

El recreo libre y el recreo dirigido, un estudio de diagnóstico, en el nivel primario del Colegio Unión

Free recess and directed recess, a diagnostic study, at the primary level of Colegio Unión

Recesso livre e recesso direcionado, um estudo diagnóstico, no nível primário do Colegio Unión

Ronald Caleb Quinteros Durand

ronaldcqd@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0001-6305-0783>

Universidad Peruana Unión

Wilma Villanueva Quispe

wilvil@upeu.edu.pe

 <https://orcid.org/0000-0001-8138-8235>

Universidad Peruana Unión

Recibido: 24 de junio de 2021

Aceptado: 28 de diciembre 2021

Resumen

El presente estudio tiene el objetivo de determinar cuáles son los juegos más frecuentes, en los cuales participan los niños del cuarto año de educación primaria, en el ámbito de un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y transversal, de diseño de diagnóstico, en una muestra de 51 niños, a quienes, previa autorización de los padres, se les aplicó la técnica denominada encuesta, con un instrumento: el cuestionario de veinte ítems: diez para los recreos libres y diez para los juegos dirigidos. Los resultados muestran que de los diez juegos libres, los tres juegos más frecuentes son: a *las escondidas* (92.2%), *gallinita ciega* (84.3%) y *gato y ratón* (78.4%). De los diez juegos libres, los tres juegos más experimentados son: a *las escondidas* (92.2%), *gallinita ciega* (84.3%) y *gato y ratón* (78.4%). Se concluye que los recreos libres y dirigidos generan un desarrollo multidimensional, en cuyos juegos participan los niños.

Palabras clave: Recreo dirigido; recreo libre; convivencia escolar; juegos.

Abstract

The present study aims to determine which are the most frequent games, in which children of the fourth year of primary education participate, in the field of a quantitative, descriptive and cross-sectional approach, of diagnostic design, in a sample of 51 children, to whom, with prior authorization from their parents, the technique called survey was applied, with an instrument: the twenty-item questionnaire: ten for free recesses and ten for directed games. The results show that of the ten free games, the three most frequent games are: hide and seek (92.2%), blind man's buff (84.3%) and cat and mouse (78.4%). Of the ten free games, the three most experienced games are: hide and seek (92.2%), blind man's buff (84.3%) and cat and mouse (78.4%). It is concluded that the free and directed recesses generate a multidimensional development, in whose games the children participate.

Keywords: Directed recess; free recess; comparison, behaviors; games.

Resumo

O presente estudo tem como objetivo determinar quais são as brincadeiras mais frequentes, em que participam crianças do quarto ano do ensino fundamental, no campo de uma abordagem quantitativa, descritiva e transversal, de delineamento diagnóstico, em uma amostra de 51 crianças, aos quais, com prévia autorização dos pais, foi aplicada a técnica denominada survey, com um instrumento: o questionário de vinte itens: dez para recessos livres e dez para jogos dirigidos. Os resultados mostram que, dos dez jogos gratuitos, os três mais frequentes são: esconde-esconde (92,2%), buff do cego (84,3%) e gato e rato (78,4%). Dos dez jogos gratuitos, os três mais experientes são: esconde-esconde (92,2%), buff do cego (84,3%) e gato e rato (78,4%). Conclui-se que os recessos livres e direcionados geram um desenvolvimento multidimensional, de cujas brincadeiras as crianças participam.

Palavras-chave: Recreação dirigida; recesso livre; vida escolar; jogos.

Introducción

Según Colonia y Vinasco (2015), el juego tradicional fue utilizado como un elemento muy valioso, para disminuir la agresividad de los niños y las niñas, durante las

horas de paísa pedagógica. En el juego tiene espacio la lúdica: parte muy importante del desarrollo armonioso, cuyo escenario es el patio de recreo, donde el niño disfruta tranquilo y plenamente.

