de observación y pruebas piloto nombradas en el apartado anterior, se realizo un seguimiento a las acciones realizadas por los niños, de este trabajo surgieron las intervenciones que a continuación se van a describir, teniendo como objetivo el evidenciar la viabilidad de cada uno de los diseños y la pertinencia de los objetos escogidos para estos espacios-ambientes.

Se inicia buscando elementos con los que se diseñan los diferentes ambientes que van tomando importancia a medida que los niños y las niñas van disfrutando. Cartón, cartulina, Fomi, tiza, plástico, cinta, balsa y otros, fueron materiales usados a lo largo de nuestro proyecto, se realizaron cinco intervenciones, se ejecutan en diferentes momentos los cuales reciben variados nombres (imaginar, soñar, crear, descubrir y transformar) con el fin de generar en los niños y las niñas diversas posibilidades de juego.

Cada intervención que a continuación se describen, están organizadas cronológicamente, teniendo un encabezado en cada una que especifica fecha y tiempo que se requirió, seguido de una descripción de cuáles fueron los diseños que se implementaron en cada espacio del patio y al

final las conclusiones de cada experiencia, dando como resultado los análisis de los diseños de espacios para el juego (Anexo 3)

TRANSFORMACIÓN DE ESPACIOS PARA EL JUEGO

7.1. INTERVENCIÓN #1

Fecha: 11 de febrero 2019

Hora inicio: 2:10 pm

final: 2:40 pm

7.1.1. DISEÑO 1: IMAGINAR

Pensamos este espacio para los niños como un cómplice, un ambiente que además de brindar seguridad y comodidad propicie la exploración, las relaciones y el juego. Por eso, transformamos el patio de acuerdo a las necesidades de los niños, a sus sentimientos e intereses.

Buscamos que este diseño permita “experiencias infantiles”, es decir actos significantes de los niños -entendido como la posibilidad de descubrir, de inventar palabras, objetos y personajes y de jugar sin buscar un objetivo impuesto por los adultos-, como elemento imprescindible para la estructuración subjetiva y el desarrollo psicomotor.

(Levin, 2008)

El diseño IMAGINAR es, sin lugar a dudas, la transformación del patio escolar, en un espacio adecuado para los niños de grado Primero. Los espacios configurados en el patio, bajo el diseño de un ambiente para imaginar plantean un juego creativo en el que los niños pueden explorar y descubrir todas las posibilidades que el espacio ofrece. El lugar está dividido en algunos espacios, a manera de organización, porque en últimas cada espacio va conectado con el hilo conductor: la imaginación.

➤ **Imagina tu carrera:**

Se elaboran dos carreteras en cartulina negra, de 7 metros de largo cada una, dispuestas en la rampa, para propiciar un espacio adecuado en el que los niños pueden lanzar sus carritos, desarrollar el juego simbólico y mejorar sus habilidades sociales.



#46 y 47 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). *Intervención #1, Espacio Imagina tu carrera. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ **Salta en el ABC:**

En la parte derecha del patio, se dispuso un “gusanito” elaborado en foamy, formado por círculos de colores, en cada uno hay una letra del abecedario las cuales se ubicaron sin ninguna intencionalidad más que la pretensión de que los niños lo usen para saltar, explorando con su equilibrio y su coordinación.



#48 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). *Intervención #1, Espacio Salta el ABC. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ **¡Gol!:**

Cerca al shut de basura, ubicamos una banquita de futbol junto a un balón, de esta manera se busca promover el trabajo en equipo.



#49 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #1, *Espacio ¡Gol!* Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar

➤ **¿Te gusta leer?:**

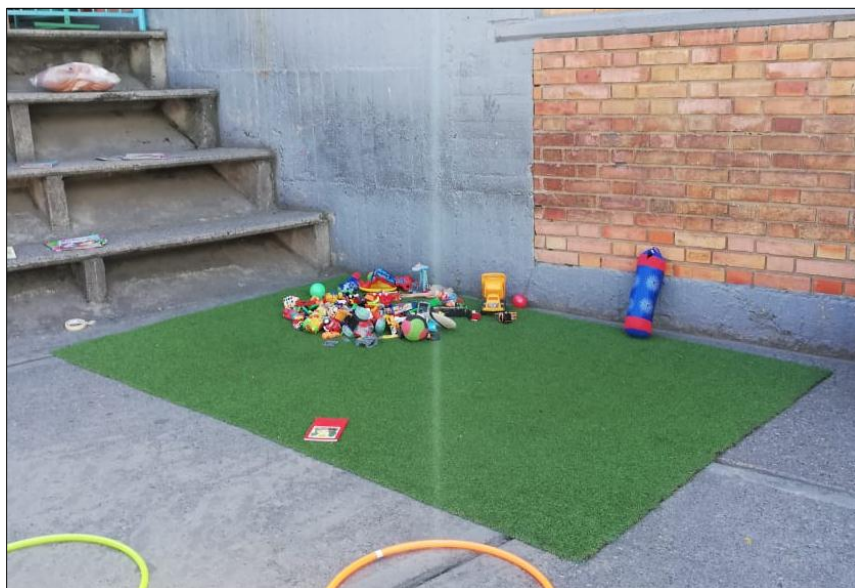
En la parte superior, donde se encuentran las gradas, se buscó ambientar un espacio tranquilo, por tanto, se dispusieron libros para colorear, libros de lectura y para brindar comodidad, algunos cojines con formas de animales.



#50 y #51 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #1, *Espacio ¿Te gusta leer?* Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar

➤ **Juega tu mundo:**

Un tapete verde y una caja con muchos juguetes, es el mejor aliado para incentivar la imaginación de todos los niños.



#52 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #1, *Espacio Juega tu mundo*. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar

➤ **Ola, ula, ula.**

Se disponen 10 aros plásticos de colores, en un área determinada del patio, de forma aleatoria, para darle vida al piso, y a su vez, estimular su imaginación con el uso que le darán a los aritos.



#53 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #1, *Espacio Ola, ula, ula. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

7.1.2. Momento de interacción con el ambiente IMAGINAR

Son aproximadamente las 2:20 de la tarde, suena el timbre y los estudiantes de grado primero bajan corriendo al patio donde se da inicio a su media hora de descanso, los primeros en llegar se sorprenden al ver su patio tan cambiado y no pueden disimular la alegría e intriga que les causa esta primera buena



#54 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

impresión. La Docente Sandra Segura, les da la indicación de no bajar todavía, puesto que deben escuchar algunas recomendaciones y espera un buen comportamiento por parte de ellos, cabe aclarar que no existió ninguna instrucción sobre cómo jugar o a qué jugar con cada elemento.

Cuando se les da el permiso de ingresar, en su mayoría corren para el espacio **juega tu**



mundo, como fue descrito anteriormente, (compuesto por una alfombra verde y una caja de juguetes), de inmediato, los juguetes empiezan a ser clasificados por los niños y niñas, de

#55 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

acuerdo a sus gustos.



#56 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Después de 3 minutos, cada estudiante tomó el juguete de su elección, y empezaron a dirigirse a los diferentes espacios, algunos, en su mayoría niños, fueron con sus carritos para **imagina tu**



#57 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

carrera (las carreteras en la rampa), incluso, algunas niñas también se animaron. Este espacio en el que normalmente los niños se arrastran, bajan corriendo, se empujan, se tornó más armonioso, en tanto se turnaban para lanzar los carros, y apostaban carreras a ver que carro llegaría primero.



#58 y 59 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*



#60 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

Otro grupo de aproximadamente 6 niños, cogieron el balón y se dirigieron al espacio **¡Gol!**, ubicándose uno en la banquita como arquero, y los otros empezaron a organizarse, Esteban encontró en la caja de juguetes un pito, y se autoproclamó el árbitro, lo que le dio la autoridad de organizar el partido, y los demás asumieron las reglas. Ferney tomó uno de los aros y lo ubicó a distancia directa del arco, estableciendo así el punto de lanzamiento. Al sonido del pito, cada equipo tenía la oportunidad de hacer un tiro al arco. Si bien, el arquero siempre era el mismo, distinto a observaciones anteriores en las que todos corrían detrás del balón, en esta ocasión los niños se organizaron en roles, determinaron un espacio y jugaron más tranquilos.

En medio de su algarabía, la mayor parte de las niñas se acercaron al espacio **ola, ula, ula**



#61 y 62 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

eligieron los aros, los cuales fueron usados para dar las mayores vueltas posibles alrededor del cuerpo, se lo ponían en la cintura, también intentaron hacerlo girar con un brazo o una pierna. Competían entre ellas para ver cuál duraba más tiempo con el aro, los intercambiaban cómo si el color influyera en la duración del movimiento.



El espacio **¿Te gusta leer?**, lo visitaron en su mayoría las niñas, ellas expresaban que les encantaba estar tranquilas, ojeando libros, hablando entre ellas. Les gustó la comodidad de los cojines. Sin embargo, por la textura del piso, los cojines estaban forrados con plástico (para que no se dañen), entonces, muchas preguntaban si podían sacarlos de la bolsa. Algunas niñas, aprovecharon este espacio, no para leer, sino para trasladar

algunos juguetes y allí se

#63 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #1, *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A*. Localidad Ciudad Bolívar

ubicaron con ellos.

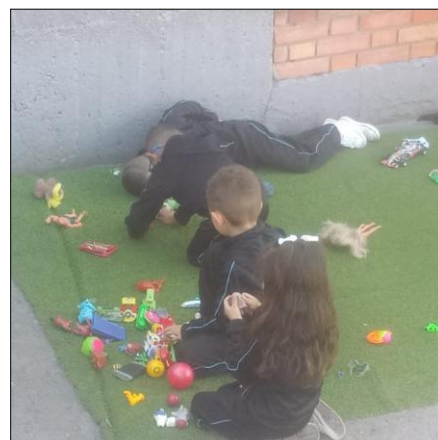


#64 y 65 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A*. Localidad Ciudad Bolívar



#66 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

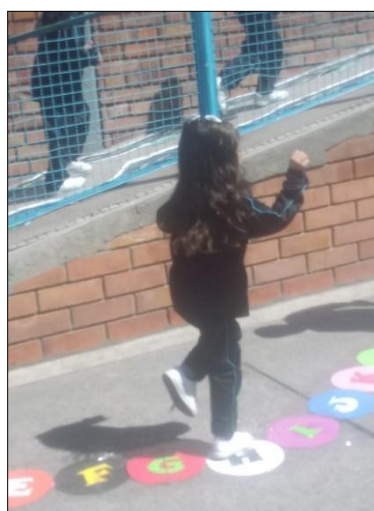
Mientras tanto, en el rincón **Juega tu mundo** participaban los niños más tranquilos, ellos se sentaron a jugar en el tapete, se veían muy a gusto con este espacio, algunos jugaban solos, otros interactuaban más, pero su estado en todo el descanso, fue el



#67 [Fotografía de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

mismo, tranquilidad. Les llamó la atención los juegos de fichas de armar, los cubos rubik, y los personajes pequeños. La comodidad del tapete, contrario al asfalto cotidiano, hizo que algunos incluso se acostaran, y jugaran en posiciones más relajadas.

Saltando el ABC, fue el espacio quizás menos visitado por los niños. Esporádicamente algunos lo saltaban, en un pie, o lo recorrían caminando. Notamos que daban dos saltos en un pie y luego uno en ambos, similar a los movimientos que uno hace en una golosa tradicional.



#68 y 69 [Fotografía de Karen Vargas y Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención
#1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

7.1.3. OBSERVACIONES GENERALES

1. ¿Con esta intervención, se notó algún cambio en la forma de compartir el descanso?

En comparación con observaciones anteriores, el descanso se tornó mucho más tranquilo, no había tanto ruido, todos los niños tenían algo para hacer, para imaginar, incluso para crear; nos atrevemos a afirmar que había cierta armonía. Y lo que es mejor, no hubo ningún accidente ya que las reglas en el patio de recreo, fueron indispensables para el funcionamiento ordenado de los espacios, en el recreo, se integraron la adquisición de habilidades para la vida como la resolución de conflictos, la cooperación, el respeto por las reglas, turnarse, compartir, utilizar el lenguaje para comunicarse y la resolución de problemas.

2. ¿Los espacios propuestos en el patio de recreo, lograron captar la atención de los niños y niñas?

Sí. Los niños y niñas todo el tiempo buscaron desarrollar diferentes actividades dentro del espacio de descanso, actividades que no solo desempeñen el desarrollo de habilidades cognitivas sino también físicas, que contribuyan a su sano desarrollo y aprendizaje, por ejemplo: el shut de basura, que en las observaciones anteriores, incluso en las pruebas piloto, había sido objeto de juego, en esta oportunidad fue completamente ignorado. En la caja de juguetes había algunas gafas de sol y antifaces, que llamaron mucho la atención de los niños. De alguna manera, las gafas les daban un rol, esto nos invita a tener en nuestro próximo ambiente un espacio para que a través de prendas y elementos puedan jugar en roles.

Finalizando ya con las observaciones de esta intervención, se diría que el ambiente propició y evocó lo que se esperaba, el juego, la imaginación, la diversión. El juego por jugar estuvo presente todo el tiempo, la relación entre los niños y las niñas.



#70 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #1. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

7.2. INTERVENCIÓN #2

Fecha: 15 de febrero 2019

Hora inicio: 2:10 pm

final: 2:40 pm

7.2.1. DISEÑO 2: SOÑAR



#71 [Fotografía de Nidia Carrillo]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #2. Inicio del recreo *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A*. Localidad Ciudad Bolívar

Desde la pasividad del pupitre se espera ese anhelado momento del timbre que llama al recreo, al encuentro con los compañeros en otro espacio diferente al aula de clase en el que se pueda dar rienda libre a los sueños y fantasías. Son las 2:20 de la tarde, llega el momento del juego, es el

recreo en el que cada niño crea su propio mundo y se permite transformarlo, es el momento en el que

los niños y niñas se agrupan y comparten actividades con sus compañeros de clase, y con los de otros cursos. Los niños bajan a su patio de recreo, muy emocionados al ver que hay cambios en él; su docente da indicaciones de que esos elementos son para ellos pero que deben tratarlos con mucho amor para que no se dañen y puedan hacer uso de ellos en sus recreos.

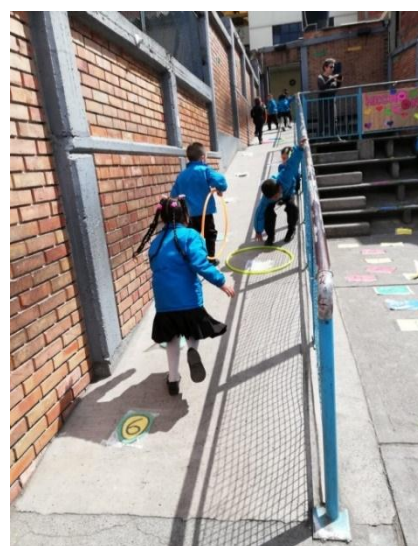
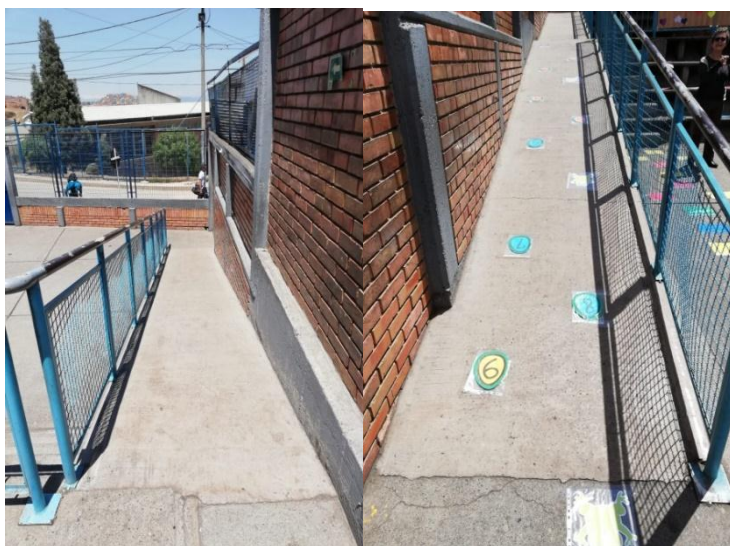
El diseño SOÑAR sigue la idea de Tonucci de convertir el patio en un aula más del colegio, en un lugar agradable, estimulante y con elementos que aporten ese grado de curiosidad al niño que le inviten a explorar e investigar. Huir de un espacio gris y de cemento para crear un espacio vivo en todos los sentidos: que de vida y cabida al instinto natural del niño de explorar y jugar. Un espacio creado y pensado para ellos pero también soñado por ellos: parte activa y fundamental de este espacio.

Por tanto, para proporcionarle un sentido al patio y teniendo en cuenta los intereses e inquietudes de los niños y niñas del grado primero de la IED Minuto de Buenos Aires, se establecen distintas zonas claramente delimitadas, donde los niños y niñas pueden llevar a cabo diversas actividades.

Las zonas de actividad son:

➤ **Saltando, saltando uno, dos, tres...**

En el sitio de la rampa se ubican números del 1 al 10 elaborados en cartulina y forrados en plástico. En este espacio los niños y niñas pueden saltar y potenciar sus habilidades motrices y de equilibrio mientras se desplazan hacia el patio



central.

➤ V



ocultarnos:

#74 y 75 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #2. Vamos a Ocultarnos. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Tanto el gusto al cobijo como la necesidad de esconderse son dos sensaciones que encantan a los niños. Ya sea para representar diversos juegos simbólicos como para reposar en un espacio limitado y acogedor, es por esto que al lado del shut se ubican dos carpas elaboradas en

tela quirúrgica y tubo de pvc, con este espacio se pretende estimular el juego simbólico de los niños y niñas y potenciar al máximo la imaginación.

➤ **Mano-pie.**

Se elaboran para este espacio sendos cuadros en cartulina y fomy donde alternadamente se representan figuras de manos y pies con la intención de que los niños y niñas al tiempo que se divierten pueden ejercitar sus posturas corporales y direccionalidad. Estos se ubican en la parte central del patio.



