



Ministerio de Educación
Dirección General de EGB 1 y 2

Rawson, 24 de julio de 2008

Circular técnica N° 01/08

"UTILIZACIÓN DE LOS RECREOS COMO ESPACIOS EDUCATIVOS"

"...El cuidado es uno de los rasgos que define a los adultos respecto a los niños/as. El cuidado de los docentes, el cuidado mutuo entre los niños/as y el cuidado de la escuela y de los objetos que hay en ella, es contenido y producto de la enseñanza. Se trata de contenidos que no ocupan un espacio curricular específico ni un tiempo de enseñanza planificado, pero que circulan continuamente en la escuela. La presencia, la mirada y la mediación del/de la docente-sistemáticas y no eventuales-atenúan por sí mismas los peligros. El peligro disminuye cuando las situaciones están estructuradas de antemano en el conocimiento construido entre todos sobre el límite de lo permitido, de lo que no es nocivo para los compañeros ni para el espacio público de la escuela..." (1)

Colegas:

Hoy nos acercamos a ustedes con el propósito de reflexionar sobre el tiempo educativo del recreo y sobre el espacio de la escuela en el que el juego tiene un lugar propio, un marco específico: el patio.

Surgen así algunas preguntas a las que esperamos que cada institución encuentre respuestas: ¿ qué pasa en los recreos? ¿Cuál es su finalidad? ¿Están organizados de alguna manera? ¿Podemos sacar partido de ese tiempo de ocio? ¿Es un espacio para educar? ¿Es un horario lectivo?

Asumimos como desafío de las instituciones aprovechar el recreo, con sus condiciones lúdicas y espaciales para que el niño experimente, viva una aventura, se relacione, en definitiva: aprenda.

Como punto de partida podríamos abordar el diagnóstico de lo que en la actualidad ocurre ¿A qué se juega más en el patio de recreo?

Seguramente, si observáramos atentamente, veríamos que se juega al fútbol, y se producen a nivel comportamental, una serie de fenómenos de variado origen que se exteriorizan en la gran mayoría de los casos en forma de juegos y actitudes de carácter agresivo, mucha competitividad e individualismo, poca creatividad, escaso desarrollo de tácticas y estrategias que ponen a las niñas y niños ante un indudable riesgo de accidentes de todo tipo, además de no contribuir a crear en la escuela el clima de cordialidad y convivencia que se pretende transmitir.

Es así que se vive como un lugar de riesgos potenciales, de violencia y por lo tanto de intranquilidad. El nivel de tensión y ansiedad que produce "el tumulto del patio" suele ser muy alto.

Dada esta situación, se hace necesario implementar los medios adecuados para encontrar las actividades de carácter educativo que llenen estos tiempos con propuestas atractivas para los alumnos.

El patio de recreo no es un lugar para cuidar niños, no es un tiempo para descansar sino un espacio educativo y en tiempo lectivo en el que los niños desarrollan sus capacidades, siguen educándose, momento educativo con muchos componentes psicomotrices, sociomotrices y sobre todo de relaciones que inciden grandemente en el desarrollo de la personalidad del alumno: relaciones entre el alumno y los objetos, entre los niños, entre los niños y los adultos.

*Según Víctor Pavía (2), " el patio es **un lugar** en todo el sentido de la palabra en tanto configura un espacio ocupado por los cuerpos; un espacio físico y simbólico con significados especiales en la historia de cada jugador, de cada escuela, de cada comunidad. Pequeño territorio disimulado en el interior de un espacio público más amplio y de valoración mayor: la escuela pública. Espacio de transición, de acoples y rupturas entre el adentro y el afuera de la escuela, entre lo obligado y lo libre, entre el alumno y el jugador, entre lo que se sabe y lo que se debe aprender.*

En el patio se ponen en juego(y nunca una palabra cae tan justo como en este caso) saberes prácticos más actualizados, saberes especialmente significativos en la medida que les permiten a sus poseedores participar de la vida en un grupo, adaptándose a la vez que resistiéndose a los mandatos de la vida institucional."

El patio de recreo nos aporta espacios para que jueguen todos los grupos de manera que ofrezcan seguridad y que haya disponibilidad de lugares para cada grupo y juegos.

Durante el tiempo del recreo se producen multitud de interacciones de manera natural y espontánea. El juego las favorece porque requiere que los alumnos participen actuando libremente, puesto que cada uno desempeña el papel que quiere en función de sus preferencias y esto contribuye plenamente en la socialización.