Desgraciadamente, el espacio del recreo ha sido abordado en forma muy escasa, inclusive olvidado, en las esferas de la reflexión pedagógica e investigativa, a pesar de que favorece el cultivo de los valores ciudadanos, generando la convivencia y socialización de los niños en el espacio de la escuela (De Castro y Marcano, 2018)

De acuerdo con Vera (2019), la escuela tiene un sentido formador, se constituye en el espacio, donde la acogida y la formación pretenden el desarrollo de las habilidades, también de las competencias necesarias y requeridas para el desarrollo de la personalidad de los sujetos, quienes deben “ser, estar y participar en sociedad de forma sana y armoniosa”, cuyas “herramientas y posibilidades” le facilitan a los estudiantes “asumir una postura participativa, crítica y autónoma”. Blanca (2020), en su estudio y en el contexto de los juegos y recreos dirigidos, hace una propuesta muy interesante: promover los descansos, la actividad física, la relación familia-escuela, adecuación de ejercicios de calentamiento, uso de música, trabajo con objetos a corto y mediano plazo.

Hay dos conceptos: juego y recreo que piden manejarse en forma simultánea, aunque semánticamente son diferentes. Por ejemplo, Llerena (2020) aborda los dos; al primera le da una clasificación: juegos socio dramáticos, juegos de mesa, juegos de patio, juegos sensoriales, juegos motores, juegos sociales, juegos didácticos; por otro lado, considera el juego libre en otra categoría, considerado una actividad espontánea, nacida del interior del niño, cuya actividad genera compromiso, responde a su propia creación. Rueda (2020) realiza su trabajo muy interesante con el propósito de estudiar la importancia de la implementación de espacios y ambientes, los cuales son recreativos y lúdicos; la creación de estos espacios permite aprovechar y usar los tiempos libres de los escolares; es decir, durante los descansos, generando la participación y la interacción de los estudiantes, en pro del “desarrollo de habilidades y competencias básicas y ciudadanas fuera de los contextos exclusivos del aula de clase”.

Bennasser y Vidal (2021) sostienen que la presencia de la inactividad física tiene significativas consecuencias sobre la salud; en este contexto, los recreos escolares ofrecen las brillantes oportunidades para la ejecución de la práctica de esta actividad física, evitando el sobrepeso y la obesidad. Hay una necesidad de promocionar y estimular la

actividad física. En la opinión de Salazar (2021), los juegos o recreos dirigidos tienen relación directa, en cuyo espacio se percibe la creación de juegos didácticos, con el propósito de facilitar el aprendizaje del lenguaje, en niños de 3 a 6 años de edad.

El objetivo del estudio es determinar cuáles son los juegos más frecuentes, en los cuales participan los niños del cuarto año de educación primaria, durante los recreos libres y dirigidos, en el Colegio Unión. Para lograr el objetivo, se ha realizado una revisión teórica sobre los recreos libres y dirigidos.

Recreo: revisión teórica

Concepto y concepciones

Inquietan bastante el trabajo, la motivación, la convivencia, en el ámbito de la educación. En este contexto, el recreo tiene presencia muy significativa, con el sentido de lugar y tiempo, con el propósito de observar la convivencia y su mejoría, generadas mediante el recreo libre y dirigido (Burción, 2015).

Por su parte, Eiviño (2007, citado por Burción, 2015) afirma que "el recreo es habitualmente considerado como un tiempo residual entre períodos de trabajo, sin embargo ofrece un territorio potencialmente fértil para desplegar actividades lúdicas y juegos que impulsen nuevos aprendizajes y valores" (p. 12).

Pues "el recreo escolar es uno de los momentos más importantes de socialización voluntaria de los alumnos" (García y Nogales, 2018, p. 389) Torres (2018), en su estudio, recoge algunos conceptos muy importantes sobre el juego; por ejemplo, ensayo de la vida, herramienta fundamental, actividad muy significativa, necesaria y placentera. Para De Castro y Marcano (2018), "el recreo escolar se convierte en el espacio para la construcción de una interpretación teórica del papel de la escuela primaria en la formación de valores ciudadanos para la convivencia" (p. 120).

En este estudio aparecen referencias sobre juego y recreación, aunque son términos diferentes, también con algunas similitudes. Para Vygotsky (1966, citado García et al., 2020), el juego no es, sino "un mecanismo esencial de apropiación de la cultura", también "un instrumento de socialización y aprendizaje".