#76 y 77 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #2. Mano pie. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

➤ **A puro galope.**

Se ofrecen caballitos elaborados en foamy, estos pueden estar cualquier espacio del patio de recreo. Estos elementos pueden constituir la base de muchos otros juegos que estimulan la imaginación y la creatividad en los niños, así como la actividad física.



#78 y 79 [Fotografía de Belén Torres]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #2. A puro galope. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ **Enfoca colores**

En este espacio se ofrecen seis tubos de diversos colores, y pequeños aros plásticos los cuales pueden ser ensartados, con la intención de que los niños estimulen su motricidad.



#80 y 81 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #2. Enfoca Colores. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ **Golosa de colores.**

Este espacio ubicado a uno de los costados del patio ofrece a los niños y niñas la posibilidad de saltar y mantener el equilibrio a la vez que pueden repasar los números. Se elaboró con cartulinas de colores y plástico.



#82 [Fotografía de Belén Torres]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #2. Golosa colores. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ **Triqui.**

En las escaleras se dispuso de varias hojas en las cuales está diseñado el juego de triqui y un tarro con tapitas de colores. Se colocaron óvalos en foamy que simulaban cojines para que los niños a que se sentaran. El triqui es un antiguo juego popular que recurre a la estrategia e invita a predecir las posibles jugadas.



#83 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #2. Triqui. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

7.2.2. Momento de interacción con el ambiente SOÑAR

Luego de la impaciencia por fin llega el anhelado momento. Era muy notoria nuestra ansiedad por vivir ese instante en que los niños llegaran al patio que habíamos dispuesto para ellos. Y así fue... eran las 2:20 de la tarde, acompañados por su docente Sandra Segura bajaron al patio, no sin antes recibir algunas recomendaciones.

Algunos bajaron rápidamente la rampa sin percatarse del diseño que allí estaba dispuesto, pero unas niñas muy atentas llamaron la atención de sus compañeritos para que se fijaran en lo que allí había. Inmediatamente ellos subieron la rampa e iniciaron los juegos. Algunos, saltando por cada número y otros solamente observando los números y repitiendo su nombre en voz alta.



#84 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #2. Inicio de recreo. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Mientras tanto, un grupo numeroso de niñas y niños ya habían ingresado al espacio “Vamos a ocultarnos”, rápidamente ingresaron a las carpas y sin mayores preámbulos los niños decidieron que una de estas era exclusiva para ellos y que en la otra solo estarían las niñas. Algunas veces los diálogos fueron amenazantes como: - “si no

salen de aquí les daremos fuate”. Se notaba gran agitación en el juego y una premura intensa por quien lograba ingresar o ser admitido. Mientras tanto las niñas decidieron en su juego capturar a los niños para ingresarlos como prisioneros a las carpas y estos huían resguardándose en la carpa que ellos habían elegido.

Fue tal la afluencia de niños a este espacio que en reiteradas ocasiones hubo que ensamblar los tubos que unían las partes de las carpas.

➤ **Vamos a ocultarnos.**



#85 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #2. Vamos a ocultarnos. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

El espacio Enfoca colores, fue visitado desde el comienzo por dos niños, quienes en turnos rigurosos trataban de ensartar el aro en los tubos. Coloquialmente se escuchó a unos de los niños invitar a unas niñas a colocando los aros directamente en los “postes”. Y así muy ordenadamente se organizó el juego siendo respetados los turnos por los jugadores.

El espacio mano-pie estuvo visitado en forma intermitente, preferiblemente por las niñas quienes demostraban grandes habilidades en su coordinación motora. Algunos niños se limitaron solo a saltar sobre las figuras sin tener en cuenta las indicaciones que daban los gráficos.



#86 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #2. Pie mano. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad*

En las gradas estaba ubicado el espacio TRIQUI, pero fue muy poca la afluencia de niños a este juego. Solo cuatro estudiantes permanecieron en este espacio, ubicando las tapitas de colores a su alrededor o formando figuras geométricas. Finalmente iniciaron un juego de movimientos de las fichas simulando una partida de ajedrez.



#87 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #2. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Los caballitos, fueron muy pocos ante el requerimiento de los niños. Inicialmente quienes los tomaron imitaron el galope de los caballos y se mezclaban entre los diversos grupos de juegos. Algunos decidieron solo portarlos como un aditamento y agitarlos para llamar la atención de los compañeros, otros los utilizaron como títeres quienes metían sus cabezas por la parte posterior de las casas y así construir diálogos imitando voces. En muy poco tiempo algunos

caballitos ya habían sufrido la manipulación de los niños y hubo que componerlos improvisadamente, con los materiales que se tuvieron a la mano.



#88 y #89 [Fotografía de Belén Torres]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #2. Vamos a ocultarnos. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

Igual situación se evidencio con los aros de colores que estaban dispuestos en el piso, ya que inicialmente saltaban sobre ellos, luego algunas niñas jugaron ula ula y los niños los utilizaron para rodarlos por la rampa haciendo carreras. Finalmente eran lanzados por el aire.

El recreo finaliza a las 2:50 de la tarde, algunos niños y niñas colaboran con recoger juegos, mientras los demás se sientan pasivamente, en la escalera, quejándose porque el descanso fue muy corto. Una niña le dice a su compañera: - ¿será que el lunes habrá casita? y ella responde: - digámosle a la profe que la traiga, otros muy felices se decían unos a otros ¿cierto que esto parece un parque de diversiones? Entre una charla interminable esperan el llamado de su profesora para subir al salón de clases. Y suben a su salón con el anhelo infantil de un recreo que jamás tuviera fin.

7.2.3. OBSERVACIONES GENERALES

1- ¿Qué aportó esta intervención?

Al realizar esta segunda intervención, comprendemos que una cosa es querer diseñar un ambiente y otra muy distinta el impacto que va a tener en los niños o el riesgo que este pueda representar, lo vemos en el caso específico de los números en la rampa, al bajar corriendo y saltar de número en número, muchos niños se resbalaron, por la velocidad en la que bajaban. Aunque en los demás ambientes, los niños tuvieron participación activa, bajaron los niveles de agresividad, de ruido, el descanso se torna tranquilo y para el docente quien desempeña la función de observación o supervisión permanente que es delegada semanalmente, un descanso deja de representar una actividad ruidosa y hasta tensa, por una tranquila que permite incluso la participación activa y armónica en las ambientes planteados para los niños.

2- ¿Se pueden replantar nuevos espacios?

Sí. Los espacios en esta ocasión están en modo de prueba por lo tanto están sujetos a cambios y mejoras, es así que en la próxima intervención se tendrán en cuenta aquellos que lograron mayor aceptación por parte de los niños, en esta y en la anterior intervención se omitirán los espacios que tuvieron menor acogida y/o representaron un riesgo de accidente, o que sencillamente no fueron acertados a la hora de materializarlos.

3- ¿Qué problemas se han presentado?

Como un gran logro se considera la reducción de conflictos y la resolución dialogada de los problemas que se pueden presentar durante el juego. No obstante aún persisten ciertos *abusos de poder* y manipulación por parte algunos niños y niñas más grandecitos que quieren acaparar todos los juegos. Las reglas que deben mediar los espacios de recreo, con el fin de

que los estudiantes disfruten de los lugares destinados, para participar y poder disfrutar de nuevas experiencias de juego facilitan que los niños y niñas asuman y cumplan normas que ellos mismos proponen como sucedió en el juego de ensartar, fomentando autonomía y responsabilidad en el cuidado de los materiales.

7.3. INTERVENCIÓN #3

Fecha: 20 de febrero 2019

Hora inicio: 2:10 pm

final: 2:40 pm

7.3.1. DISEÑO 3: CREAR

Para esta tercera intervención, se puso a disposición de los niños 5 espacios de juego en el patio escolar. Algunos de ellos, ya se habían usado en anteriores intervenciones, por su popularidad, consideramos pertinente volver a aplicar.



➤ **Canchitas:**

Un espacio deportivo conformado por dos banquitas, un balón de fútbol, también se complementó con una demarcación, la cual sirvió para delimitar su pequeño rectángulo, se hizo con cinta de enmascarar.

➤ **Artista:**



la imaginación.

Se dispusieron 4 caballetes con cartulina negra y azul oscura y tizas de colores. Para que los niños y niñas, puedan plasmar en un lienzo mágico sus dibujos, les hace dar rienda suelta a

#91 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #3. Artista. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ **Carreteras:**



Los materiales que se usaron en la escalera en esta ocasión, fueron de gran ayuda a la hora del disfrute. Ya que la cinta aislante de color negro, blanco y amarillo, resulto ser más resistente y no se desarmó.

#92 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #3. Carreteras. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

➤ **Triqui en las escaleras:**



#93 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #3. Triqui en escaleras. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

Se dispusieron 5 juegos de mesa, llamados conecta 4, el cual consiste en alinear cuatro fichas sobre un tablero formado por seis filas y siete columnas. Cada jugador dispone de 21 fichas de dos colores rojas y amarillas. Por turnos, los jugadores deben introducir una ficha en la columna que prefieran (siempre que no esté completa) y ésta caerá a la posición más baja. Gana la partida el primero que consiga alinear cuatro fichas consecutivas de un mismo color en horizontal, vertical o diagonal. Si todas las columnas están llenas pero nadie ha hecho una fila válida, hay empate.

➤ **Armando:**



Lo ubicamos de nuevo en el mismo espacio, es un lugar que en la primera intervención tuvo mucha acogida.

Este espacio está compuesto por un tapete tipo pasto sintético y un cilindro de cartón, lleno de fichas armables de madera y fichas plásticas.

#94 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #3. Armando. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

7.3.2. Momento de interacción con el ambiente

Siendo las 2:10 de la tarde, los estudiantes de grado primero bajan de su salón hasta el patio corriendo y gritando. En su algarabía se escuchan frases como: *“Hoy está lleno de colores el patio”, “sí, juguetes”*. Este tipo de reacciones son gratificantes. Como es costumbre, por motivos de organización y evitando algún accidente los niños esperan en la baranda, se les dan algunas indicaciones de comportamiento, sin



#95 y #96 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #3. Carreteras. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

olvidar que pueden jugar con lo que quieran y a lo que quieran. Terminando este espacio de información, empezamos la cuenta regresiva tres, dos, uno ¡listos!, en ese momento corren y gritan de felicidad, porque ya pueden ingresar su patio. Mientras bajan la rampa, escucho a una estudiante señalar al piso y decir –*“mira, hicieron una carretera para niños y para niñas”*, cabe resaltar que en esta ocasión teníamos dos carreteras en la rampa, una de color blanco y la otra de

color negro, aunque esa indicación de carreteras por géneros nunca se dio, causó esa primera impresión en una de las estudiantes.



El primer espacio al que llegaron muchos niños fue al espacio **canchitas**, la cinta que se puso sirvió para delimitar el espacio, de esta manera e indirectamente los niños respetan, ya que se pudo evidenciar que los jugadores, no se salen del pequeño rectángulo y los niños que no

#97 [Fotografía de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #3. Canchitas. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

participan en el juego, tampoco entran a interrumpir y si observan, lo hacen detrás de la línea.



El **espacio artista**, fue visitado solo por niñas, mediante el juego simbólico con este espacio, decidieron que quienes querían dibujar en las cartulinas con la tiza, debían usar un “uniforme de artista”, los trajes de chef que se habían dejado en las escaleras, sirvieron para este fin. Ellas manifiestan su gusto por hacer dibujos, les encanta que los caballetes estén en el descanso.

El espacio **carreteras** nuevamente es popular entre los niños, el material usado esta vez, fue más resistente, esto ayudó a que el disfrute de este espacio durara todo el descanso, ya que las carreteras no se dañaron. Por su parte el

espacio **triqui en las escaleras**, fue uno de los

#98 y #99 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #3. Artistas. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*



#100 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #3. Triqui en las escaleras. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

juegos más visitados, tuvo la acogida de niños y niñas, ellos preguntaban con mucha insistencia y emoción, que debían hacer o como jugar. Entre ellos se podía escuchar diálogos como: “Yo

pongo la amarilla, y yo la roja”, “primero vas tú y luego yo”, “Este juego es muy divertido”.

Este juego incentivó la atención, el trabajo en equipo, la concentración y por supuesto un nuevo aprendizaje, ya que ninguno de ellos había tenido la oportunidad de conocer el juego conecta 4

Por último en el espacio Armando, los juegos de construcción son uno de los juegos preferidos por los niños, la capacidad de formar cosas a partir de piezas sueltas les resulta muy motivador y divertido. Gracias a los juegos de construcción los niños aprenden a identificar el mundo que les rodea, comienzan a adquirir visión espacial y a reconocer el entorno y a identificar diferentes formas geométricas. Mientras los niños jugaban, se observaba la concentración que adquieren en cada creación, y al preguntarles que están haciendo, responde sin dejar de lado sus fichas:

-¿Qué haces?

- Estoy armando una torre

- Te está quedando muy linda

- ¿Qué haces?

- Estoy armando una carretera con las fichas de madera y un carro



Siendo las 2:40 de #101 y # 102 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #3. Armando. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

la tarde, suena el timbre, el descanso finalizan ese momento y de manera inmediata, todos los niños ayudan a recoger las fichas, doblar el tapete, subir la banquita y guardar el balón, se organizan en fila para subir al salón en compañía de su profe.

7.3.3. OBSERVACIONES GENERALES

1. ¿Qué aportó esta intervención?

La tercera intervención contribuyó a determinar unos de los espacios que se van a quedar de manera definitiva en el patio, como por ejemplo las carreteras y la mini cancha de futbol. Ya que son diseños que tienen gran acogida y obedecen a la finalidad del proyecto, la cual busca ofrecerles a los niños en tan poco espacio, ambientes de juego para mejorar su descanso y darles la posibilidad de disfrutar del juego en sí mismo. La observación en los descansos, sigue siendo un ejercicio muy importante, ya que ha permitido su reestructuración y plantear nuevas ideas frente a diseños, para mejorar y aprovechar mejor el espacio y no llegar a afectar la dinámica de juego.

2. ¿Se pueden replantar nuevos espacios?

Definitivamente, estas son intervenciones temporales, transitorias, sujetas a cambios según sea el interés y el disfrute que demuestren los niños en cada espacio.

3. ¿Qué problemas se han presentado?

En esta intervención el problema que más se presentó en algunos espacios, fue la poca cantidad de elementos que se habían dispuesto, por ejemplo, los caballetes no fueron suficientes para la cantidad de niñas que querían estar en este lugar. De esta manera podemos replantear qué tan conveniente sería llevar más elementos de estos o enseñar a los niños el

buen uso de los recursos, para así tener un aprovechamiento de lo que está y no saturar el patio con muchos implementos.

7.4. INTERVENCIÓN #4

Fecha: 4 de Marzo 2019 **Hora inicio:** 2:10 pm **final:** 2:40 pm

7.4.1. DISEÑO 4: DESCUBRIR

En esta cuarta intervención se dispusieron 7 espacios de juego, 6 de estos ya han sido usados en diferentes intervenciones, pero esta es la primera vez que están todos juntos en un mismo espacio.

➤ Armado de fichas



Espacio anteriormente utilizado, el cual cuenta con un tapete tipo pasto sintético, esta vez se usó la lona que tiene fichas plásticas de arma todo.

#103 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #4. Armado de fichas. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ Caballetes y tizas

Espacio conformado por 3 caballetes, esta vez se cambió el material con el cual los niños van a hacer dibujos con tiza, en la anterior

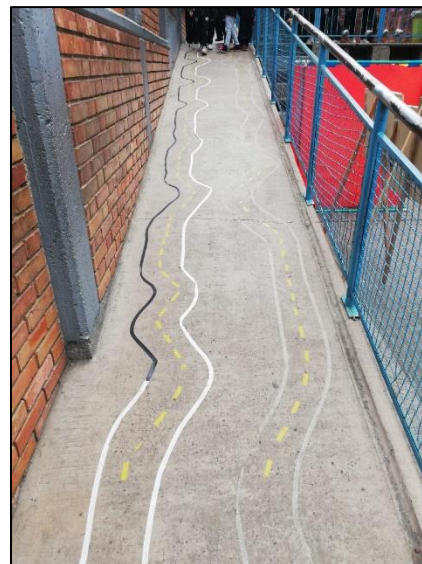


#104 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #4. Caballetes y tizas. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

intervención se usó cartulina negra y azul. Esta vez se forró con papel craf

➤ Carreteras

Ubicadas en la rampa, manteniendo el mismo diseño de la intervención anterior, se le hizo un mantenimiento de cintas, pero se conservó la mayor parte de la carretera, el material utilizado fue cinta de enmascarar.



#105 [Fotografías de Karen Vargas].
(Bogotá D.C. 2019). Intervención #4. Carreteras.
Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.
Localidad Ciudad Bolívar

➤ Casas



Dos estructuras elaboradas en tela quirúrgica y tubos de pvc, están en el patio ubicadas en diferente lugar, para su total aprovechamiento.

#106 y # 107 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #4. Casas. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

➤ Disfraces



otro ser que habita en su interior.

Este espacio es nuevo, se ofrece una canastilla con disfraces dentro, el cual tiene como objetivo el aprovechamiento de estos recursos en el juego simbólico. Los disfraces permiten a los niños explorar aspectos de la realidad a los que no están acostumbrados. A través de ellos pueden convertirse en ese

#108 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #4. Disfraces. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

➤ Fútbol

Se pone a disposición de los niños, dos banquitas de futbol y un balón, adicionalmente se hace nuevamente demarcación en la cancha con cinta de enmascarar. El comportamiento



#109 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #4. Fútbol. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

más evidente en este espacio es el compañerismo, responsabilidad ante el equipo y afán de superación se interioriza en los pequeños futbolistas fortificando su carácter y desarrollando su inteligencia emocional.

➤ **Juegos de mesa**

Se disponen diferentes juegos de mesa, tales como un dominó, un parqués y una escalera, estas propuestas sirven también para que, mientras se divierten, empiecen a desarrollar su capacidad de análisis



#110 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #4. Juegos de mesa. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

7.4.2. Momento de interacción con el ambiente

Siendo las 2:10 de la tarde, suena el timbre de descanso, bajan corriendo y gritando, les encanta ver su patio con juguetes, colores, lleno de espacios que los invitan a divertirse, a crear, a ser felices.