C.P.I.E.
CHUBUT

N01109



Ministerio de Educación Dirección General de EGB 1 y 2

Que los docentes interactúen con los niños durante el recreo es positivo ya que contribuye a la transmisión de valores como la autoestima, la integración, la coeducación (actividades que se realizan evitando la discriminación basada en la diferencia de sexos), la sociabilidad o respeto a las normas.

Así los maestros dejan de ser vigilantes o cuidadores y pasan a ser participantes, ayudando, motivando, dando a todos los alumnos la posibilidad de integrarse activamente en los juegos propuestos y descubriendo las múltiples satisfacciones que pueden obtener con la participación voluntaria en las actividades programadas.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños y niñas dominar el mundo que los rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo aprender sus propios límites para ser independientes; progresar en la línea de pensamiento y la acción autónoma.

Es una práctica natural, habitual y frecuente en los niños, en sus situaciones cotidianas; "podemos decir que son felices jugando y eso es suficiente para pensar incluir el juego en el proyecto educativo" (Ortega y Lozano, 1998).

Como sostiene Víctor Pavia "educar a nuestros alumnos/as para su tiempo de recreo debe ser un objetivo prioritario en nuestras programaciones, ofreciéndoles alternativas" por lo que se hace necesario analizar el tema de los espacios/tiempos de recreo en la escuela y más precisamente de la recreación como modo de encuentro.

Para tal fin, se deberían pensar distintas actividades que involucren a toda la institución. A modo de sugerencia se despliegan aquí algunas que pueden despertar el interés de nuestros alumnos:

Actividades deportivas: serán necesarias una serie de actuaciones a nivel espacial que acondicionen los lugares existentes para el desarrollo de algunos deportes, así como también la provisión del correspondiente material de cada una de las disciplinas.

Actividades recreativas: como por ejemplo la realización de algunos juegos populares y /o tradicionales, juegos alternativos, juegos de ingenio y/o interior. Los juegos populares-tradicionales se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano. Son prácticas lúdicas directamente vinculadas al contexto sociocultural. Conociéndolos se estará conociendo y entendiendo mejor nuestra cultura ya que forman parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico, es decir del conjunto de bienes, valores y recursos del pueblo, región o país.

Para ello en una primera etapa se pueden recopilar juegos populares, elaborar fichas de los mismos (tipo de juego, título, objetivos educativos, desarrollo, reglas, materiales, número de participantes, edad recomendada, espacio, observaciones) a fin de contar con un archivo al alcance de docentes y alumnos. Para la recopilación y completamiento de las fichas se puede solicitar colaboración a las familias (padres, abuelos, hermanos mayores.)

Una vez que se tienen los juegos recopilados, debe establecerse una clasificación dependiendo si son juegos de habilidad, de puntería, de pelota, de filas enfrentadas, etc.

Luego, debe realizarse una presentación de los juegos a los alumnos, la que podrá llevarse a cabo en las horas de Educación Física o con los docentes. Los alumnos mayores podrán colaborar con los niños más pequeños a la hora de presentar y de realizar los juegos, situación enriquecedora para ambos grupos.

Otras posibles actividades que se desprenden de las anteriores son:

- Realización de un mural semanal con los juegos de esa semana.
- Audición de cintas de audio cantadas por los propios alumnos.
- Filmación de los juegos y posterior proyección.
- Organización de muestras de los juegos aprendidos.
- Elaboración de murales con explicación gráfica de los juegos.

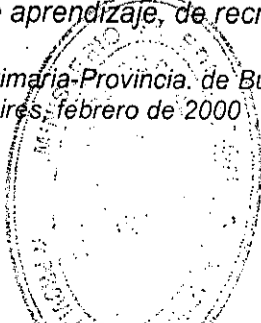
Cabe aclarar que el área de Educación Física y sus responsables deben ser los impulsores del proceso (lo que no quiere decir únicos protagonistas) por lo que es necesario que todos los docentes se impliquen en el proyecto y colaboren con ellos.

A través del desarrollo de la experiencia se irán creando diferentes mecanismos o estrategias para que todos los alumnos puedan desarrollar las diferentes actividades de forma autónoma sin necesidad de la supervisión y el control de los docentes.

Colegas: sirva este documento como disparador para abrir el diálogo en cada institución sobre el recreo y lo que allí ocurre. Seguramente cada escuela podrá pensar alternativas para transformar estos espacios en tiempos de aprendizaje, de recreación y disfrute.

(1) Diseño curricular para la Educación Primaria-Provincia de Buenos Aires, 2008

(2) Revista digital. Año 5. Nº 18-Buenos Aires, febrero de 2000



Patricia Eugenia NIEVAS

Patricia Eugenia NIEVAS
Directora Gral. de E.G.B 1 y 2
Ministerio de Educación