Teorías

Evans y Pellegrini (1997, citados por Burción, 2015) comparten tres teorías: Teoría de la energía sobrante, teoría de novedad, hipótesis de madurez. Según la primera teoría, el niño aumenta su energía sobrante, si se mantiene quieto durante un largo tiempo; se observan la presencia: juego, descanso, deshago, agotamiento, inquietud, atención, movimiento corporal. Por su parte, *la teoría de novedad* describe las actividades menos interesantes, introduciendo actividades novedosas y rutinarias en el aula. La teoría de madurez significa adquirir los mejores contenidos, el recreo produce descanso, determina la adquisición posterior de los conocimientos.

Para Bejarano (2020), “*la ciencia reflexiva de la educación*, más que un método o modelo, es una herramienta analítica que permite a los educadores reflexionar sobre sus acciones y las consecuencias de éstas” (p. 36), en el contexto del recreo escolar. *La teoría del currículo*, según Gimeno (2010, citado por Bejarano, 2020) produce una segmentación de la escuela en unidades, implica la selección y el orden de los contenidos, destinados a la enseñanza. El currículo expresa una intención unificadora, evita la arbitrariedad, encausa, modela y limita la actuación y la autonomía del docente.

Tipos de recreo

Según el ministerio de México, citado por (Burción Martín, 2015) menciona que existen tres tipos de recreo:

Recreo dirigido

De acuerdo con Torres (2018), el recreo dirigido significa transformar los patios de recreo en espacios naturales, donde se realizan los juego y los aprendizajes. Para García y Nogales (2018), el juego dirigido en los recreos es un método de inclusión con sus necesidades especiales; se entiende que “el recreo es el momento de mayor interacción social del alumnado dentro del colegio”, los alumnos participan en actividades y juegos durante el recreo, revelando sus intereses, motivaciones, capacidades, habilidades; también se observa que sus “mayores dificultades físicas, cognitivas, sensoriales y emocionales corren el riesgo de exclusión en las actividades de recreo”.

Importancia

El niño tiene derecho al juego, según la Declaración de los Derechos del Niño; razón por la cual, los padres en sus hogares y los docentes en las instituciones educativas deben valorarlo, dándole significación y valoración para los niños, quienes siempre actúan en el ámbito de los juegos, cuyos resultados se expresan en “el desarrollo cognitivo, físico, social y emocional” (Torres, 2018). Para Olmos (2020), el recreo de convivencia coeducativa ofrece muchas ventajas; por ejemplo, disminuye las conductas conflictivas y los diversos problemas de convivencia de los niños, inclusive las conductas sexistas, porque esta convivencia recreativa genera interrelaciones afectivas y positivas.

El juego permite el crecimiento y desarrollo; es muy significativo. Según Bejarano (2020), el recreo escolar se constituye en un escenario formativo, en una potencia formativa. Para Rueda (2020), el recreo dirigido permite el desarrollo de las habilidades sociales, las destrezas corporales y las competencias ciudadanas, durante los descansos escolares, cuyo objetivo es “dinamizar los descansos escolares, a través de la adecuación de espacios y ambientes lúdicos y recreativos que permitan transformar el vivir, sentir, pensar y actuar de los estudiantes, mejorando la convivencia, las interacciones, el uso adecuado del tiempo y la promoción de estilos de vida saludables en los estudiantes de básica primaria” (p. 42).

En la escuela, el fútbol es una práctica deportiva, en la modalidad de actividad, realizada durante el recreo dirigido y libre, cuya práctica promueve el manejo asertivo de las emociones y la resolución de los conflictos, en los niños (Vera, 2019).

Estrategias en el recreo dirigido

Reyes y Arrieta (2018) realizan su investigación con el objetivo de diseñar estrategias para la implementación del juego dirigido. Por ejemplo, plantear retos y desafíos intelectuales, generar sentimientos de éxitos, buen clima de aprendizaje, escenario idóneo, uso de la imaginación, creación de entornos libres, gusto en los trabajos y actividades, diversión jugando, adopción de normas y conductas, participaciones individuales y grupales.

Contenidos

Los recreos dirigidos tienen contenidos pedagógicos y didácticos; por ejemplo, la recreación, la dinámica lúdica, el juego, la convivencia escolar, un adecuado tiempo libre, estilos de vida saludable, cuya estructura de la secuencia didáctica es: nombre de la actividad, objetivo, tema, actividad, recursos TIC y desarrollo (Rueda, 2020).