#111 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #4. Fútbol. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar

No pueden disimular sus ganas de bajar al patio, pero nunca esta demás

darles las recomendaciones respectivas sugiriéndoles un buen trato a los objetos allí dispuestos, la docente Sandra Segura les dice *“las profes han traído esto para ustedes con mucho amor, ¿Cómo van a tratar las cosas que están viendo?”*, los niños responden *–con amor profe–*. Terminada esta pequeña observación, los niños tienen la libertad de bajar al patio.

Esta vez, son ellos quienes de manera organizada corren a los espacios de su agrado, ya cada uno conoce de estos espacios, por ello su rápida conexión.

La mayoría de los niños corren para el espacio de fútbol, es un espacio donde se reúnen los niños más inquietos, son hábiles para organizar su juego, ponen reglas fácilmente, todos atienden al llamado de uno de ellos, que se autodenomina el árbitro. Esta vez cuentan con dos banquitas o



canchas, por ello les llena de mucha ilusión poder hacer un gol, aunque el espacio es tan reducido se las ingenian para no dejar salir el balón de la línea blanca (cinta de enmascarar).

Otro de los espacios más concurridos, es el de armar fichas, sin duda este espacio los incentiva a imaginar, a crear a divertirse, arman sus juguetes de preferencia y los usan para darle rienda

#112 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #4. Armar fichas. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

clase de cosas, carros, armas, casas, garajes para sus carros, torres etc. Les gusta estar en ese espacio, encima de la alfombra.

Los juegos de mesa, también fue escenario de compañerismo y trabajo en equipo, el que no entendía, tenía uno quien le explicaba con calma como se jugaba, como debía mover las fichas, como



se ganaba, la mayoría de los niños que escogieron estos juegos, permanecieron todo el descanso

con ellos. Las casas fueron usadas como refugio, siguen siendo un lugar de discordias entre géneros, ya que las niñas de “adueñan” de una de ellas y los niños de la otra, entre ellos no se permiten la entrada, son estrictos en sus reglas, aunque las usaron para sentarse a conversar y terminar sus onces, no quieren “intrusos” como ellos llaman a sus compañeros del otro género.

Los caballetes y tizas, fue un lugar visitado por niñas, manifiestan su interés por dibujar, este espacio les permite transformar sus pensamientos, en lindos y tiernos dibujos, esto permitió que varias niñas, estuvieran concentradas en su

actividad y lograran trabajos realmente fantásticos. Aunque pedían poderse llevar los dibujos, era indiscutible que no se

podría conseguir, puesto que el craf estaba pegado al caballete y si se quitaba, también se alejaba la oportunidad de que otro niño pudiera disfrutar de este espacio. Comprendieron esta indicación,

borraban su dibujo y dejaban a otro niño interactuar con este espacio.



Los disfraces, el único ambiente nuevo, fue visitado por las niñas en su mayoría, los que más les causó curiosidad y empatía, fueron las pequeñas falditas que allí se encontraban, los trajes estaban almacenados en una canastilla plástica, que usualmente se usa para cargar el refrigerio a los salones, ellas escudriñaron hasta que no quedo ningún traje. Fue la prenda que usaron encima de su



#116 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #4. Disfraces. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

#117 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019).Intervención #4. Carreteras. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar

uniforme en todo el descanso.

Las carreteras fueron un espacio visitado por niños, se dispuso una cantidad de carros cerca de la rampa, quienes lograron tomar uno de ellos, iniciaron su juego de carreras, el más veloz, el más fuerte, el que podía con los “obstáculos” que su juego les permitía imaginar. Un lugar donde también se evidenció el respeto por el otro, el compañerismo y la tolerancia, pues los protagonistas de este espacio, debían compartirlo con quienes estaban subiendo y bajando la rampa, el único acceso que tienen para ir al baño o a la cooperativa.

El descanso se dio por terminado a las 2:40 de la tarde, inmediatamente después de sonar el timbre. Todos vuelven a dejar lo que tomaron prestado en su correspondiente lugar, se despiden con una sonrisa de satisfacción y suben a su salón en fila, preguntado a gritos cuándo volveríamos a llenarles su descanso de color.

7.4.3. OBSERVACIONES GENERALES

1. ¿Qué aportó esta intervención?

Esta intervención aportó una nueva mirada a las actividades planeadas, tres de los espacios que se dispusieron en esta intervención, son espacios ya elegidos, los cuales quedaran de manera permanente en el patio de la IED Minuto de Buenos Aires.

2. ¿Se pueden replantar nuevos espacios?

Teniendo en cuenta que tres de estos espacios ya son permanentes, se sigue trabajando en ofrecer otro tipo de diseño, en esta intervención se llevó un nuevo espacio, llamado disfraces, y aunque se organizaron los disfraces en una caja de refrigerios plástica, tuvo gran acogida por los niños, lo que nos hace pensar en una restructuración, para ofrecer a los niños un mejor espacio, de esta manera el aprovechamiento de los recursos ofrecidos como los disfraces, será más visitado logrando un espacio acogedor, digno de imaginar, soñar, crear y dar felicidad.

3. ¿Qué problemas se han presentado?

En esta ocasión no hay ningún tipo de problemática, por el contrario, hoy por ser ya la cuarta intervención, se puede establecer que los niños ya bajan a descanso de manera más tranquila y se dirigen a los espacios que más les agradan, ellos tratan de sacarle el máximo provecho a lo que ya tenían y lo que se les está ofreciendo, de allí que sea bastante organizado el desplazamiento y el disfrute de cada espacio sea notorio, además que existe una gran adaptación de los niños a las posibilidades de su patio.

7.5. TRANSFORMACIÓN DE ESPACIO PERMANENTE

Luego de las intervenciones 1, 2, 3 y 4, y su respectivo análisis pudimos evidenciar y de alguna manera generalizar aspectos con respecto al uso de los materiales y a la necesidad de que el ambiente tuviera espacios con diseños permanentes.

Por ejemplo, las carreteras fueron elaboradas en cartulina, foamy, cinta aislante y de enmascarar, y a pesar de que esta última tiene mayor duración, pierde su color y al cabo de dos semanas se despega. Por tanto consideramos pertinente utilizar pintura de tráfico, dado que las cualidades de ésta garantizan mayor durabilidad, y fue uno de los espacios que los niños y niñas más disfrutaban, y así mismo más habitan.

Lo anterior, también ocurrió con el espacio mano-pie, que se elaboró en cartulina y en foamy forrado de plástico, y dado que está diseñado para saltar, requiere que la superficie sea resistente.

El espacio de las gradas, que ha tenido diferentes intenciones en las anteriores intervenciones (¿te gusta leer?, triqui, conecta 4...), requería de igual manera, una delimitación del espacio para el juego de mesa, y para los jugadores; luego de cuestionarnos sobre lo más adecuado, y habiendo probado con foamy, pensamos que la pintura de cuadrados de colores, permitiría visibilizar el espacio para disponer el juego, y los lugares para que los jugadores tuvieran contacto visual con el juego y entre ellos.

Uno de los espacios que en los ambientes tuvo mayor acogida por parte de los niños, fue Sube la mano y mete gol, Banquitas, ¡Gol!, el cual pretendía propiciar el juego reglado y deportivo correspondiente al fútbol, por tanto utilizamos los arcos de la institución sin ninguna demarcación, observando después de la primera intervención que era necesario delimitar el espacio para que los jugadores y los espectadores, tuvieran claridad de sus roles, y así mismo no afectara las dinámicas de los otros espacios; posteriormente, en las intervenciones 2, 3 y 4

respectivamente usamos tiza, cinta de enmascarar, y cinta aislante. Sin embargo, al igual que con los anteriores espacios, la característica del suelo (cemento) interfiere en la durabilidad, entonces el material más apropiado era la pintura.

Dadas las condiciones anteriores, determinamos que era indispensable pintar en el patio para que tuviéramos diseños permanentes que favorecieran que los niños y niñas pudieran jugar libremente en ese espacio. Nos propusimos hacer una jornada en la que cada una, aportando pintura y brochas pintara dichos espacios.

En la intervención 1, en el espacio “Juega tu mundo”, que contaba con una caja de juguetes, los niños encontraron gafas oscuras de diferentes diseños, que llamaron su atención y como lo evidenciamos en el análisis (ver anexo 3) propició el disfrazarse, y por tanto el juego simbólico. En la intervención 3, dispusimos unos delantales blancos y gorros de tela en las gradas, para observar qué hacían los niños con ellos; encontramos que las niñas que participaron el espacio “Soy un artista” pintando con los caballetes, asumieron el rol de artistas usando los delantales como traje. Esto generó dos cosas: por una parte, motivación para nosotras en el diseño de un espacio que suscitara el juego de roles a partir de diferentes vestuarios; por otra, la inquietud de algunos padres de familia, que se acercaron a comentar su inconformidad, ya que los delantales de la intervención 3 no alcanzaron para todas, en medio del diálogo con ellos, una mamá con habilidades de costura, ofreció sus servicios para elaborar diferentes trajes y así todos los niños y niñas pudieran disfrazarse, pensando en un material económico, los padres aportaron tela quirúrgica y la madre inició su labor.

De esta manera, en la intervención 4, teníamos alrededor de 25 trajes alusivos a profesiones, como bomberos, médico, enfermera, chef, bailarina, etc., que niños y niñas disfrutaron y que nos permitieron estructurar el espacio “Vamos a disfrazarnos”. Esto nos permitió reconocer que los

padres que antes desconocían las actividades del descanso, empezaban a interesarse en ellas y a preguntar de qué otra manera podían colaborar; hasta ese momento no habíamos pensado en el impacto que en la comunidad tenía nuestro proyecto.

Decidimos comentarles a los papás nuestra intención de hacer algunos diseños permanentes a través de una jornada de pintura, que tuvo gran acogida por parte de ellos, colaborando con pintura que tenían en casa y brochas usadas, y un padre de familia ofreció sus habilidades para acompañarnos junto con sus niños ese día.

De este proceso, que fue enriquecedor en tanto descubrimos facetas artísticas personales y encontramos placentera la satisfacción de realizar algo para que los niños y niñas lo disfrutaran, queremos a continuación presentar una serie de imágenes que reflejan el proceso y la transformación:



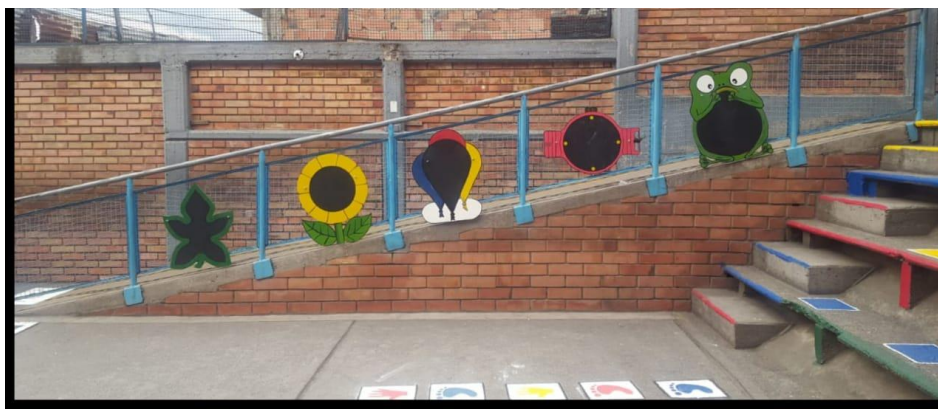
#118 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Transformación. Rampa. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar



#119 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Transformación. Cancha. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar



#120 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Transformación. Escaleras. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A.* Localidad Ciudad Bolívar



#121 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Transformación. Barandas rampa. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A*. Localidad Ciudad Bolívar

7.6. INTERVENCIÓN #5

Fecha: 11 de Marzo 2019 **Hora inicio:** 2:10 pm **final:** 2:40 pm

7.6.1. DISEÑO 5: TRANSFORMAR

Llega el día anhelado, los espacios están dispuestos y solo esperamos que los niños bajen a disfrutarlo. A las 2.10 de la tarde suena el timbre, los niños y niñas llegan con gran alborozo y sorpresa a constatar lo que desde la distancia han visto. Ya su patio está diseñado definitivamente para ellos. En su patio encuentran diseños permanentes que hacen elevar más su emoción por bajar a jugar

Solo esperamos que se diviertan, para esta intervencion

➤ **Vamos a vestirnos**

Este espacio diseñado para la entretenecion e imaginacion de los niños y niñas, compuesto por disfraces, accesorios como gafas, collares, diademas etc. La intencion es ofrecer un ambiente de cambio y transformacion donde los niños y niñas puedan jugar libremente a ser, disfrutando de juegos de roles.



#122 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. Vamos a vestirnos. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ **Creaciones tranquilas**

Espacio con un tapete removible , y fichas de armatodo.



#123 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. Creaciones tranquilas. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*



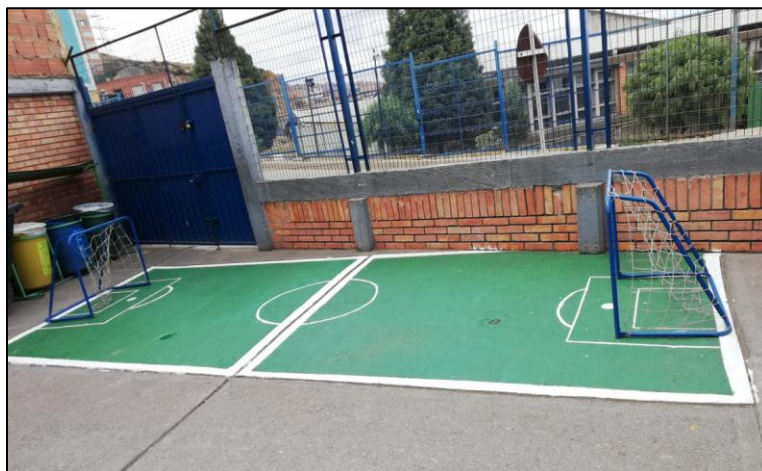
➤ **Vamos a ocultarnos**

Elaboradas en tubos de pvc y telas quirúrgicas, se ubican las casas en sitios sugeridos por los niños en ocasiones anteriores.

#124 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. Vamos a ocultarnos. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ **¡Sube la mano y mete gol!**

Siendo el fútbol, el juego preferido por los niños, se diseña una cancha pequeña y se demarca con pintura de tráfico, simulando una de verdad.



#125 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. ¡Sube la mano y mete gol! *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ **Somos artistas**

La necesidad de un espacio donde los niños y niñas puedan plasmar sus creaciones, fue un gran motivo para diseñar estos tableros de madera, en los que se



#126 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. Somos artistas. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

dibuja con tizas y finalmente se borra, para dar comienzo a una nueva obra.

➤ **Carreteras**

En las intervenciones anteriores este diseño de carreteras obtuvo gran acogida, por tal motivo se decide plasmar estas en forma permanente en la rampa.



#127 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. Carreteras. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

➤ Mano –pie

Muchos niños y niñas requieren mayor intensidad en sus movimientos de saltar y realizar coordinación motriz, por esto se diseña este espacio que invita a agacharse y levantarse rápidamente, es por esto que se decide plasmar de forma permanente en el patio.



#128 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. Mano - pie. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

7.6.2. Momentos de interacción con el ambiente

Son las 2.20 de la tarde y con inquietud esperamos la reacción de los niños y niñas al ver su patio transformado con diseños permanentes ¿Qué dirán? ¿Qué espacio será más atractivo? Y llega el momento, la algarabía es muy grande, todos corren a observar los diferentes espacios y es notoria la alegría de ver los diseños. Gritan: “Ese fue el que yo dije: ¿cierto profe?”, ¡Profe: ¿Así fue que le dije lo de la rampa, cierto? Por eso la pintaron.



poner la bata, la batata, la batata” Ven y nos ponemos los delantales para pintar. Aichss si vez, nos quitaron el puesto... “Soy un bombero”

➤ **Vamos a vestirnos**

Al espacio corren rápidamente un grupo de niñas, quienes de inmediato empiezan a probarse trajes y accesorios. Algunos niños también lo hacen vistiendo trajes de bomberos con los que después jugaban fútbol.

Se escuchan diálogos como *“Me voy a*

#129 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. Vamos a vestirnos. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*



➤ **Creaciones tranquilas**

Un grupo de niños seleccionan este espacio y allí arman figuras como robots, otros niños armaron armas para completar el traje que han escogido. Algunos niños que juegan a policías se identifican con los trajes de bomberos y

#130 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. Creaciones tranquilas. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad Bolívar*

usan pistolas elaboradas con fichas para perseguir a “los malos”, quienes no portan identificación, al atraparlos son llevados a alguna de las casas y allí son encarcelados.

➤ **Vamos a ocultarnos**

Continúa siendo el gran favorito, ya que aquí se



[Fotografías de Sandra Segura]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. *Vamos a ocultarnos*. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Bolívar

ofrece el espacio ideal para desarrollar el juego simbólico, se disfruta de la privacidad y del poder imaginar sin límites. Es urgente la necesidad de ocultarse, de que su juego no sea visto por los demás. La profesora Karen, levanta una de las puertas ellos exclaman “*Ay profe: no nos destape*”, es el requerimiento de una niña, cuando la profesora Karen, levanta una de “puertas de la casita” por curiosidad.

➤ **¡Sube la mano y mete gol!**

La gran sensación de poder disfrutar de una cancha de futbol como los grandes, fue evidente en el grupo de niños. Algunos de ellos portan diferentes collarines y gafas, tomados del espacio

VAMOS A VESTIRNOS, los que resaltaban en el grupo. La rigurosidad de cumplir con las normas de juego es muy notoria. Los saques con la mano y las indicaciones de faltas están muy presentes. También el recordar a sus compañeros que están jugando un partido y no *“deben meterse a la cancha “grita uno de los jugadores.*

➤ **Mano pie.**

Este espacio es utilizado por los niños y niñas de forma alterna a los demás juegos. Con gran dinámica realizan las indicaciones de los gráficos. Algunos niños que se encuentran jugando futbol al salir a rescatar el balón saltan realizando los ejercicios sugeridos. Al finalizar la jornada escolar este espacio se convierte en el más concurrido, ya que por este patio es la salida.

➤ **Somos artistas**

Es la mayoría de niñas quienes disfrutan en mayor proporción de este espacio, utilizan algunos trajes de chef los cuales fueron adaptados como delantales de pintor, y mientras se esmeran por acicalarse algunos pierden la oportunidad de jugar en



#133 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5. Los artistas. Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A. Localidad Ciudad...

los tableros. Con tizas dibujan paisajes y se recrean a sí mismas en el patio. Establecen turnos para usar los tableros, de tal manera que quienes aspiran a usarlos esperan pacientemente o mientras tanto, van en busca de otro espacio.

➤ Carreteras

Este espacio es esperado con gran impaciencia, tienen listos los carritos para disfrutar de la carretera, aquí en forma ordenada y respetando los turnos los niños organizan competencias. Un jugador se ubica en la parte inferior (meta) y es quien da la partida de lanzamiento y de igual forma avisa el carrito ganador

7.6.3. OBSERVACIONES GENERALES

1. Los ambientes diseñados ¿promueven una mejor convivencia?

#134 [Fotografías de Karen Vargas]. (Bogotá D.C. 2019). Intervención #5.
Carreteras. *Colegio el Minuto de Buenos Aires, Sede A*. Localidad Ciudad Bolívar

Es relevante la transformación del ambiente social del juego en el patio, mejoró notablemente la convivencia y la autonomía de los niños y niñas. Hay mayor autorregulación y control de sus emociones, también cabe resaltar que la cooperación y las buenas relaciones interpersonales fluyen a la hora del juego ya que se ofrecen a los estudiantes elementos para recrearse en forma entretenida lo que posibilita entre los niños una comunicación más espontánea en sus conversaciones, más dialogantes, se mostraron contentos y gratos en los momentos de descanso, disminuyeron los conflictos y desaparecieron las actitudes violentas y agresivas, se observó el liderazgo por parte de los estudiantes desarrollando capacidad de organización y turnándose para ocupar los juegos.

2. ¿Son suficientes los espacios diseñados?

Sí. Dadas las dimensiones físicas del patio es suficiente. De lo contrario estarían muy saturados los espacios. Hay ambientes a los que llamamos móviles y dadas las condiciones de juego que requieran los niños y niñas se instalan o retiran.

8. ANALISIS DE RESULTADOS

Para el análisis de los resultados nos propusimos tener en cuenta dos aspectos: por un lado las preguntas eje que propone el artículo: Algo más que un patio de recreo, publicado en la revista digital para profesionales de la enseñanza “Temas para la educación” del año 2010 para evaluar los proyectos en patios escolares, entendiendo la evaluación como la posibilidad de analizar, valorar y orientar en torno a una reflexión. Dichas preguntas fueron desarrolladas al finalizar cada análisis de las intervenciones (pág. 96, 107, 114, 123, 137), pero consideramos pertinente enunciar sus resultados generales; por otra parte, elaboramos cuadros de análisis por intervención, de acuerdo a lo que observamos en cada una, centrando la mirada en evidenciar las interacciones de los niños y niñas con los ambientes, específicamente frente al juego, el uso del espacio y el tiempo. El cuadro permite vislumbrar de una manera más amplia pero al mismo tiempo especifica que dinámicas fueron recurrentes, o por el contrario, cuales ocurrieron de forma aislada. (Ver anexo 3)

A continuación abordaremos de manera global aquellas particularidades que encontramos frente a lo observado, teniendo en cuenta los referentes teóricos y la experiencia, de cara a las categorías juego, desarrollo integral y desarrollo de ambientes. Sin embargo, en línea con Pavía (2005) quien cita a Parlebas: “El espacio material representa el soporte irrecusable de todo juego”; y enfatiza: “definir un juego es en parte, establecer las características de los lugares donde se realiza” p. 41, al describir los juegos que los niños diseñaron en las intervenciones será imposible no hacer alusión a los espacios en los que se desarrollaron.

8.1. Precisiones frente al juego:

Transformar el juego y las relaciones que se crean durante el descanso, fue posible desde el diseño de ambientes, ya que la presencia y disposición de elementos que de diversas maneras invitaban al juego individual, pero también al juego en equipo, propicio el desarrollo de juegos simbólicos y juegos reglados; el espacio ofrecía oportunidades para que las experiencias de juego fueran variadas y los niños pudieran participar según su preferencia en uno u otro.

De acuerdo a nuestras observaciones iniciales, en las que el descanso se caracterizaba por ser un momento en el que los niños corrían por el patio, se arrastraban, peleaban y parecían no tener juegos simbólicos o reglados establecidos, desde las primeras intervenciones notamos cómo sus experiencias de juego fueron transformándose. Hubo cuatro juegos específicos que a lo largo de las intervenciones se transformaron:

8.1.1. ¿Las niñas sólo juegan cosas de niñas?

En las observaciones iniciales, las niñas permanecían sentadas a un lado o en las gradas, y sólo unas pocas participaban de los juegos de perseguirse o de halarse; lo más cercano a un juego simbólico que observamos fue una ocasión en que alzaban entre varias a una, simulando ser una camilla o un columpio, o algunas que traían juguetes pequeños y hacían algunos diálogos.

Posteriormente, en las fases del método mosaico, las niñas solicitaban espacios como casitas, cocinas, muñecas, casas de muñecas. Sorprendentemente, en la prueba piloto 1, que contaba con un ambiente de casas de cartón, fueron ellas quienes menos las usaron.

Desde el principio, tuvimos claridad que para propósitos de este proyecto, y de los ambientes a diseñar, no existirían juegos de niños o juegos de niñas, sino simplemente ambientes que suscitaran diferentes juegos, para que tanto niños y niñas lo disfrutaran. En el primer

ambiente, ellas se apropiaron de los aros, moviéndolos por su cuerpo, y compitiendo al “quién dura más” con determinado movimiento. Otro grupo de niñas, selecciono algunos juguetes de la caja, llevándolos a otro lugar y usándolos para jugar; allí, nuevamente surgieron diálogos, de juegos simbólicos iniciales: - “Yo con esta soy la mamá, y ustedes mis hijas”, -“Usted manda ahorita y después Samanta”. Quedamos un poco intrigadas, pues entre sus peticiones estaba una cocina, y nos afanaba pensar que en esta intervención no estuvieron tan activas porque no la tenían.

Atendiendo a esa petición no cumplida, en la intervención 3, decidimos poner algunos delantales y gorros de chef, que acompañados de los bloques lógicos y las fichas lego, podrían considerarse perfectos para propiciar un juego simbólico que implicara cocinar, servir comida, y acciones por el estilo. Como los niños y niñas nos enseñaron, una cosa es el imaginario del diseñador, y otra el uso y la manera de habitar que ellos le dan a los ambientes. Todo dispuesto de forma aleatoria, pero con una intencionalidad... Y ellas deciden que los delantales y los gorros no son de chef, sino de artistas. Quien quisiera pintar usando los caballetes (parte de este ambiente, pero de otro espacio), debía tener su delantal y gorro. Tenerlos implicaba para ellas un rango, un nivel artístico. ¿Cocinar? No, esa indumentaria las transformaba en artistas, no en cocineras.

Como narramos en otro apartado, la experiencia con los delantales, generó la participación de las familias y a su vez, el diseño de otro espacio que desde la indumentaria propiciara el juego simbólico. Y es que en este punto es importante afirmar, que si bien el juego simbólico, se trata del “como si...”, las prendas, sombreros, trajes contribuyen demasiado a estimular este “como si...”, pues le dan otro nivel, los niños y niñas se meten realmente en sus personajes, además facilitan que el otro también me reconozca.

Es así como en la Intervención 4, vimos con alegría a nuestras niñas personificando bomberos, doctoras, bailarinas, policías, entre otros personajes. Ellas disfrutaban vestirse, y los trajes hasta tienen magia: vienen cargados de palabras. Se los ponen, y empiezan los diálogos, - “Yo voy a rescatar a tu familia del incendio, cuando comiences a gritar yo entro”, - “Listo, yo doy vueltas, y cuando te diga debes rescatarme”. - “Juguemos a la doctora Mari, tu eres la bailarina que en la presentación se parte el pie, y yo entro a curarte” - “Ay no, más bien ponte una falda y ambas somos bailarinas y practicamos un baile con Evelin”. Es un comentario subjetivo, pero verlas empoderadas de sus personajes, algunos tradicionalmente masculinos, logra conmover a cualquiera, pensar en “como si en 20 años....” pudiéramos verlas así, profesionales, haciendo lo que les guste, y no lo que “deban”.

Lo anterior, no quiere decir que los trajes e indumentaria sean un “juego de niñas”, pues en la Intervención 6, fueron los niños los que corrieron al estante de los disfraces, y se apropiaron de los elementos. Los collares, resultaron ser importantísimos para poder jugar fútbol, y los trajes de bombero son en realidad trajes de espía, que se convirtieron en el distintivo de todo un juego simbólico pero a su vez reglado que ellos inventaron: “Espías”, es un juego que consiste en que con armas elaboradas en lego (que se explicaran más adelante), quienes tengan el traje de bombero, se encargan de “disparar” a los demás para poder retenerlos. Los retenidos permanecen en un lugar, pero si logran reunir piezas suficientes para hacer un arma, pueden “liberarse” al rescatar a sus captores. Entre las reglas que pudimos observar, hay dos: una, si te disparan, debes ir a donde quedas retenido y dos, sólo pueden retener quienes tienen el traje de bombero.

De acuerdo a lo anterior, Cavallini (2017) , aludiendo a los postulados de Loris Malaguzzi y la escuela reggiana, enuncia:

“Las niñas y los niños entran en contacto y conocen el mundo a través de un enfoque multisensorial, a modo de inmersión: pensamos que la curiosidad y la empatía, que a menudo son el prisma a través del cual contemplan todo lo que les rodea, son competencias inteligentes y necesarias que tenemos que saber valorar para convivir hoy en día de manera más respetuosa y pacífica con las diferencias que caracterizan a todos los seres vivos” p. 192

Los juegos de niños y los juegos de niñas no existen. Punto.

8.1.2. El fútbol es pasión.

Uno de los aspectos que más llamó nuestra atención en las observaciones iniciales, fue el “fútbol” que los niños jugaban. Perseguían una botella de plástico por todo el patio, y el objetivo al parecer, era patearla y no dejar que se la quitaran. En el mejor de los casos, esta botella era reemplazada por una pelota que algún niño traía, pero la dinámica, perseguirla por todo el patio y tumbar a todos por delante seguía siendo la misma. Quien viera esta situación, pensaría que estos niños jamás en su vida habían visto un partido de fútbol.

Posteriormente, en las fases del método mosaico, los niños solicitaban una cancha de fútbol, y hasta una de baloncesto. En los diálogos y análisis propios del método, los niños lograban caer en cuenta que por las dimensiones del patio, una cancha de futbol era imposible, aunque Esteban dijera, -“Aunque sea una de micro, profe”.

En las pruebas piloto, no incluimos ningún espacio que propiciara el futbol, porque no pretendíamos transformar el patio en un espacio “futbol céntrico” como ocurre en los patios escolares de algunas instituciones, en los que la disposición del ambiente, da prioridad al juego del fútbol relegando a quienes quieren hacer actividades distintas. Si esta situación se presenta en colegios con amplios patios, ni pensar que ocurriría en el nuestro.

Sin embargo, al sentarnos a diseñar lo que sería la primera intervención, recordamos las palabras de Esteban, reflejadas también en los dibujos de cómo imaginarían su patio. Decidimos entonces, utilizar unas banquitas algo desgastadas del cuarto de Educación Física y ponerlas en uno de los espacios, para que así, por lo menos los niños pudieran hacer lanzamientos al arco. De inmediato, aquellos quienes se caracterizan por ser enérgicos y que demuestran una necesidad imperiosa del movimiento se apropiaron del espacio. Inicialmente, comenzaron a correr y a quitarse el balón cómo lo hacían con la botella, y luego se organizaron en equipos para intentar meter goles. Lo más interesante surgió, con un pito de la caja de juguetes, que le dio el rol de árbitro a Esteban, y a quien todos respetaron en sus decisiones. En esta intervención no hubo tantos goles, pero sí dinámicas propias del juego del fútbol, tales como arquero, equipos, puntos de lanzamiento, entre otros. Resultó ser que si sabían que era el fútbol, las que no sabíamos que para jugar fútbol se necesita una pelota, un arco y un espacio, éramos nosotras, que en las observaciones nos atrevimos a pensar que estos niños venían de otro planeta. Que mal es juzgar.

El éxito del espacio ¡Gol! en la Intervención 1, nos animó a irlo perfeccionando a lo largo de las intervenciones, delimitando “la cancha”, y así mismo los niños iban aumentando la apropiación de las reglas del juego. Un simple rectángulo con cinta, hizo que aparecieran los “saques”, porque cuando el balón cruza la línea deben sacar; de esta manera, poco a poco el juego se fue complejizando. Y así mismo, descubrimos que en nuestro pequeño patio sí había capacidad para tener un ambiente propicio para el fútbol.

La alegría brilló en las caras de emoción, cuando en la intervención 5 vieron la cancha pintada de verde, con sus marcas blancas imitando una real pero con unas medidas algo asimétrico, para optimizar el poco espacio. Corrieron y celebraron, y con una mirada pícaro, Esteban, nos dijo que sí se podía. El fútbol y el diseño de ambientes, son cuestiones de pasión.

8.1.3. ¿Ustedes por qué se esconden tras la basura?

Esa era una pregunta frecuente en un descanso cotidiano, ya que los niños y niñas acostumbraban a meterse tras el shut de basura, aparecer y desaparecer, e incluso podía permanecer allí todo el descanso. Con nuestros ojos adultos, en las observaciones veíamos con extrañeza que elegirían ese lugar tan incómodo para jugar.

En el método mosaico, algunos afirmaron que su lugar favorito del patio era la basura, porque allí podían esconderse. Al hacer diseños con ellos, no encontramos que planearan un lugar específico para esconderse, ni que lo plasmaran en sus dibujos. Esto nos confundió un poco, porque si bien entendíamos que para ellos era divertido esconderse, no encontrábamos fácil diseñar dentro del ambiente un espacio para tal fin.

En la prueba piloto que usamos la casita de cartón, buscando complacer a las niñas, resultó que los niños fueron felices jugando con ella. Entre las dinámicas que ocurrieron, notamos que una de las ventanas de la casa permitía esconderse, asomarse, aparecer, desaparecer, y que por eso llamaba mucho su atención. Esto nos dio una luz frente a qué diseñar.

Fue así como optamos por hacer unas casitas en tela quirúrgica y tubos pc, para que los niños y niñas contaran con espacio privado en el patio, un lugar para esconderse y jugar. Fueron de gran aceptación, y a lo largo de las intervenciones se fue mejorando su calidad, para que resistiera hasta 10 niños dentro, y así mismo, ellos también optimizaron su uso, pues al principio, por ser novedad, discutían por “a quien le pertenecen”, pero ya conviven y van de una casita a otra. El shut de basura, volvió a la función para la que fue diseñado: contener la basura, porque los niños encontraron en los ambientes, el espacio para esconderse que tanto solicitaban.

8.1.4. ¿Armas?

Iniciamos este apartado, recordando al lector el contexto de los niños y niñas del curso 101, que como lo mencionamos en el ítem correspondiente, pertenecen al barrio San Joaquín, de la localidad de Ciudad Bolívar. Muchos de estos niños no tienen acceso a juguetes de gama alta, incluso algunos, a ningún juguete. Quizá por esto, en el método mosaico, algunos expresaron el deseo de tener juguetes para usarlos en el descanso.

Por esto, en una de las pruebas piloto, dispusimos una caja con juguetes, que les llamo mucho la atención, y disfrutaron demasiado.

Teniendo en cuenta lo anterior, en la intervención 1, dispusimos dentro del ambiente, un espacio tranquilo con un tapete y muchos juguetes, para que los niños y niñas pudieran explorarlos y usarlos de forma cómoda. Dentro de la caja había carros, muñecos, pistas, fichas de lego, pelotas, trompos, peluches pequeños, entre otros. Los niños que eligieron jugar en este espacio, demostraron espacial preferencia por las fichas tipo lego y los muñecos pequeños. Por eso, en la intervención 3, dispusimos un espacio similar sólo que en lugar de juguetes de diferentes tipos, sólo pusimos fichas plásticas tipo armatodo y bloques lógicos de madera.

Los niños disfrutaron este espacio, y utilizando las fichas diseñaron diferentes objetos, edificios, carros, torres, animales, etc. Carlos y Julián pusieron bastante empeño en diseñar y armar, un arma, similar a una escopeta. Tan sólo pasaron minutos para que comenzaran a surgir más armas, más elaboradas. Frente a esto, tuvimos la mirada atenta al uso que los niños le dieran, pero notamos que con su creación surgió el juego de espías, que aunque es similar a las “cogidas” que ellos durante las observaciones jugaban, éste es más elaborado, y ya no usan un golpe con una botella para “coger” sino un disparo imaginario con el arma.

Quizás lo ideal no sería que se elaboraran armas, en el contexto histórico de nuestro país es lo que menos queremos para nuestros niños, pero nos acogemos a Peter Bellock (2015) quién en su

texto “Case for play” (Un caso para jugar), reúne una serie de pruebas que abarcan los campos de la psicología evolutiva, desarrollo infantil, sociología, pediatría, neurociencia, y la economía para ilustrar la importancia del juego para el desarrollo infantil saludable y la posibilidad de intervenciones de juego como poderosas herramientas de reducción de la pobreza, y entre sus muchos aportes, hace un llamado a los gobiernos hacia el bienestar de los niños desde tres aspectos, entre esos el siguiente: “Dar prioridad al juego como derecho básico para los niños en crisis. Para niños en contextos de guerra, desplazamiento, o emergencia, el juego es esencial para aliviar los negativos efectos del trauma. En situaciones de crisis, proveer juego debe ser la máxima prioridad” (Bellock, 2015, p. 25.) Por tanto, consideramos que los niños de este proyecto, que pertenecen a contextos tan difíciles, y algunos han sido víctimas de desplazamiento forzado, encuentran en el juego y en el diseño de sus armas, una manera de proyectar lo que observan en sus contextos directos, y esperamos que sólo sea para ellos un juego.