Recreo libre y espontáneo

Concepto

Torres (2018) aprecia el concepto de juego libre y espontáneo. Es un simple juego, se desarrolla durante la infancia, permite la relación con su mundo exterior, permite la comunicación y relación con los demás. “El *juego libre* no existe del todo como tal, sino que se trata de un juego con ciertos riesgos según el punto de vista de los responsables del patio, y por eso, se delimitan sus acciones con diversas prohibiciones” (p. 12).

Importancia

En realidad, “el juego libre y espontáneo potencia la capacidad de expresar sentimientos y emociones, es esencial para el aprendizaje del niño y no hace que sean necesarios juguetes determinados para poder realizarlo” (Torres, 2018, p. 9). Según Reyes y Arrieta (2018), “los niños aprenden jugando, se relacionan, comparten, prueban cosas nuevas, inventan situaciones, imitan a los adultos y solucionan pequeños problemas” (p. 19). El recreo escolar es muy importante, permite la formación y práctica de valores ciudadanos, facilita la convivencia de los niños; además, ofrece un valor filosófico, social, biológico, axiológico, ontológico; jurídico (De Castro y Marcano, 2018). Gracias a los juego y los recreos, los niños construyen sus aprendizajes y sus relaciones sociales, creando situaciones ficticias e imaginarias, divirtiendo su propia realidad, ensayan roles, actitudes, situaciones agradable (Cañete, 2020). El “juego facilita el aprendizaje del lenguaje, de la comunicación y de las reglas que rigen las interacciones sociales”, “el desarrollo de los procesos cognitivos”, guarda una relación singular con la motricidad (Veresov y Barrs, 2016, citados por García et al., 2020).

Peligros

Sandseter (2011, citado por Torres, 2018 y Cañete, 2020) aborda seis peligros: las altas alturas, las altas velocidades (toboganes, movilizaciones), las herramientas

peligrosas (arcos, cuchillos, navajas, armas), los elementos peligrosos (uso de fuego, aguas profundas), los juegos bruscos (simulación de peleas), desaparecerse/perderse. Según Cañete (2020), en el ámbito del juego, necesariamente tiene que realizar una gestión del riesgo de los niños, observando y analizando las conductas arriesgadas de los niños en el patio de recreo. Asimismo, se debe entender que el riesgo es parte del juego, los niños se sienten atraídos por el riesgo, sin confundir el riesgo y el peligro, cuyos conceptos son diferentes, aunque son confundidos y mal interpretados. El riesgo una posibilidad, una probabilidad. La posibilidad de lastimarse genera miedo. Los riesgos son buenos y malos.

Características

Para Reubke (2009, citado por Torres, 2018), siguiendo la pedagogía Steiner/Waldorf, remarca algunas características: “no ser planeado en detalle, el comienzo puede llevar tiempo, creación de una atmósfera propicia, disponer de un espacio suficiente para que en la actividad intervenga todo el cuerpo, y tener al alcance variedad de materiales” (p. 9).

Metodología

Tipos de investigación

Se realizó una investigación de enfoque cuantitativo, de diseño descriptivo, de diagnóstico, transversal. El estudio describe matemáticamente la conducta de los participantes; además, los datos obtenidos serán utilizados en la condición de diagnóstico, para futuras investigaciones. Los datos recabados fueron recogidos mediante la aplicación de los instrumentos, en un determinado momento, respondiendo, de esta manera, al tipo transversal o transeccional (Hernández et al., 2014).

Diseño de la investigación

El estudio corresponde a un diseño transversal, en el sentido de un corte en el tiempo para recabar la información requerida (Hernández et al., 2014).

Muestra y muestreo

La muestra estuvo conformada por 51 niños del nivel de educación primaria, del cuarto grado, cuyos niños son de los géneros: masculino y femenino. Se realizó un muestreo no probabilístico, no se recurrió a parámetros estadísticos; se determinó la

muestra por conveniencia, debido a que los niños, en la condición de estudiantes, participaron en forma libre y con la autorización de los padres de familia, entendiendo que tal participación no les exponía a problemas de salud, ni a problemas éticos (Hernández et al., 2014).

Técnicas de investigación

Con el propósito de recabar la información, los datos requeridos, se utilizó la técnica denominada encuesta, cuyo instrumento fue un cuestionario, a través del cual se recogía información sobre diez juegos libres y sobre los diez juegos dirigidos.