Finalmente queremos precisar que a lo largo de las intervenciones, pudimos evidenciar que los niños ampliaron su capacidad de observación, pero también su capacidad de concentración. Vimos como los niños aprendieron a comunicarse, negociar, compartir, cooperar, coordinarse, etc. Incluso luego de las intervenciones, en el aula se notaban más relajados.

8.2. Precisiones frente al uso del espacio

En un contexto como el del patio de recreo de la Institución Minuto de Buenos Aires, se pensaba imposible mejorar las condiciones físicas y visibilizarlo como un espacio acogedor y que ofreciera posibilidades para que los niños y niñas disfrutaran plenamente del derecho autónomo de jugar.

Así es que tenemos en cuenta a Sarlé (2014) “La intervención de los patios, los salones; la producción de ficheros, la posibilidad de recuperar la memoria de los juegos y sus modos de producción nos autoriza a realizar las modificaciones que necesitamos para jugar mejor”, para priorizar la urgente necesidad de ofrecer espacios, que inviten al juego donde los niños libremente desarrollen su autonomía ya que muchos de ellos solo cuentan con la Institución Educativa como otro lugar alterno para habitar.

Se establecieron diversos ambientes con la finalidad de provocar variadas sensaciones, que representaran para los niños y niñas su lugar favorito y no un simple lugar para estar después de la clase, en este sentido es importante mencionar a Salgado, (2011) en cuanto a que no debemos limitarnos a modificar tan sólo un aspecto (ya sea organización del espacio, metodología, recursos, etc) sino que se hace necesario reflexionar sobre nuestro papel como docentes, sobre la concepción de educación que poseemos, antes de actuar y de proceder a la acción, es importante tener en cuenta las necesidades, características y anhelos de los niños y niñas.

Es así que con cada una de las intervenciones se ofrecieron ambientes que presentaban a los niños y niñas diversas posibilidades y que fueron evaluados teniendo en cuenta el grado de aceptación y el uso del espacio que los niños le daban, permitiendo que el espacio fuera sea un lugar de encuentro y de intercambio con las personas que van a convivir en él.

Con la mínima cantidad de área con que contábamos nos propusimos ejecutar y llevar a la realidad las propuestas que los mismos niños habían planteado de cómo soñaba su patio de

recreo. Algunos de estos diseños de forma permanente y otros transitorios que facilitan la transformación en nuevos juegos como cajas que contienen diversos juguetes, máscaras, abalorios, gafas, trajes, cuentos, etc.

De esta manera logramos crear espacios como lo menciona Salgado, (2011) de acción interacción y comunicación entre los niños y niñas, sus familias y docentes, entendiendo sus necesidades y atendiendo sus intereses. Es así que el espacio de juego en el colegio Minuto de Buenos Aires se convirtió en un espacio de movimiento, afecto, juego, exploración, comunicación, relación, descanso, etc.

Para que esto fuera posible también es importante mencionar que la cantidad y distribución de los materiales y objetos en los diferentes espacios favorecieron acciones, actitudes y movimientos, al tiempo que los niños construyeron una imagen diferente de su recreo.

8.3. Precisiones frente al uso del tiempo

La presencia de los niños y niñas en los distintos espacios propuestos, fue una de las formas de medir el grado de aceptación hacia los diseños presentados. Pero más allá del transitar por ellos, fue primordial establecer que cantidad de tiempo disfrutaban de las experiencias que se ofrecían, y si verdaderamente estos espacios llenaban las expectativas que los niños y niñas se habían creado en el ejercicio de imaginar su patio. El uso del tiempo que los niños y niñas dedican en su recreo y en el disfrute de cada uno de los espacios es totalmente propio, sin ninguna restricción en su utilización, Es decir, si quieren permanecer en un solo ambiente y disfrutar solo de él o por el contrario rotar por todas las experiencias ofrecidas es de su libre voluntad.

Todas las emociones vividas, la alegría, el ímpetu demostrado en el juego, el compartir con sus compañeros son testimonio del disfrute y acogida que lograron los ambientes propuestos, y es aquí, donde como docente reconocemos la importancia que tiene ese tiempo de juego que debe brindar sin ninguna restricción la escuela y que debemos velar y poner todo nuestro empeño por que sea de calidad, para el goce de nuestros niños y niñas.

8.4. Precisiones frente a los materiales

La realidad a la que nos enfrentamos, al igual que la de muchas instituciones educativas distritales, es el poco dinero disponible para hacer una interesante transformación, por esta razón pensamos en recursos asequibles, para transformar este espacio gris y poco estimulante para los niños, ya que consideramos que merecen una oportunidad para llenarles de color, juego y aprendizaje su patio de recreo.

En aras de esta transformación, buscamos ideas de juegos para pintar en el patio, por ello elegimos juegos que se pintaran, que tuvieran la mirada en el niño, creando de esta manera patios que funcionen y estén vivos; involucrando a los niños en el proceso de diseño del mismo, escuchando lo que piden, viendo más allá de sus necesidades, diseñando conjuntamente, fabricando juntos en la medida de las posibilidades, probando y rectificando. Porque son ellos quienes saben mejor que nadie a qué les gusta jugar y qué necesitan; porque son ellos los usuarios directos de estos espacios, y fue precisamente eso lo que pudimos evidenciar en cada una de las intervenciones, nos dimos cuenta que muchas actividades cargadas de colores no sirven si ellos no tienen un interés sobre ese juego.

Podemos reconocer como lo dice Durán (2019), que el objeto por sí mismo no es lo fundamental, sino todo lo que lo rodea, por ejemplo quienes lo diseñan y su intencionalidad, las exploraciones y conquistas que se suscitan en el juego y las interacciones que surgen a partir de

los objetos. Y todo ello se configuró en cada uno de los espacios diseñados en los que los niños y niñas dieron uso a cada uno de los objetos que se dispusieron en las intervenciones, exploraron e interactuaron produciendo en los niños placer y deleite por el momento de descanso.

Aunque parece sencillo, no lo fue del todo, el proceso para involucrar a los niños, inició con pequeñas sesiones de preguntas, dándoles voz y voto en el proceso de selección y diseño, pidiendo la creación de una lista con los juegos a los que les gustaría jugar y dibujos de los mismos. Se crea una selección final de los diseños más votados y por último surge una evaluación de viabilidad.

De esta manera se dio lugar a 5 espacios llenos de pintura, la cual le dieron al patio de recreo color y sentido al descanso. Se usó pintura para tráfico de colores azul, amarillo, rojo, verde, blanco y negro. Esta pintura está hecha a base de resinas acrílicas con excelentes propiedades de adherencia, secado rápido, resistencia a la abrasión y a la intemperie, además de un precio asequible.

Los lugares que se pintaron fueron:

La mini cancha, un pequeño rectángulo de 1,50 mts² por 2,50 mts². Espacio diseñado para los más activos, lleno de color verde y blanco.

Las carreteras en la rampa, pintadas de color negro y amarillo.

Mano pie, se usaron moldes en cartón, colores de pintura amarillo, blanco, rojo, azul, verde, negro.

Pared de teatro, colores negro, rojo, amarillo y rojo

Escaleras, amarillo, rojo, azul, verde

Armario de disfraces, elaborado con material reutilizable, como lo son los huacales, con tubos pvc. El cual ofrece un espacio tranquilo donde poder jugar con material extra como los disfraces,

gafas, collares, ya que de esta manera se ofrece todo un mundo de imaginación compartida entre compañeros.

Las casas que pasaron de ser elaboradas en cartón a unas con tubos de pvc y tela quirúrgica, que dieron lugar a espacios para ocultarse, para hablar en secreto o para encarcelar atrapados por policías o bomberos.

Muchas veces creemos que se necesitan juguetes o elementos muy sofisticados para el juego de los niños y niñas, pero este proyecto nos permitió ver que sin importar lo sencillos o complejos quienes le dan el significado a los objetos son los niños y las niñas partiendo de su interés y de la acción que ellos le den a los diferentes objetos dispuestos.

9. REFLEXIONES FINALES

Una de las primeras reflexiones de nuestra propuesta pedagógica, es el haber alcanzado el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Reconocer la importancia del juego en los niños y niñas, implica inicialmente reconocernos como docentes. Asumir una postura desde la posición de diseñadoras, analizando las acciones que realizan los niños y en este sentido, diseñar ambientes que permitan que ellos interactúen con el espacio, no es una tarea fácil, pero si es gratificante: el disfrute, las sonrisas, los juegos simbólicos, la convivencia y las interacciones, son sin duda alguna la motivación más fuerte para seguir encontrando en nosotras, la "diseñadora interior", la voz que le da prioridad a los espacios de juego, y que entiende que sólo a través de estos espacios es como los niños y niñas alcanzan su desarrollo integral, porque al ser partícipes de los diseños, éstos logran responder a sus intereses y necesidades.

Diseñar ambientes puede ser algo complejo, pero es importante que los docentes comprendan que no implica espacios amplios (lo ideal), ni presupuestos altos (lo anhelado), sino que a partir de las realidades físicas y económicas, con lo poco (¿o mucho?) que disponemos en nuestras instituciones, es posible diseñar un ambiente que permita que los niños se empoderen de sus juegos, de su espacio, de su cuerpo. Como lo afirma Sarlé (2014): “las decisiones que toma el maestro en esta dimensión tienen como objetivo generar un ambiente que conlleve bienestar, alegría y confianza. De ahí que en su práctica debe cuidar que los espacios resulten amigables, acogedores, brinden amparo, instalen como prioridad el juego y promuevan variadas situaciones

de aprendizajes múltiples. Un ambiente que resulte alfabetizador y aliente el desarrollo de su autonomía y responsabilidad.” (p. 26)

9.1. ¿Docentes o diseñadoras?

Durante el desarrollo de esta propuesta, nos dimos cuenta que dos términos que en su sentido directo aluden a dos profesiones que podrían considerarse diferentes y hasta lejanas, en la práctica pueden constituirse en una sola. El docente es un diseñador por excelencia, desde el momento mismo en que pone en juego sus apuestas pedagógicas en el aula. Sin embargo, el diseño de ambientes, es una tarea más rigurosa, que requiere en primera instancia una disposición física y mental por parte del docente, para observar las estructuras físicas y encontrar en ellas la posibilidad de un espacio en el que los niños puedan habitar y jugar. Podrá sonar un tanto utópico, pero sólo quienes lo han vivido nos darán la razón cuando afirmamos que el diseñar va de la mano con la palabra amor, y es que sólo quien ama profundamente la infancia y reconoce en esta toda una cantidad de potencialidades y habilidades puede identificar la necesidad de propiciar espacios que contribuyan a su desarrollo libre y espontáneo, en donde el juego pueda darse de forma espontánea y en donde el espacio y quienes lo habitan convivan en armonía.

Por tanto, cada diseño debe ir acompañado de un reconocimiento de las necesidades y así mismo, de las realidades del espacio, para que sea posible acondicionarlo y explotar sus máximas posibilidades. En palabras de Ribas (2011) el trabajo por ambientes supone optimizar la organización del espacio, el tiempo y los recursos permitiendo un uso del espacio más rico y ampliando las oportunidades de experimentación, investigación, juego y relación. p. 103

9.2. De lo invisible a lo posible:

Si al inicio de este proyecto notamos cómo para padres y educadores el patio escolar era un espacio irrelevante en el que no era primordial las actividades que los niños realizarán ni su disposición, lo cual nos permitía pensar que era un espacio invisible, no porque no estuviera a la vista, sino porque las dinámicas que allí ocurrían carecían de importancia: ¿dónde se puede jugar?, ¿luego que tiene de malo el patio?, en este patio solo se puede correr y tener accidentes; esta propuesta nos permitió hacerlo posible: es decir, mostrarle a la comunidad educativa, que este lugar “patio” podía ser un mundo de posibilidades para nuestros niños, sin necesidad de una intervención arquitectónica, sino echando mano de materiales a nuestro alcance. De esta manera, pasó a ser el patio del “sí se puede”, si se puede jugar, si se puede reír, si se puede convivir, si se puede imaginar.

Para pasar a la categoría “posible” las relaciones que se establecieron entre niños, maestros y familias en miras del diseño de ambientes fueron fundamentales. Nos atrevemos a afirmar que unos aterrizaron y otros volaron. ¿Cómo? Los niños poco a poco aterrizaron sus anhelos de patios con piscinas, cocinas y canchas, a diseños reales que fueran acordes al espacio. Por el contrario, las maestras tuvimos que dejar volar la imaginación, eliminando en la mente el límite del espacio y buscando en lo pequeño, lo grande que se podía diseñar. Los aliados para este diálogo entre niños y maestros fueron los padres de familia, que con su experiencia enriquecieron el proyecto.

9.3. Lo hacemos nuestro cuando participamos:

No podíamos iniciar una intervención sin su consentimiento y sus propuestas, por tal motivo se utilizó el enfoque Mosaico para recoger directamente de ellos sus inquietudes, escuchar sus

voces, expresadas en los dibujos, croquis y sus mismos juegos, poder interpretarlos y plasmarlos, luego de llevar a cabo una reflexión conjunta, que pudiera ser adaptada a la infraestructura, un poco limitada con que contábamos. Su alegre y expectante participación y el decidido apoyo de las familias fueron trascendentales, rompiendo las brechas existentes entre los sueños infantiles y nuestras concepciones adultas.

Enfatizando en el rol que ejercieron las familias, es necesario precisar, que aunque al principio desconocían las dinámicas del descanso, los juegos de sus niños y las características del patio escolar, a lo largo del desarrollo del proyecto, fueron involucrándose. Inicialmente motivados por las narraciones de sus hijos posteriores a cada intervención, que de alguna manera, propició una reflexión personal en algunos padres y madres, sobre cómo podían colaborar. En comunidades de escasos recursos, como la del barrio San Joaquín, donde no es fácil dar una cuota o pedir dinero, apareció algo que a nuestro parecer es mucho más valioso: el servicio. Que cada padre de familia, pudiera pensar desde su oficio o habilidad, la manera en la que podía contribuir al diseño de ambiente en el patio con pintura, con manualidades, con trajes, permitió reforzar la idea de “nuestro”, y sin duda, cuando las cosas son “nuestras”, todos las usamos, todos aportamos, todos las cuidamos.

9.4. Los profes también jugamos:

Como maestras en ejercicio, con varios años de experiencia en la básica primaria, y vinculadas a la Secretaria de Educación, podría decirse que entre nosotras todo está dicho frente al juego. Son años en los que nuestra práctica nos ha permitido conocer de cerca el juego, no sólo desde el texto y la teoría, sino desde su práctica en sí. Sin embargo, quizá por la rutina, el afán por cumplir con el currículo, u otros, la claridad que pretendemos tener frente al juego como actividad regente

de la infancia, se desdibuja un poco, y se reduce al juego para... el juego para que lean, el juego para que aprendan matemáticas, o incluso, el juego para que no molesten y nos dejen calificar tranquilas. Es difícil reconocer este panorama, pero partimos de esto, para afirmar que nuestra posición frente al juego cambio. Encontramos en la experiencia de este proyecto, la necesidad de enriquecer los espacios temporales y físicos para que los niños y niñas, no sólo de la institución en la que hicimos la intervención, sino en la que cada una labora, cuenten con ambientes apropiados para que puedan disfrutar del juego en sí mismo. Sin duda alguna, esperamos que haya repercusiones a corto plazo en dichos lugares, ya que partimos de la base más importante, la transformación individual de nuestra práctica desde la potenciación de la misma.

Con el transcurrir de las intervenciones pudimos constatar el impacto que nuestro trabajo produjo en los compañeros docentes de la institución, quienes a través de la transformación del espacio, transformaron también su reconocimiento del juego como parte fundamental de las dinámicas escolares, pasando de una visión en la que el juego era premio o castigo, y el descanso una actividad tediosa que implicaba “vigilarlos”, a un momento en el que docentes y niños habitan los espacios interactuando sin sentirse condicionados y con la posibilidad de compartir el juego. Abad (2011) postula que: “el juego puede ser la mejor estrategia para la comprensión del espacio. Cuando un niño o un adulto entran en un espacio del juego, accede a una realidad paralela que se construye a sí misma mediante una actividad simbólica”. (p. 246)

Lo anterior fue evidente en las últimas intervenciones en las que algunos profesores se involucraron en los diseños, participando, dando ideas, y lo más importante disfrutándolas. Nos acogemos a la idea de Ribas (2011) quien plantea que: “la organización en ambientes supone un ejercicio de reflexión de los maestros sobre qué quieren que los niños y niñas encuentren en los ambientes y que acciones se desencadenan a partir del diseño que han hecho”. (p.105)

Para estos compañeros se abre una nueva posibilidad de desarrollar proyectos en los que a través del diseño de ambiente transformen las condiciones de la institución y de esta manera todos los estudiantes puedan disfrutar de estos espacios. Tanto así, que se espera que en junio, los otros dos patios sean intervenidos, para lo cual la institución ya dispuso de un presupuesto.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J. (2006). *El juego simbólico*. Barcelona: Editorial Grao.
- Abad, J. (2006). Proyecto "La espiral". *Red de revistas científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*. , 239 - 248.
- Abad, J. (2011). *Configuración del espacio en la escuela infantil*. CSEU La Salle.
- Abad, J. (2011) *La Ciudad Lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos través del juego*.
- Amado G. (1981) *Del Niño al adulto. El psicoanálisis del ser*. Buenos Aires: Editorial Paidós
- Andalucía, F. d. (2010). Algo más que un patio de recreo en infantil. . *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. .
- Arango, e. (2000). *La importancia del juego*. Medellín : Ducere.
- Berg., L.-E. (1999). Etapas de desarrollo del juego en la construcción de la identidad infantil: una contribución teórica interaccionista. *Universidad de Göteborg*.
- Bernal, R. (1994). *Juego, ocio, recreación*. . Bogotá, Colombia: Buho LTDA.
- Bogotá, A. M. (2011 - 2021). *Política Infancia y adolescencia* . Bogotá.
- Burke, C. (2005). *"Play in Focus": Children Researching their Own Spaces and*. London: Children, Youth, Environments.
- Caillois, R. (1984). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura de México.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México, México: 1958.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Cavallini, I., Quinti, B., Rabotti, A., y Tedeschi, M (2017) *Las Arquitecturas de la Educación: El Espacio de lo Posible. La Cultura del Habitar en la Experiencia de las Escuelas Municipales de Educación Infantil de Reggio Emilia* publicado en Revista Internacional de Educación para la Justicia Social (RIEJS), 6(1), 181-197.
- Cavanelas I, C. E. (2005). *Territorios de la infancia. Diálogos*. Barcelona. España: Grao.
- Clarck, A y Moss, P. (2001). *Listening to Young Children: The Mosaic Approach*. Londres: National Children's Bureau and Rowntree Foundation.
- Corporación Día de la Niñez, (2008), *Metodología NAVES – Para jugar al derecho*. Recuperado de: <https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/Metodologia-NAVES-Actualizacion.pdf>
- Durán, Martín. (2016). Diseño de Ambientes para el juego: práctica y reflexión en Educación Infantil. *RELADEI*, 84–95.
- Duran, S. M. (2019). *Los rostros y las huellas del juego*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Duvignaud, J. (1982) *El juego del juego*, Fondo de Cultura Económica, México D.F, Mexico: Serie Breviarios.
- Freud, S. (1907). *El creador literario y el fantaseo*. Provincia de Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. En *Obras Completas (12ª ed.)*. Tomo XVIII (pp. 7 - 62). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer, obras completas XVIII*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gómez R (1995) *Valor pedagógico del recreo*. Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio
- Glanzer., M. (2000). *El juego en la niñez*. Buenos Aires : Aique .
- H., C. P. (1992). Froebel: la educación del hombre. En F. Froebel. México, México: Trillas.
- Huizinga, J. (1972) *Homo Ludens*, Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores

- Jiménez, C. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la Neuropedagogía.* . Bogotá, Colombia: Magisterio.
- Lancaster, Y. y Broadbet, V. . (2003). *Listening to Young Children.* Maidenhead: Open University Press.
- Levin, E. (2008). La imagen corporal sin cuerpo: angustia, motricidad e infancia. . *Revista Intercontinental de Psicología y Educación.* , 91 - 112.
- Macías, H. F. (2016). Niños de preescolar participando en la investigación educativa mediante el enfoque mosaico. . *Revista Iberoamericana de Educación, vol. 71,* 197 - 215.
- Martínez., L. A. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. *Perfiles libertadores - Institución Universitaria Los Libertadores,* 73 - 80.
- Mila, J. (2017). Programa de Educación Sicomotriz en jardines infantiles públicos de Uruguay. *Nuevos ambientes de aprendizaje en educación parvularia* (págs. 74 - 82). Ssantiago: Ediciones de la junji.
- Ófele, M. R. (2001). Juego, cuerpo y movimiento en la insitución educativa. ., (pág. 3). La Plata .
- Ófele, M. R. (2001). *Juego, cuerpo y movimiento en la institución educativa* . La Plata.
- ONU. (1959). Convención Sobre los Derechos del Niño. . Argentina.
- Pavía, V. (2005) *El patio escolar: el juego en libertad controlada.* Buenos Aires, Argentina: Centro de Publicaciones educativas y Material Didáctico
- Pérez, H. C. (1992). *Froebel: La educación del hombre.* . México, México: Trillas.
- Piaget, J. (1956). *La concepción del espacio del niño.* . Routledge.
- Piaget, J. (1972). *El juicio y el razonamiento del niño.* Buenos Aires : Guadalupe.
- Piaget, J. (1982). *Juego y desarrollo* . Barcelona. España: Laila.

- Quintás, A. L. (2009). *La experiencia estética y su poder formativo*. Bilbao: Deusto Publicaciones.
- Rinaldi., C. (2011). *Diálogo con Reggio Emilia*. Lima.: Norma.
- Ribas, C (2011) Trabajar por ambientes en educación infantil como estrategia de innovación. *Indivisa, Boletín de Estudios e Investigación* (N°12), pp 99-108.
- Riera, M. Ferrer, M. y Ribas, C. (2014) La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones. *RELAdEI, Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 3 (2), pp 19-39
- Rodríguez, G. (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Málaga: Aljibe.
- S.J.Taylor y R.Bogdan. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Salgado, M. (1 de Febrero de 2011). *Pedagogia magna*. recuperado de www.pedagogiamagna.com
- Sandra Duran Chiape, Consuelo Martin. (2014). El juego en la educación inicial. . *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires, Argentina : Paidós.
- Sarle, p. (2008). Argentina.
- Sarlé, P. Rodríguez, I. y Rodríguez E. (2014) *Juego y espacio. Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje*, Buenos Aires, Argentina: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura; Unicef Argentina
- Vargas, K. (2019). *Diario de Campo*. Bogotá.
- Vigotsky, L. (1986). *El papel del juego en el desarrollo* . Madrid. : Aprendizaje Visor.
- Vigotsky, L. (1986) *La Imaginación y el arte de la Infancia*, en “*Arte e imaginación*”. Editorial Akal,

Walter F, Alfredo Hoyuelos. (2005). *Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. . España: Grao.

Winnicott, D. (1986) *Realidad y Juego*, Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Zubizarreta, A. (2011). Dando voz y protagonismo a la infancia en los procesos de investigación e innovación educativa. . *Revista Fuentes*, 107 - 123.

Tabla de contenido anexos

- Anexo N°1: Documentos para los antecedentes del proyecto de grado
- Anexo N°2: Diario de campo
- Anexo N°3: Cuadros, Transformaciones de espacios para el juego

➤ Anexo N° 1

REVISION Y ANALISIS DE DOCUMENTOS PARA LOS ANTECEDENTES DEL PROYECTO DE GRADO

TITULO	AÑO	CONCEPTO	AUTOR	DESCRIPTOR S/PALABRAS CLAVE	TIPO DE MATERIAL (TESIS, ARTICULO)	RESUMEN	METODOLOGIA	CONCLUSIONES	REFERENC
1. Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil	2016	El proyecto parte del interés y la experiencia del equipo de investigación en el campo del juego, la psicomotricidad y la práctica docente en Educación infantil, y tiene como propósito general contribuir al enriquecimiento de la línea de investigación sobre lúdico y creatividad que se ha venido desarrollando en el programa de Licenciatura en Educación Preescolar, de la Fundación Unimon serrate.	María Consuelo Martín Cardinal. Sandra Marcela Duran Chiappe	Esfera del Juego, Ambientes Lúdicos, Transformación Creativa, Reflexión Docente, Educación Infantil.	Artículo	Esta investigación parte del supuesto que girar la mirada hacia el diseño de ambientes como dispositivo para potenciar el juego en la primera infancia, implica un movimiento en la comprensión de las prácticas docentes que podría llevar a cuestionarse, entre otros: el rol del maestro, las características en el desarrollo de los niños y las niñas, su necesidad de actividad libre y autónoma y su juego dentro de ambientes diseñados para tal fin.	Investigación-acción	El resultado más destacado de esta investigación fue hacer visible el saber que surge a partir de la reflexión de la propia experiencia, en torno al diseño de ambientes para el juego.	Abad juego M., D entorno Experi abierta 15, 14 en la n A. (20 obra Barcel Vivir infanci Barcel Minist DOCU orienta inicial Colom Metod Barcel Montel mi Mé Montel Absorb C. (20 Lima: Integra Pedagó inicial
2. El juego, una oportunidad para el desarrollo e	2015	Este trabajo de grado propone el juego como medio para el desarrollo y construcción de una	Bonilla Olarte, Diego; Esteban; Hooker Rodríguez, Jonathan y Fernando.	Juego, identidad, identidad, autonomía, dimensiones del ser humano, desarrollo, desarrollo de	Proyecto curricular	El juego es un proceso de interacción social que se desarrolla en el contexto de la vida cotidiana. A través del juego, el niño construye su identidad y desarrolla sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. El juego es una actividad esencial para el desarrollo integral del niño, ya que le permite explorar el mundo que lo rodea, experimentar con diferentes roles y situaciones, y aprender a resolver problemas de manera creativa y autónoma. El juego también es una herramienta poderosa para el aprendizaje, ya que permite al niño aprender de manera significativa y duradera. El juego es una actividad que debe ser promovida y valorada en el entorno educativo y familiar, ya que es fundamental para el desarrollo integral del niño.	Investigación-acción	El resultado más destacado de esta investigación fue hacer visible el saber que surge a partir de la reflexión de la propia experiencia, en torno al diseño de ambientes para el juego.	Abad juego M., D entorno Experi abierta 15, 14 en la n A. (20 obra Barcel Vivir infanci Barcel Minist DOCU orienta inicial Colom Metod Barcel Montel mi Mé Montel Absorb C. (20 Lima: Integra Pedagó inicial

<p>identidad del ser humano</p>		<p>identidad propia, con el fin de que el ser humano pueda ser partícipe de la transformación de su misma sociedad, es una oportunidad de rescatar el juego como una herramienta pedagógica muy importante en los procesos de aprendizaje dentro y fuera de las instituciones, guiados inicialmente por los padres y luego por los maestros como responsabilidad principal de la adquisición del conocimiento significativo en pro de una mejor sociedad, donde cada sujeto pueda tomar decisiones concretas, claras y auténticas en los diferentes contextos que se desenvuelva.</p>		<p>de decisiones.</p>			<p>atravesar sus vidas es muy importante en la construcción de conocimientos sin lugar a dudas una oportunidad de área, disciplinar y pedagógica en el ámbito educativo, que debe ser rescatada e involucrada en todos los procesos formativos para posibilitar en los niños, niñas, jóvenes y adultos transformadores de su misma sociedad frente a los fenómenos actuales.</p>	<p>esta es una oportunidad de juego sin lugar a dudas una oportunidad de área, disciplinar y pedagógica en el ámbito educativo, que debe ser rescatada e involucrada en todos los procesos formativos para posibilitar en los niños, niñas, jóvenes y adultos transformadores de su misma sociedad frente a los fenómenos actuales.</p>	<p>El juego sin lugar a duda es una oportunidad de área, disciplinar y pedagógica en el ámbito educativo, que debe ser rescatada e involucrada en todos los procesos formativos para posibilitar en los niños, niñas, jóvenes y adultos transformadores de su misma sociedad frente a los fenómenos actuales.</p>	<p>culturas y valores</p>	<p>capacidades (1953) neuropsicología (1981) Etnografía (1981) Barcelona (1981) disciplina y pedagógica (1981) involucrada en (1981) formativos para (1981) niños, niñas, jóvenes (1981) transformadores (1981) sociedad (1981) fenómenos actuales (1981)</p>
<p>3. El recreo: un encuentro entre amigos</p>	<p>2016</p>	<p>A partir de las prácticas pedagógicas y de un análisis de la</p>	<p>Ortiz Gamba, Leidy Johanna.</p>	<p>Escuela, Recreo; Recreación; Juego.</p>	<p>Propuesta pedagógica</p>	<p>Hoy la educación física con su tendencia deportivista tiene que partir de una reflexión</p>	<p>La metodología utilizada fue cualitativa ya que se va a emitir un juicio</p>	<p>Se establece que la recreación va de la mano con la palabra recreo, las cuales tienen que ver con un proceso de interacción en un ambiente favorable que cada persona elige</p>	<p>Acosta (2010) campo imagin</p>		

	<p>población se plantea diseñar una propuesta pedagógica como estrategia didáctica, en la cual se adaptarán una serie de juegos los cuales nos llevan a la potencialización de la atención y que nos deja como resultado una cartillas, estos aplicados en dos ambientes uno al aire libre y el otro es un espacio creado y adaptado dentro de la misma institución para que los niños empiecen su proceso.</p>				<p>sería en cuanto a lo que verdaderamente representa el juego en el niño y así crear ambientes significativos, no solo en la parte motriz si no que vaya mucho más allá. Teniendo en cuenta que cuando el niño ingresa a la escuela presenta mayores dificultades en cuanto a la focalización de la atención durante un periodo continuado o prolongado de tiempo, puesto que tiene que enfrentarse a una serie de cambios como reglas, requerimientos y actividades pre-establecidas que ameritan su total concentración y que al no poder cumplirlos afectan directamente el rendimiento escolar. De ahí que se hace pertinente estar en constante investigación para poder generar propuestas que estén contextualizadas de acuerdo a la necesidad de cada población. Vemos en el juego una estrategia del fortalecimiento de las capacidades cognoscitivas y de los procesos atencionales del estudiante, siendo a la vez el juego una herramienta tan simple</p>	<p>de valor y está sujeto a la interpretación con un enfoque descriptivo ya que se refiere a la identificación de relaciones entre dos o más variables, buscando un cambio en la población intervenida.</p>	<p>disfrutar en su tiempo libre. Se evidencia que en algunos espacios de la escuela existe ya ese territorio el cual algunos niños utilizan todos los días en ese mismo tiempo para realizar la misma acción, lo que obliga a que otros niños tengan que ir a otro lugar a realizar sus actividades. El recreo es principalmente ese lapsus de tiempo para compartir, para jugar, para que los niños sean ellos mismos sin limitaciones en cuanto a las acciones que pueden realizar, aunque en la escuela hayan limitantes en cuanto a las normas que en el recreo pueden ocurrir, los niños se desinhiben de tal manera que no hay esa imagen de control que si se puede ver en el aula.</p>	<p>volum Bernal Bogotá Callois hombre S.L fo Huizim Alianz juego: neurop</p>
--	---	--	--	--	--	---	--	--

						pero tan atractiva, y que forma parte de su desarrollo tanto físico como mental.				
4. El juego como estrategia didáctica para la creación de espacios y ambientes educativos potencializados de la atención en los estudiantes de la institución educativa sede Piedralarga	2014	Diseño de una propuesta pedagógica a través del juego didáctico (cartilla) que promueva la creación y fortalecimiento de espacios y ambientes educativos, posibilitando la potenciación de la atención de los niños y niñas de la institución educativa San Bartolomé sede Piedralarga del Municipio de Sutatenza	Hernández Novoa, Yardan	Juego, estrategia, atención, didáctica, proceso, ambientes educativos	Tesis de grado: propuesta pedagógica.	Teniendo en cuenta que cuando el niño ingresa a la escuela presenta mayores dificultades en cuanto a la focalización de la atención durante un periodo continuado de tiempo, tiene que enfrentarse a reglas, requerimientos y actividades pre-establecidas que ameritan su total concentración y al no poder cumplirlos afecta directamente el rendimiento escolar. Debemos generar estrategias encaminadas a ayudar a estos niños a superar estas falencias.	Cualitativo interpretativo	-	La implementación, adecuación, diseño y ejecución del proyecto Ludoteca Rural Ambiental “Amiguitos del Planeta” permitió crear una nueva perspectiva y transformación social en las comunidades del sector rural de la vereda Sigüique Guayabal y veredas aledañas, donde la intervención en los procesos educativos por parte del grupo investigador estuvo articulado con la resolución de las problemáticas más tangibles y evidentes que afectaban de forma directa e indirecta el proceso de cambio frente a las actitudes y conductas que afectaban el ambiente, a esto se suma que se intervino con la población campesina llegando a recrear espacios no convencionales que en muchas ocasiones solo los del sector urbano gozan. La lúdica y el juego fortalecen los procesos de enseñanza aprendizaje haciéndolos más significativos ya que se desarrollan bajo dinámicas recreativas y activas que motivan la adquisición de conceptos y enriquece las actitudes de formación.	Villalobos, frente en los psicología Torres import Stefan (2014) estudio espacio 59 Recagn de se realida Paulist Navam práctic índice.
5. Construyendo o corporeidad por medio del juego” “Aprovechando nuestro tiempo libre”	2013	Al intervenir una población educativa vulnerable, ya que son jóvenes expuestos a factores adversos a una formación personal integral, nos damos cuenta de la importancia que tiene la educación física dentro del contexto escolar y las implicaciones que trae la actividad física para estas personas, al generar espacios diferentes a	Prieto, Jose Alberto	Corporeidad; juego; tiempo libre	Proyecto curricular	Este trabajo de grado tiene un compromiso Educativo y social, pretende lograr generar espacios lo suficientemente llamativos para que a los niños y jóvenes involucrados les permita ocupar su tiempo libre en diferentes actividades guiadas, parte desde la concepción que se tiene del juego, aportando nuevos y llamativos juegos tradicionales que han hecho parte de nuestro legado cultural y	proyecto curricular particular		Este proyecto curricular tiene como finalidad generar ciertos planteamientos o reflexiones que sustenten los supuestos y los propósitos que se plantean en el , además de hacer una importante retroalimentación en donde dan cuenta de todo lo que se hizo en la ejecución y puesta en escena. La importancia que tiene la educación física dentro del contexto escolar y las implicaciones que trae la actividad física para estas personas, es por este motivo que al generar espacios diferentes a los tradicionales en donde se les permita expresar sus pensamientos de manera abierta y sin restricciones se logrará que cada niño o joven canalice de mejor manera sus energías	Chom Barcel (1972) Barcel quien XXI. E educac Colom Cuerpo Descler Análisis Sarram aplicar Barcel

		los tradicionales en donde se les permita expresar sus pensamientos de manera abierta y sin restricciones lograremos que cada niño o joven canalice de mejor manera sus energías y las encaminen hacia objetivos benéficos para ellos mismos, lo cual se traducirá en beneficio para nuestra sociedad.				que hoy en día están a punto de quedar en el olvido.		y así las encaminen hacia objetivos benéficos para ellos mismos. Nuestra sociedad.	
6. Bienvenido a nuestro caos. Diseño de espacios-ambientes para propiciar el juego y el movimiento de los niños y niñas de 3 a 5 años de la escuela Normal Superior María Montessori	2013	Este es un proyecto de intervención pedagógico en un enfoque de investigación – acción participativa, ya que a partir de lo investigado mediante las observaciones y los diarios de campo, se realizaron cambios a la institución mediante los espacios – ambientes que dejaron experiencias significativas para todos los sujetos que interactuaron con estos.	Emely Yisseth Bohórquez rojas. Angie Maryury Cabuya González. Sindy Paola Esquivel Fontalvo. Cindy Paola Nomelin Toleda Claudia Marcela Valero Espitia	Diseñar, espacios – ambientes, juego, movimiento, comunicación, interacción, relación.	Tesis de grado	Este es un trabajo enfocado a la innovación y auge de la educación que radica en la creación de espacios – ambientes para el reconocimiento de las necesidades de libre expresión de la niñez a través del juego y el movimiento. Difuminando la educación tradicional que siguen instauradas en las instituciones educativas sin reconocer que la educación debe cambiar porque las nuevas generaciones están cambiando sus necesidades.	Investigación – acción participativa.	La propuesta dio un cambio al orden tradicional de la escuela, ofreciendo la posibilidad de pensarse la unión entre la arquitectura y la pedagogía para hacer de la escuela un espacio – ambiente pensado para los niños y las niñas, ofreciéndoles una atmósfera para sus juegos y movimientos de una manera no condicionada. A través de la implementación de la propuesta se generó un cambio de pensamiento en las maestras titulares pasando así de la resistencia a la disponibilidad, por otro lado los niños y las niñas reconocieron estos espacios – ambientes como lugares de interacción y sus autores entendieron lo importante, innovador y gratificante que es diseñar espacios – ambientes para propiciar el juego y el movimiento.	ABAD símbol Javier artístic para l Javier, escuela ALCA SECR INTEC Linean infanci M, VI la es educat CABA (2005) entre a Editori (2003) para español Superi requer previa castiga Editori GLAN niñez, infanti