Instrumento

Fue elaborado por el investigador, con la orientación de la asesora, recogiendo los juegos más comunes y conocidos por los niños, con la opinión de tres expertos: Dr. Salomón Vásquez Villanueva, Magister Melva Hernández García y magister Madeleine Campos Ramírez. El instrumento tuvo dos partes, una para los juegos libres, otra para los juegos dirigidos, el número de ítems fue veinte, diez para cada juego. Los juegos libres fueron: chapadas, escondidas, fútbol, voleibol, salta soga, pin pon, mundo, teléfono malogrado, gato y ratón, gallina ciega. Por su parte, los juegos dirigidos fueron: circuito, ula, ula, yan quen po, tesoro escondido, el rey manda, aros y conos. Las respuestas presentaron el leguaje: Sí y No, atendiendo las características cognitivas de los niños puedan precisar sus respuestas.

Resultados

Descripción de los juegos libres: primera parte

A continuación se presentan los datos correspondientes a los juegos libres y los juegos dirigidos. Por razones de presentación y espacio, los diez juegos libres son presentados en dos tablas. En la tabla 1, se presentan los cinco primeros juegos libres: chapadas, escondidas, fútbol, voleibol y salta soga. De los 51 niños participantes, no juegan a las *chapadas*, 12 (23.5%); a las *escondidas*, 4 (7.8%); *fútbol*, 13 (25.5%); *voleibol*, 20 (39.2%); a *salta la soga*, 13 (25.5%); en cambio, sí juegan, 39 (76.5%), 47 (92.2%), 38 (74.5%), 31 (60.8%) y 38 (74.5%), respectivamente. Los tres juegos más experimentados por los niños, en forma decreciente son: a las escondidas (92.2%), a las chapadas (76.5%), fútbol (74.5%).

Tabla 1.

Juegos libres: chapadas, escondidas, fútbol, voleibol y salta sogas

	Chapadas		Escondidas		Fútbol		Voleibol		Salta sogas	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
No	12	23.5	4	7.8	13	25.5	20	39.2	13	25.5
Sí	39	76.5	47	92.2	38	74.5	31	60.8	38	74.5
Total	51	100.0	51	100.0	51	100.0	51	100.0	51	100.0

Descripción de los juegos libres: segunda parte

En la siguiente tabla se presentan los juegos libres, correspondientes a la segunda parte; es decir, los cinco últimos juegos, los cuales son: pin pon, mundo, teléfono malogrado, gato y ratón, gallina ciega. De los 51 niños, no juegan *pin pon*, 15 (29.4%); *mundo*, 15 (29.4%); *teléfono malogrado*, 19 (37.3%); *gato y ratón*, 11 (21.6%); *gallinita ciega*, 8 (15.7%); en cambio, sí juegan, 36 (70.6%), 36 (70.6%), 32 (62.7%), 40 (78.4%) y 43 (84.3%), respectivamente. De los diez juegos libres, los tres juegos más experimentados por los niños, en forma decreciente son: a *las escondidas* (92.2%), *gallinita ciega* (84.3%) y *gato y ratón* (78.4%).

Tabla 2.

Juegos libres: Pin pon, mundo, teléfono malogrado, gato y ratón, gallina ciega

	Pin pon		Mundo		Teléfono malogrado		Gato y ratón		Gallinita ciega	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
No	15	29.4	15	29.4	19	37.3	11	21.6	8	15.7
Sí	36	70.6	36	70.6	32	62.7	40	78.4	43	84.3
Total	51	100.0	51	100.0	51	100.0	51	100.0	51	100.0

Descripción de los juegos dirigidos: primera parte

Los juegos dirigidos, correspondientes a la primera parte son: circuito, ula, ula, y yan quen po, tesoro escondido, el rey manda, aros y conos. No juegan *circuito*, 19 (37.3%); *ula ula, y yan quen po* 11 (21.6%); *tesoro escondido*, 12 (23.5%); *el rey manda*, 4 (7.8%); *aros y conos*, 17 (33.3%); sí juegan, 32 (62.7%), 40 (78.4%), 39 (76.5%), 47 (92.2%) y 34 (66.7%), respectivamente. De los cinco juegos dirigidos, los tres juegos más

experimentados por los niños, en forma decreciente son: el rey manda (92.2%), *ula ula*, y *yan quen po* (78.4%) y *tesoro escondido* (76.5%).