									HOYE el pen Malag KAPP signifi José (C interpr Edicio RIBAS Estud. educac innova de les (2011) instituc presen argenti univers
7. Ambientes para explorar y descubrir de manera autónoma con niños niñas entre 1 y 3 años en el jardín infantil Campanitas melodiosas en la vereda de Cota.	En curso 2017		Anny Leidy Acuña San Miguel, Jazmin Andrea Rey Delgadillo.						
8. Dispositivo de activación de Espacios para la Infancia desde la intervención de zonas públicas y semipúblicas Es.IN' (letras que abrevian las palabras Espacio	2013	Trabajo de grado que presenta la creación de un dispositivo de activación de espacios para la infancia desde la intervención de zonas públicas y semipúblicas a través del arte y el juego. Este trabajo muestra otra forma de trabajo dentro del mundo de la	Laura Fabiola Cortes Acosta.	Tomas, intervención, lúdica, arte, espacios, público, semipúblico, interacción, ciudad, infancia, red, interdisciplinario, reutilización, Tonucci, sumak kawsay, diseño, pedagogía del acompañar, caos, creatividad.	Trabajo de grado	A partir de encuentros con intereses personales, en espacios de aprendizaje específicos de la formación profesional como educadora infantil especialmente relacionados con el diseño enfocado a la infancia, se empieza a realizar indagaciones respecto a las experiencias que hoy en día, a nivel mundial, se	Proyecto pedagógico de ejecución. No encierra ningún carácter de tipo investigativo y su metodología, entonces, se enfoca en la empleada para el logro de los propósitos en cada intervención: la recuperación, toma e instalación.	El desarrollo del proyecto de tomas de espacios con el Dispositivo Es.IN' se puede decir que se termina configurando como una forma de invitación al desarrollo de estas acciones, a partir de la demostrada posibilidad de realización, y al observar la formación en pedagogía para la primera infancia como un elemento enriquecedor para que esta transformación de la ciudad desde cualquier forma de tomas y transformaciones de espacios no tenidos en cuenta ni explotados como lugares de potenciales aprendizajes tanto de áreas del conocimiento como del área de la vida. El desarrollo de los espacios para la infancia	Arbelá constru Bogotá Enero Docum Tiemp http://v greso7 (2005) ente la otros, escuela GRAC Castañ (2012)

<p>Infancia y además juegan con aquello que se debe poner "de moda" como los espacios para la infancia)</p>		<p>educación o la pedagogía desde las tomas de espacios públicos y semipúblicos con el fin de regresarlos a la infancia tanto de los niños y las niñas de hoy como de los niños y niñas de ayer que hoy son los adultos acompañantes de la niñez</p>				<p>están llevando a cabo frente al tema encontrando una explosión dinámica en torno a la recuperación de espacios para la infancia en las grandes ciudades donde niños y niñas de hoy los han perdido, experiencias que fueron motivantes de la creación de una propuesta a través de la cual se llegaría a desarrollar el comienzo de la dinámica de recuperación de espacios públicos y semipúblicos de la ciudad de Bogotá.</p>		<p>replantean además la necesidad de otro ser docente ante las exigencias manifiestas, ya no de un docente que transmite, sino de un maestro de vida preparado, de forma constante y exigente, en saberes multidisciplinares y, en especial, en saberes de vida mantenidos siempre dispuestos para ser compartidos a aquellos que los requieran</p>	<p>Participación en la Práctica de la Atención Comunitaria Integrada en Choque de Reconstrucción Latina C. T. de Pedagogía territorial Bibliografía 59-88. la ciudad Vivieron diversidad 37. Teoría de los niños. Losada Zuloaga es académico 2013, http://www.esacon</p>
<p>9. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil</p>	<p>2011</p>	<p>Esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica</p>	<p>Juliana Jaramillo Pabón</p>	<p>Juego, formación integral, estrategia didáctica, prácticas de enseñanza.</p>		<p>Finalmente esta investigación fue construida con el fin de que les servirá a todos docentes licenciados en la educación infantil, que quieran aprender más estrategias didácticas útiles para sus prácticas de enseñanza que les generaran experiencias totalmente positivas con sus alumnos.</p>	<p>enfoque cualitativo</p>		<p>Abasca de investigación Hispánica Ley C. 1994. D., B. O., I. Garaig. Marrón Soler I. estrategia Bonilla del día en las editoriales (2007) del juego conflictivo Barcelon juego o</p>

➤ **Anexo 2**

Diario de Campo

Fase 1

8 jun 2018

Elaborado por: Karen Vargas

En este primer encuentro se pide a los niños que me enseñen el colegio, ya que no lo conozco, el entusiasmo en sus rostros es inevitable, sonríen y aceptan la propuesta. Se eligen 6 estudiantes del salón.

Con ellos empezamos el recorrido, iniciamos de arriba hacia abajo, teniendo en cuenta que el colegio tiene varios niveles, en este caso podríamos decir que el salón de nuestros protagonistas, se encuentra en el tercer piso, junto al salón del otro primero, acompañado de la profe Carolina.

Empezamos a descender por las escaleras, nos encontramos con el salón de los “pequeñitos”, los preescolares, con la profe Melissa y la profe Adriana, en su afán porque conozca los espacios, abren las puertas y diciendo en voz alta, “mira, este es el salón de la profe Melissa y este el de la profe Adriana.”

Como si fuera un laberinto, subimos unos escalones y llegamos a un nivel intermedio, entre el tercero y segundo piso, allí se encuentran dos salones de segundo, esta vez fueron más cautelosos, no gritaron solo asomaron su cabecita y me señalaron el salón de una profe de segundo y en el otro, la profe de artes. En este mismo nivel, me enseñaron el baño de las niñas, la sala de profesores, que también funciona como sala de sistemas y enfermería.

Regresamos a los escalones que habíamos subido con anterioridad, llegamos de nuevo al segundo nivel, desde allí, seguimos descendiendo por las escaleras, hasta llegar al primer piso o al primer nivel de este pequeño edificio. En este nivel y con palabras de ellos me dicen: “aquí

queda el lugar donde la vigilante descansa y abre la puerta a los papitos, la oficina de la coordinadora, el baño de las profes, la puerta por donde salimos, el baño de los niños, un salón desocupado”.

Seguimos bajando, esto sería algo así como otro primer piso, me guían hasta lo que ellos llaman, “los salones de los niños pequeños” o jardines. Lo curioso de este recorrido para conocer su colegio, es que a pesar de que en este nivel, hay una cooperativa, una golosa pintada en el piso, un cuarto lleno de juguetes, nunca se interesaron por mostrármelo, por el contrario, tenían afán porque conociera el lugar de su descanso, lo que ellos llamaron “el patio de los grandes”. Pues bien, nos dirigí a su patio, no sin antes aclararme que el primer espacio era para los niños de transición y el de abajo, el que tiene tan solo unos cuantos metros cuadrados más, era el de ellos, ¡el de los niños grandes, los niños de primero!

Ya en este espacio iniciamos con ellos otra fase en este recorrido, las entrevistas.

¿Ustedes a que juegan acá?

- Jugamos a veces a las cogidas, a futbol, a las escondidas
- Jugamos a las camionetas, a los buses, a las cogidas, a atrapar palomas
- Yo juego a las princesas con Sara

1. ¿Qué lugares de este patio les gusta?

- A mí me gusta todo esto, me gustan las escaleras
- A mí me gusta la rampla
- A mí me gusta esto (refiriéndose al arco de baloncesto fijado en una de las paredes)
pregunto ¿a ti porque te gusta eso? - porque yo nací jugando eso
- A mí me gusta jugar baloncesto

- A mí me gusta correr

¿Qué les gustaría que tuviera su patio de diferente?

- Quiero que tenga un tobogán
- Que tenga columpios
- Que tenga carros
- A mí me gustaría que tuviera unas pistas de carreras
- A mí me gustaría que tuviera unos caballitos que hacen así (hace movimientos adelante y atrás)
- Que tenga moticos

¿Ustedes creen que aquí cabe todo eso?

- No
- Si caben
- Tres cosas

Se mueven por todos lados y empiezan a acomodar todo lo que desean, me dicen, “profe, aquí puede ir el tobogán y una piscina de pelotas para que los niños bajen”

Luego Sara sin preguntarle me cuenta que es lo que juegan en su descanso, dice que ellos se sientan en la rampa e imaginan que están bajando por el tobogán. Otro de los participantes, manifiestan que ellos usan la zanja que tiene la rampla, como pista de carreras. De esta charla me surge una pregunta

¿Ustedes creen que a este patio le falta color, juguetes?

Antes de terminar la pregunta, todos responden en coro – sí

- Este patio es muy aburrido

- Y le falta algo más, un tobogán desde allá (señalando la parte alta del patio), hasta aquí y que termine en una piscina de pelotas.

Se dispersan por un minuto, corren por el patio, suben la rampa, las escaleras, ríen, corren por todos lados, así que les pregunto:

¿A qué están jugando?

- A motos que están en la piscina de pelotas
- A correr

Ahora les pido que me muestren otro juego

Sara dice, - profe “El zorro astuto”

Le pido que me lo explique

-Uno se voltea, ellos corren y si yo volteo a verlos, deben quedarse como estatuas, el que llegue más rápido a mi lugar, es el zorro astuto.

Empiezan a jugar, yo solo observo.

Cambian de juego, las niñas empiezan a cantar y jugar con las manos, la ronda del “chicle bombo bum”, los niños por su parte deciden jugar a las camionetas, luego dicen

– ah no, a las motos.

¿A qué más juegas?

- Al juego del cocodrilo
- Zombies versus plantas

Les pido que tomen fotografías de los espacios que más les gustan de su patio.

A medida que Sara toma fotografías, ellos me dicen el porqué de su gusto por estos lugares:

Detrás del chut de la basura:

- para jugar a los carros
- A las escondidas
- Cuando jugamos a armas nos escondemos ahí para que no nos maten
- También jugamos a la guerra

Rampa:

- Nos gusta porque se deslizan los carros

Escaleras:

- Nos podemos sentar para comer nuestro refrigerio
- Para jugar a los Zombies

Luego les doy la instrucción de regresarnos al salón, no sin antes mostrarme los lugares que les gustan de su colegio y tomar la foto de estos espacios.

- Me gusta ese letrero de la pared ¿Por qué te gusta? – porque es bonito, tiene lindas decoraciones
- A mí me gusta la cooperativa, me gusta comprar cosas acá
- Nos gusta la golosa que está pintada en el piso
- Me gusta jugar con las colchonetas que están ahí (señalando el salón de jardín 2)

Seguimos subiendo escaleras de camino al salón ellos me cuentan:

- También nos gusta jugar con fichas
- A mí me gusta jugar con las colchonetas que hay en el otro salón
- A mí me gusta el sol

Llegamos a un balcón y me dicen:

- Profe me gusta todo esto (refiriéndose a la vista que tenía desde allí) porque se ve todo el colegio
- A mí lo que me gustan son los salones de los profes que no nos regañan
- A mí me gusta ver por ahí
- Me gusta la estrella porque brilla como la luna

Seguimos subiendo y me dicen:

- Aquí estudiaba yo, con la profe Rocio
- Este es el salón de la profe Carolina
- Aquí estudiaba mi hermana

Finalmente llegamos a su salón de clase.

➤ Anexo N°3

ANÁLISIS DE LOS DISEÑOS TRANSFORMACIÓN DE ESPACIOS PARA EL JUEGO

DISEÑO 1 IMAGINAR	Febrero 11 de 2019, ambiente conformado por 6 espacios de juego.		
ESPACIO <i>Imagina tu carrera</i> LUGAR <i>Rampa</i>	JUEGOS Inicialmente sólo los niños acudieron a este espacio. Después las niñas también tomaron sus carritos y lo emplearon. Lanzamientos aleatorios de los carritos. Algunos niños arrastran los carritos o similares por toda la carretera. “Apostar carreras”, es decir, predecir cuál carrito será el primero en llegar abajo. Respetaban turnos, esperaban a que su compañero lanzara para luego hacerlo. Se evidenció juego simbólico, hacían sonidos de carros “rrrrrrrrrr”, “pi pi pi” acompañados del movimiento del juguete y de sus manos.	USO DEL ESPACIO Utilizaron la rampa, permaneciendo de pie o agachados. La mayor parte del tiempo se ubicó en la parte superior de las carreteras.	TIEMPOS La exploración inicial del espacio fue individual. Después se organizaron en parejas o tríos, para competir en las apuestas. En el transcurso del

			descanso todos los niños y niñas pasaron por este espacio. Sin embargo hubo cuatro niños y dos niñas que permanecieron todo el descanso jugando allí.
<p>ESPACIO</p> <p><i>Salta en el ABC</i></p> <p>LUGAR</p> <p><i>Espacio plano, extremo derecho.</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>De manera esporádica los niños saltaban sobre el gusanito. Más que dirigirse al espacio de forma intencional, en su desplazamiento a otros espacios lo saltaban, no completamente, sino algunas partecitas.</p> <p>Unas niñas lo saltaban, pero como si fuera una golosa tradicional, es decir, daban dos saltos en un pie y el tercero en ambos.</p> <p>Notamos que algunos desconocen el abecedario, por tanto, les era indiferente saltar desde la Z o desde la A, ni notaban que en su recorrido</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>Su uso fue muy esporádico, alrededor de ocho niñas y tres niñas lo</p>	<p>TIEMPO</p> <p>Ningún niño permaneció allí más de dos minutos. Cuando lo saltaban lo hacían alrededor de 30-45</p>

	había una secuencia alfabética.	saltaron.	segundos.
<p>ESPACIO</p> <p><i>¡Gol!</i></p> <p>LUGAR</p> <p><i>Espacio plano, extremo superior.</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>Los niños se mostraron felices al ver la banquita. Inicialmente todos querían coger el balón, todos querían tapar, todos querían hacer todo. Luego alrededor de 14 estudiantes (niños), se distribuyeron por el espacio, y empezaron a jugar futbol. No hicieron división por equipos, sino que simplemente al ubicarse en determinada parte, dieron por sentado que eran de determinado equipo. Uno de los niños asumió el rol de árbitro, ya que entre los juguetes de otro espacio encontró un pito. Los demás asumieron las determinaciones que el árbitro tomaba, como dar el saque de algún punto, o decir quién podía patear el balón.</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>Dieron uso al balón y a la banquita, con el juego del futbol. Primero todos querían usarlos, pero ya después comprendieron que en la dinámica propia del juego deportivo deben turnarse.</p>	<p>TIEMPO</p> <p>Los 14 estudiantes permanecieron todo el descanso en este espacio. Tuvieron algunos minutos de conflicto, pero ya después jugaron más tranquilos. Dos o tres estudiantes venían se metían al juego un rato, y luego iban a jugar a otra parte.</p>
ESPACIO	JUEGOS	USO DEL	TIEMPO

<p><i>¿Te gusta leer?</i></p> <p>LUGAR</p> <p><i>Gradas</i></p>	<p>Lo visitaron en su mayoría las niñas, ellas expresaban que les encantaba estar tranquilas, ojeando libros, hablando entre ellas.</p> <p>Algunas niñas, aprovecharon este espacio, no para leer, sino para trasladar juguetes y allí se ubicaron con ellos, tenían diálogos: “esta es la mamá”, “yo quiero ser la que manda”.</p>	<p>ESPACIO</p> <p>Les gustó la comodidad de los cojines. Sin embargo, por la textura del piso, los cojines estaban forrados con plástico (para que no se dañen), entonces, muchas preguntaban si podían sacarlos de la bolsa.</p>	<p>Tuvo 6 niñas que permanecieron allí durante todo el descanso, y alrededor de 15 niños que lo visitaron esporádicamente.</p>
<p>ESPACIO</p> <p><i>Juega tu mundo</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>Participaron los niños más tranquilos, ellos se sentaron a jugar en el</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>La</p>	<p>TIEMPO</p> <p>Tuvo 5 y niños y 2 niñas</p>

<p>LUGAR</p> <p><i>Espacio plano extremo izquierdo</i></p>	<p>tapete, se veían muy a gusto con este espacio.</p> <p>Algunos jugaban solos, otros interactuaban más, les llamo la atención los juegos de fichas de armar, los cubos rubik, y los personajes pequeños. La comodidad del tapete, contrario al asfalto cotidiano, hizo que algunos incluso se acostaran, y jugaran en posiciones más relajadas.</p>	<p>comodidad del tapete, contrario al asfalto cotidiano, hizo que algunos incluso se acostaran, y jugaran en posiciones corporales más relajadas.</p>	<p>que permanecieron allí todo el descanso, y visitas esporádicas de 15 niños.</p>
<p>ESPACIO</p> <p><i>Ola ula ula</i></p> <p>LUGAR</p> <p><i>Espacio plano parte central</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>En medio de su algarabía, la mayor parte de las niñas se acercaron a este espacio, eligieron los aros, los cuales fueron usados para dar las mayores vueltas posibles alrededor del cuerpo, se lo ponían en la cintura, también intentaron hacerlo girar con un brazo o una pierna. Competían entre ellas para ver cuál duraba más tiempo con el aro, los</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>Los objetos centrales de este espacio, los aros, inicialmente</p>	<p>TIEMPO</p> <p>Fueron usados de forma aleatoria, sólo un par de niñas los usaron durante</p>

	intercambiaban cómo si el color influyera en la duración del movimiento.	sólo fueron usados en ese lugar. Después las niñas los trasladaban cuando visitaban otros espacios.	todo el descanso.
--	--	---	-------------------

ANÁLISIS DE LOS DISEÑOS TRANSFORMACIÓN DE ESPACIOS PARA EL JUEGO

<p>DISEÑO 2</p> <p>SOÑAR</p>	<p>Febrero 15 de 2019, ambiente conformado por 6 espacios de juego.</p>		
<p>ESPACIO</p> <p><i>Saltando, saltando 1, 2, 3</i></p> <p>LUGAR</p> <p><i>Rampa</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>Inicialmente los niños observaron el espacio y les llamó la atención las ranitas. Sin embargo, dos niños saltaron y ya después ignoraron este espacio.</p> <p>Posteriormente, usaron la rampa para lanzar aros.</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>No tuvo el uso esperado, los niños ignoraron los números y emplearon la rampa para arrastrarse,</p>	<p>TIEMPOS</p> <p>Permanecieron 5 estudiantes, pero jugando con los aros, y otros que corrían y se arrastraban por la rampa.</p>

		lanzar aros y correr.	
<p>ESPACIO</p> <p><i>Mano - Pie</i></p> <p>LUGAR</p> <p><i>Espacio plano, extremo derecho.</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>Las niñas demostraron grandes habilidades en su coordinación motora. Algunos niños se limitaron solo a saltar sobre las figuras sin tener en cuenta las indicaciones que daban los gráficos.</p> <p>Les llamo la atención, por los colores y por la complejidad de los saltos.</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>Los niños realizaban los saltos y le dieron el uso esperado.</p>	<p>TIEMPO</p> <p>Fue visitado de forma intermitente durante todo el descanso.</p>
<p>ESPACIO</p> <p><i>A puro galope</i></p> <p>LUGAR</p> <p><i>Espacio plano, extremo izquierdo.</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>Inicialmente quienes tomaron los caballitos, imitaron el galope de los caballos, haciendo sonidos y movimientos con sus manos y pies; se movían por todo el patio, y se mezclaban entre los diversos espacios. Algunos decidieron solo portarlos como un aditamento y agitarlos para llamar la atención de los compañeros, otros los utilizaron como títeres quienes metían sus cabezas por la parte posterior de las casas y así construir diálogos imitando voces.</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>Los caballitos, fueron muy pocos ante el requerimiento de los niños.</p>	<p>TIEMPO</p> <p>En muy poco tiempo algunos caballitos ya habían sufrido la manipulación de los niños y hubo que componerlos improvisadamente, con los</p>

			materiales que se tuvieron a la mano.
<p>ESPACIO</p> <p><i>Enfoca colores</i></p> <p>LUGAR</p> <p><i>Espacio plano, extremo izquierdo.</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>Fue visitado desde el comienzo por dos niños, quienes en turnos rigurosos trataban de ensartar el aro en los tubos. Coloquialmente se escuchó a uno de los niños invitar a unas niñas a “encholocar el arito”. Y así muy ordenadamente se organizó el juego siendo respetados los turnos por los jugadores.</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>Los niños comprendieron la dinámica del juego y vieron la necesidad de usar turnos para que así todos pudieran participar, entonces hacían una fila, y el que lanzaba se ubicaba en la parte de atrás.</p>	<p>TIEMPO</p> <p>Tuvieron dos niños que permanecieron allí todo el descanso, y varios que venían de forma esporádica.</p>

<p>ESPACIO</p> <p><i>Vamos a ocultarnos</i></p> <p>LUGAR</p> <p><i>Espacio plano extremo izquierdo</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>Un grupo numeroso de niñas y niños les llamó mucho la atención y llegaron directamente allí, rápidamente ingresaron a las carpas y sin mayores preámbulos los niños decidieron que una de estas era exclusiva para ellos y que en la otra solo estarían las niñas. Algunas veces los diálogos fueron amenazantes como: - “ si no salen de aquí les daremos fueite”. Se notaba gran agitación en el juego y una premura intensa por quien lograba ingresar o ser admitido. Mientras tanto las niñas decidieron en su juego capturar a los niños para ingresarlos como prisioneros a las carpas y estos huían resguardándose en la carpa que ellos habían elegido.</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>Fue tal la afluencia de niños a este espacio que en reiteradas ocasiones hubo que ensamblar los tubos que unían las partes de las carpas.</p>	<p>TIEMPO</p> <p>Durante todo el descanso estuvo concurrido, todos querían usarlo. Más o menos 8 estudiantes permanecieron siempre en este espacio.</p>
<p>ESPACIO</p> <p><i>Triqui</i></p> <p>LUGAR</p> <p><i>Grada</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>Los niños que permanecieron en este espacio, ubicaban las tapitas de colores a su alrededor o formaban figuras geométricas. Finalmente iniciaron un juego de movimientos de las fichas simulando una partida de ajedrez. Usando palabras como “jaque mate”. Eran ágiles en los movimientos, puesto que no obedecían a las reglas tradicionales del triqui, sino que pareciera ser que la premura radicaba en ocupar todos los</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>Los niños permanecían sentados, respetando la disposición de</p>	<p>TIEMPO</p> <p>Hubo 4 parejas que permanecieron todo el descanso allí.</p>

	espacios con rapidez.	los juegos.	
--	-----------------------	-------------	--

ANÁLISIS DE LOS DISEÑOS TRANSFORMACIÓN DE ESPACIOS PARA EL JUEGO

DISEÑO 4 DESCUBRIR	Marzo 4 de 2019, ambiente conformado por 7 espacios de juego.		
	JUEGOS	USO DEL ESPACIO	TIEMPOS
ESPACIO <i>Armando fichas,</i>	En este espacio los niños principalmente, demostraron destrezas armando diferentes figuras como casas, garajes, armas que usan en las perseguidas de policías y ladrones.	Este espacio fue muy concurrido, que los niños armaban sus figuras, las desarmaban y nuevamente iniciaban con otras .	Algunos niños permanecieron todo el tiempo, mientras los que elaboraron armas corrían por el patio y regresaban a la alfombra para repararlas.
LUGAR <i>Espacio Plano</i>			
	JUEGOS	USO DEL ESPACIO	TIEMPO
ESPACIO <i>Caballete y Tizas</i>	Las niñas fueron las grandes protagonistas de este espacio, donde dieron rienda suelta a su imaginación plasmando hermosos dibujos. También fue notorio el sentido de compartir, ya que al terminar sus dibujos, permitían a otros compañeros también el uso de este espacio.	Es de destacar la apropiación que tanto niñas como niños tuvieron con este espacio.	Todo el tiempo el espacio de caballetes y tiza estuvo concurrido
LUGAR <i>Espacio plano, extremo derecho.</i>			

	JUEGOS	USO DEL ESPACIO	TIEMPO
ESPACIO <i>Carreteras</i> LUGAR <i>La Rampa.</i>	<p>Este espacio fue visitado principalmente por los niños quienes usando carritos iniciaron competencia de velocidad y salto de obstáculos. Se destacó la tolerancia y el respeto en el juego.</p>	<p>Al ser usada la rampa como único medio para acceder a la cooperativa y a los baños, fue evidente la tolerancia de los niños al compartir este espacio con quienes subían y bajaban</p>	<p>La rampa es permaneció todo el tiempo avistada por los niños que disfrutaban de las carreteras para desarrollar su juego.</p>
	JUEGOS	USO DEL ESPACIO	TIEMPO
ESPACIO <i>Casas</i> LUGAR <i>Espacio plano, extremo izquierdo.</i>	<p>El juego de ocultarse y tomar onces es el predilecto en este espacio. Aún persiste la tendencia de “una casa para niños y otra para niñas”, donde las reglas que establecieron es considerar intruso el compañero que ingrese sin consentimiento a la casita elegida del género contrario. Se establecieron diálogos como: “esta casa es solo para los niños”, “Aquí no entran las niñas es para los varones”.</p>	<p>Este espacio todo el tiempo estuvo habitado, ya que quienes llegan de las primeras copan el espacio y restringen el ingreso a los demás.</p>	<p>Todo el tiempo del descanso el espacio “Casas. Estuvo concurrido por niños y niñas.</p>
	JUEGOS	USO DEL	TIEMPO

		ESPACIO	
ESPACIO <i>Disfraces</i> LUGAR <i>Espacio plano extremo izquierdo</i>	<p>Catalina y María Paula, fueron quienes llegaron de primeras a este espacio, al observar los diversos trajes llamaron entusiasmadamente a sus demás compañeras seleccionando los trajes que mejor les quedaban improvisando un desfile. También acudieron niños que se vistieron como bomberos. Posteriormente se desplazaron por el patio portando los respectivos trajes e interactuando en otros espacios.</p>	<p>Todos los trajes fueron utilizados por los niños y niñas.</p>	<p>Estos trajes los portaron encima del uniforme durante el resto del descanso.</p>
	JUEGOS	USO DEL ESPACIO	TIEMPO
ESPACIO <i>Futbol</i> LUGAR <i>Espacio Plano-</i>	<p>Se desarrolló un partido de futbol, liderado por Leonardo y Ferney quienes escogieron a los integrantes de cada equipo, recordando algunas reglas del juego. Es notable el compañerismo cuando Ferney sale del juego para que entre otro compañero y pueda disfrutar de este espacio. Siendo esta acción replicada por otros compañeros.</p>	<p>La pequeña cancha fue utilizada en su totalidad por los niños amantes del futbol.</p>	<p>El tiempo que duro el descanso, fue el tiempo que los niños permanecieron disfrutando de este espacio.</p>
	JUEGOS	USO DEL ESPACIO	TIEMPO
ESPACIO <i>Juegos de mesa</i> LUGAR <i>Gradas</i>	<p>Los niños que permanecieron en este espacio, seleccionaron el juego de su predilección entre parques, domino y escalera. Se evidencio solidaridad y cooperación cuando Samuel y Sergio se ofrecieron a explicar cómo jugar a otros compañeros que no conocían las dinámicas de estos juegos.</p>	<p>Los niños disfrutaron tranquilamente este espacio.</p>	<p>Tres parejas de niños permanecieron todo el descanso allí. Y otros niños se acercaban en forma intermitente a preguntar quién iba ganando</p>

ANÁLISIS DE LOS DISEÑOS TRANSFORMACIÓN DE ESPACIOS PARA EL JUEGO

<p>DISEÑO 5 TRANSFORMA R</p>	<p>11 de Marzo 2019 Ambiente conformado por 7 espacios de juego.</p>		
<p>ESPACIO <i>Vamos a vestirnos</i> LUGAR <i>Parte de las gradas extremo izquierdo</i></p>	<p>JUEGOS Este es un espacio en el que las niñas y los niños eligen el personaje que quieren ser este día, para esto eligen el traje predilecto y se dirigen algunos a jugar fútbol, otros a las carreteras y otros se desplazan a las casas, desarrollan juego simbólico en el momento en el que se identifican no por su propio nombre sino por la profesión que representa en el momento. Observamos que unas gafas, un collar, una balaca de diseño o un traje simulado hace que la imaginación y creatividad se despliegue de forma espontánea.</p>	<p>USO DEL ESPACIO Su uso no es permanente puesto que los niños y las niñas eligen su atuendo y accesorios y se dirigen a otros espacios.</p>	<p>TIEMPO El tiempo que permanecen en este espacio es mínimo, ellos se visten y se retiran del lugar para disponerse a jugar en otro lugar.</p>
<p>ESPACIO <i>Creaciones tranquilas</i> LUGAR <i>Espacio plano extremo izquierdo</i></p>	<p>JUEGOS A este espacio acude un grupo de niños y niñas, utilizan las fichas que allí encuentran para armar robots, edificios, pero en su gran mayoría se dedican a construir armas, concursan por el que la haga más grande y luego se definen roles, quienes tienen traje de bombero serán los buenos, quienes no, serán los malos y si son atrapados son llevados a la prisión ubicada en el espacio vamos a ocultarnos. Este es un espacio que posibilita el juego simbólico en los niños y las niñas, hacen el sonido de sus armas o cambian sus voces para dirigirse al otro. Se trasladan de un espacio a otro, pero siempre conservando el rol que han definido desde el comienzo del juego.</p>	<p>USO DEL ESPACIO En este espacio los niños y las niñas corren, entrecorren, algunas ocasiones se agachan y toman posturas imitando a los militares, hacen</p>	<p>TIEMPOS Los niños que hacen uso de este espacio, lo hacen durante todo el tiempo que transcurre su recreo. Se observa que en esta intervención los</p>

		<p>ruidos y se desplazan a cerrando un ojo indicando que están viendo la imaginaria del arma.</p> <p>Los niños que construyen edificios, casas, y otras, se quedan sentados tranquilamente en el tapete.</p>	<p>niños comienzan a tener preferencias por sus juegos y espacios definidos.</p>
<p>ESPACIO <i>Somos artistas</i> LUGAR <i>Malla de la rampa</i></p>	<p>JUEGOS Quienes hacen uso de este espacio en su mayoría son niñas quienes juegan a ser artistas o profesoras haciendo que les enseñan las letras del alfabeto a otras de sus compañeras, en su gran mayoría usan los trajes de chef que para ellas son delantales de pintor. Al ver que los tableros no alcanzan para todos, establecen turnos para que todos puedan usarlos.</p>	<p>USO DEL ESPACIO Básicamente este espacio es usado de pie, inclusive se observa que algunos niños tienen empinarse para alcanzar a ellos. Constantemente borran y vuelven a comenzar intentando de</p>	<p>TIEMPO Este espacio es usado durante todo el tiempo del recreo siendo muy concurrido y pedido por muchas de las niñas.</p>

		nuevo la misma figura o haciendo una diferente.	
<p>ESPACIO <i>Vamos a ocultarnos</i></p> <p>LUGAR <i>Espacio plano, extremo izquierdo.</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>Los juegos que se desarrollan en este espacio son variados. Los niños que eligen este espacio lo hacen con la intención de tener un momento de privacidad, juegan a que uno es el dueño y los demás llegan de visita, es el refugio para no ser atrapados o es la cárcel para llevar a los malos que son atrapados por quienes visten de bombero. No permiten que los demás levanten la puerta para descubrirlos si no hacen parte del juego definido desde el comienzo.</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>En este espacio las niñas se sientan a conversar, fantasear y imaginar, mientras que los niños corren, y se ocultan.</p>	<p>TIEMPO</p> <p>Este espacio es usado permanentemente durante todo el recreo, los niños entran y salen, mientras que las niñas permanecen sentadas, algunas de ellas deciden llevar algunos juguetes y fichas para complementar sus imaginarios.</p>
<p>ESPACIO <i>¡Sube la mano y mete gol!</i></p> <p>LUGAR <i>Espacio plano, extremo superior.</i></p>	<p>JUEGOS</p> <p>Se vio gran emoción en los rostros de los niños al ver la cancha de fútbol que simulaba una real. Inmediatamente se hicieron dos equipos, conformados únicamente por niños, algunos de ellos tenían el vestuario de bomberos, otros usaban gafas o collares que buscaron anteriormente en el espacio vamos a vestirnos. En esta ocasión se observó el desarrollo del juego reglado. Eligieron la portería y ubicaron sus lugares, definieron el turno de saque y comenzaron el partido de futbol; se respetaron normas como tocar el balón con la mano, el saque al pasar de la línea, las faltas, etc.</p>	<p>USO DEL ESPACIO</p> <p>Al verte delimitada la cancha se distribuyeron los jugadores de los equipos en sus lugares correspondientes, no se observan agresiones, sino</p>	<p>TIEMPO</p> <p>Quienes toman este espacio lo ocupan durante todo el tiempo del recreo, inclusive después de sonar el timbre es necesario recordarles que</p>

		<p>que se respetan las normas comunes del fútbol. Los demás niños que están en los otros espacios respetan este, no traspasan la línea porque saben que allí es el lugar para jugar fútbol y no interrumpen.</p>	<p>es momento de seguir al salón.</p>
<p>ESPACIO Mano - Pie LUGAR Espacio plano, extremo derecho.</p>	<p>JUEGOS Este es un espacio que permite ser utilizado a medida que los niños se trasladan de un lugar a otro de forma alterna. Los niños lo usan generalmente de manera individual para saltar, usar según las imágenes o según los colores.</p>	<p>USO DEL ESPACIO Además de saltar según las figuras, también hacen retos usando diferentes elementos colocados en diferentes partes del cuerpo como los brazos, pies o espalda para lograr pasar las imágenes como obstáculos de carrera. Es usado por los niños no solo</p>	<p>TIEMPO Los niños no permanecen mucho tiempo en él, pero si es utilizado por la gran mayoría de los niños.</p>

		<p>en el recreo sino a la hora de salida.</p>	
<p>ESPACIO <i>Carreteras</i> LUGAR <i>Rampa</i></p>	<p>JUEGOS Este espacio es utilizado por niños y por niñas, impacientemente llegan a él para hacer uso de sus carritos de juguete o algunos elaborados por ellos mismos con fichas de armar. Se organizan inmediatamente por equipos de uno o dos niños cada uno. Se apuestan carreras, pero como el diseño presentan algunas curvas tienen que llevar el carrito en su mano, otros los lanzan y observan detenidamente cual llega primero a la meta. Respetan el turno que les corresponde para su carrera. Se presenta el juego simbólico, se llaman entre si pilotos de carreras.</p>	<p>USO DEL ESPACIO El uso que los niños y niñas le dan a este espacio depende del tipo de carrera en la que se encuentran, si están siguiendo la demarcación de las curvas, los hacen agachados, si la carrera es rápida lo hacen de pie, lanzando el carro desde la parte superior e inmediatamente corren detrás de su carrito; y otros que prefieren estar sentados haciendo movimientos adelante y atrás.</p>	<p>TIEMPOS Los niños y niñas que eligen estar en este espacio lo usan durante todo el tiempo del recreo. En el transcurso del descanso todos los niños y niñas pasaron por este espacio. Sin embargo hubo cuatro niños y dos niñas que permanecieron todo el descanso jugando allí.</p>