Tabla 3.

Juegos dirigidos: circuito, Ula, ula, y yan quen po, tesoro escondido, el rey manda, aros y conos

	Circuito		Ula ula y yan quen po		Tesoro escondido		El rey manda		Aros y conos	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
No	19	37.3	11	21.6	12	23.5	4	7.8	17	33.3
Sí	32	62.7	40	78.4	39	76.5	47	92.2	34	66.7
Total	51	100.0	51	100.0	51	100.0	51	100.0	51	100.0

Descripción de los juegos dirigidos: segunda parte

Los juegos dirigidos que corresponden a la segunda parte son: pelota al aire, mundial, lanzamiento de globos con agua, carrera de la oruga, cadena con ula ula. Los niños no jugaron: pelota al aire, 12 (23.5%); mundial 19 (37.3%); lanzamiento de globos con agua, 9 (17.6%); carrera de la oruga, 19 (37.3%); cadena con ula ula, 18 (35.3%); sí juegan, 39 (76.5%), 32 (62.7%), 42 (82.4%), 32 (62.7%) y 33 (64.7%), respectivamente. De los cinco juegos dirigidos, los tres juegos más experimentados por los niños, en forma decreciente son: lanzamiento de globos con agua (82.4%), pelotas al aire (76.5%), mundial y carrea de la oruga, empatados en la tercera ubicación (62.7%).

Los juegos dirigidos más practicados por los niños son los tres, en forma descendiente: el rey manda (92.2%), lanzamiento de globos con agua (82.4%), ula ula y yan quen po (78.4%).

Tabla 4.

Juegos dirigidos: pelota al aire, mundial, lanzamiento de globos con agua, carrera de la oruga, cadena con ula ula

	Pelota al aire		Mundial		Lanzamiento de globos con agua		Carrera de la oruga		Cadena con ula ula	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
No	12	23.5	19	37.3	9	17.6	19	37.3	18	35.3
Si	39	76.5	32	62.7	42	82.4	32	62.7	33	64.7
Total	51	100.0	51	100.0	51	100.0	51	100.0	51	100.0

Discusión

En la presente investigación, se abordó diez juegos libres y diez juegos dirigidos, en la experiencia y práctica de los niños de cuatro años de edad. De los diez juegos libres, consultados a los 51 niños, los tres juegos más experimentados y practicados por los niños, en forma decreciente, se configuran los siguientes: a *las escondidas* (92.2%), *gallinita ciega* (84.3%) y *gato y ratón* (78.4%). Por otro lado, los juegos dirigidos más experimentados por los niños son los tres, registrados en forma descendiente: el rey manda (92.2%), lanzamiento de globos con agua (82.4%), ula ula y yan quen po (78.4%). Esto significa que los juegos más representativos, en la experiencia de los niños, son dos: a las escondidas y el rey manda, quedando en la condición de más populares, más conocidos y practicados, en el marco del objetivo: determinar qué juego libres y dirigidos quedaron registrados en la experiencia de los niños, quedando solamente en la condición de inventario.

El presente estudio destaca la descripción y la determinación de los juegos practicados durante el recreo libre y dirigido. Bejarano (2020) sustenta que el recreo escolar se ha constituido en un lapso que permite que los profesores y los estudiantes

recuperen sus energías, para continuar la jornada académica, en el marco de una formación ética y estética. Por su parte, Reyes y Arrieta (2018) enfocan que el recreo dirigido debe ser mejorado en las escuelas mediante el diseño y la implementación de estrategias, coincidiendo con García y Nogales (2018), para quienes el juego dirigido en los recreos se ha constituido en un método de inclusión, aprovechando las habilidades y capacidades de los estudiantes, con el propósito de superar las “mayores dificultades físicas, cognitivas, sensoriales y emocionales”. En este mismo sentido, se suma Salazar (2021), para quien es imprescindible la creación de un juego didáctico, gracias al cual se logran los aprendizajes.

Los juego y los recreos generan convivencia escolar entre los educadores y los estudiantes (Bejarano, 2020), valores de convivencia en la escuela primaria (De Castro y Marcano, 2018), disminución de la agresividad y conflictos, más la prevención de los mismos (Colonia y Vinasco, 2015; Castillo et al., 2018; Olmos, 2020), obliga la realización de una gestión de riesgo (Cañete, 2020), enfrentamiento a los desafíos y las oportunidades de múltiples aprendizajes (Saraiva et al., 2021); facilita el aprovechamiento de los tiempos libres (Absenwell, 2020), la realización de la actividad física, en pro del desarrollo físico, psicológico y social de los niños (Bennasser y Vidal, 2021), a valor y darle la importancia respectiva a los espacios y los ambientes lúdicos (Rueda, 2020), transformando los patios de recreo en espacios naturales, de juego y de aprendizaje (Torres, 2018).

Conclusiones

La investigación abordó los juegos y los recreos, denominados: libres y dirigidos, en los regulares espacios escolares denominados patios de recreo. Los recreos libres incluyeron diez juegos: chapadas, escondidas, fútbol, voleibol y salta soga, chapadas, escondidas, fútbol, voleibol y salta soga; por su parte, los juegos dirigidos también presentaron una relación de diez: circuito, Ula, ula, y yan quen po, tesoro escondido, el rey manda, aros y conos, pelota al aire, mundial, lanzamiento de globos con agua, carrera de la oruga, cadena con ula ula.

Respecto de los recreos libres, se concluye que de los diez juegos libres, los tres juegos más experimentados por los niños, en forma decreciente son: a las escondidas, la gallinita ciega, y el gato y el ratón, cuyos juegos no son solamente los más comunes, sino los más gustados por los niños.

Por otro lado, se concluye, respecto de los diez juegos dirigidos, los tres más jugados por los niños, en forma descendente, son: el rey manda, lanzamiento de globos con agua, ula ula y yan quen po. Los juegos de mayor gusto y satisfacción son los que generan interrelación entre los niños, los niños no viven y actúan solos, en forma independiente, sino en contacto directo con los demás, sus compañeros y amigos.

La investigación teórica confirma que, durante el recreo libre, los estudiantes resolvían sus conflictos, sus conductas agresivas y situaciones violentas, superando el ambiente desagradable, el acoso escolar y bullying. Las conductas son modificadas mediante la ejecución del recreo dirigido, gracias al cual los estudiantes resuelven las situaciones conflictivas, mediante la intervención, la acción y las decisiones sabias y pertinentes del docente, de manera pacífica y persuasiva. Por lo tanto, la implementación del recreo dirigido favorece la aparición progresiva de conductas positivas, la convivencia, la disminución de las conductas negativas que perjudicaban y atentaban contra la socialización e integración de los estudiantes, así como su adecuada convivencia. En este sentido es muy importante considerar la inclusión del recreo dirigido en los centros educativos, en los espacios de los recreos, incluyendo diversas actividades que generen una sensación de vivencia en grupo y permitan la participación de todos sin exclusión.

Recomendaciones

Se recomienda desarrollar talleres de capacitación para los docentes, destacando la importancia de los recreos libres y dirigidos, en los diversos procesos de desarrollo del niño: desarrollo físico o biológico, social, cognitivo, psicológico, por un lado.

Por otro lado, implementar, condicionar los determinados espacios escolares, denominados espacios para los recreos libres y dirigidos, con el propósito de viabilizar la ponderación de las instituciones educativas y de sus respectivos docentes.

Referencias

Absenwell, D. A. (2020). *Prácticas recreo-deportivas y ejercicio físico enfocados a la ocupación del tiempo libre de adultos mayores pertenecientes al comedor comunitario del barrio Santa Viviana localidad Ciudad Bolívar* [Tesis, Universidad Santo Tomás]. https://www.slideshare.net/maryamkazemi3/stability-of-colloids%0Ahttps://barnard.edu/sites/default/files/inline/student_user_guide_for_s

pss.pdf%0Ahttp://www.ibm.com/support%0Ahttp://www.spss.com/sites/dm-book/legacy/ProgDataMgmt_SPSS17.pdf%0Ahttps://www.nep

- Bejarano, N. (2020). *El recreo escolar: Vivencias de educadores y alumnos en la I. E. Escuela Normal Superior María Auxiliadora de Copacabana* [Tesis de maestría, Universidad de Antioquia].
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/17861/5/BejaranoNorman_20_20_RecreoEscolarNormal.pdf
- Bennàsser, M. X., & Vidal, J. (2021). Relación entre la actividad física durante el recreo escolar, actividad física semanal y expediente académico. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 150–170.
<https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6850>
- Blanca, C. (2020). *Promoción de la actividad física en el recreo escolar en Educación Infantil* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Jaén].
http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/14868/1/Blanca_Bayo_Cristobal_TFG_Educacion_infantil.pdf
- Burción Martín, S. (2015). *El recreo libre y el recreo dirigido. Comparación de conductas del alumnado para la mejora de la convivencia*.
- Burción, S. (2015). *El recreo libre y el recreo dirigido. Comparación de conductas del alumnado para la mejora de la convivencia*. [Tesis, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/10647/TFG-G1076.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cañete, E. (2020). *La gestión del riesgo de los niños durante el juego. Análisis de las conductas arriesgadas en el patio de recreo del centro International School of Bergen* [Tesis, Universidad de Zaragoza].
<http://zagan.unizar.es/TAZ/EUCS/2014/14180/TAZ-TFG-2014-408.pdf>
- Castillo, G., Picazo, C. C., & Gil, P. (2018). Dinamización del recreo como resolución de conflictos y participación en actividades físico-deportivas. *Revista Electronica Educare*, 22(2), 1–22. <https://doi.org/10.15359/ree.22-2.14>
- Colonia, M. E., & Vinasco, M. D. (2015). *El juego tradicional como elemento para disminuir la agresividad en horas de pausa pedagógica en los niños y niñas del*

grado primero de la sede Luis Enrique Montoya [Tesis, Fundación Universitaria Los Libertadores].

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2209/Colonia_María_Vinasco_María_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

De Castro, M. del C., & Marcano, L. C. (2018). El recreo escolar y los valores de convivencia en la escuela primaria. *Revista Ciencias de La Educación*, 28(51), 120–155.
<http://bdigital2.ula.ve:8080/xmlui/bitstream/handle/654321/3326/art06.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, A., Gil, L., & Ambrosio, M. (2020). Intervenciones para mejorar el juego de los niños con autismo en el patio de recreo. *Estudios Sobre Educacion*, 38, 253–278.
<https://doi.org/10.15581/004.38.253-278>

García, T., & Nogales, C. (2018). El juego dirigido en los recreos como método de inclusión del alumnado con necesidades especiales. *Sportis. Sci J*, 4(2), 388–408.
<https://doi.org/10.17979/sportis.2018.4.2.3413>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta edic). McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Llerena, Y. E. (2020). *Relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Barcia Bonifatti 306 del distrito de Juliaca, de la provincia de San Román, del departamento Puno* [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22089/JUEGO_LIBRE_EN_LOS_SECTORES_TIPOS_DE_APRENDIZAJE_LLERENA_ZAPANA_YINA_ELIZABETH.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Olmos, D. P. (2020). *Propuesta de intervención para la prevención y resolución de conflictos en el patio mediante recreo de convivencia coeducativo* [Tesis de máster, Universidad Católica de Valencia].
https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/1698/TFM_OLMOS_GARCÍA_PAULA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Reyes, T., & Arrieta, B. (2018). Estrategias para la implementación del recreo dirigido

en la primera etapa de Educación Básica. *Laurus Revista de Educación*, 17(1), 10–36. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/laurus/article/view/9135>

Rueda, S. I. (2020). *Importancia de los espacios y ambientes lúdicos y recreativos en los descansos de los estudiantes de Básica primaria* [Tesis, Fundación universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3545>

Salazar, S. A. (2021). *Creación de un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids. Guatemala, Guatemala 2020* [Tesis, Universidad Galileo]. http://biblioteca.galileo.edu/tesario/bitstream/123456789/1060/1/2020001_Salazar Soto Sheyla Alejandra_17004227.pdf

Saraiva, L., Pontes, S., Santos, F., & Sá, C. (2021). El recreo escolar en la Educación Infantil: desafíos y oportunidades de múltiples aprendizajes. *Sportis Sci J*, 7(1), 91–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.5971>

Torres, M. (2018). *La transformación de los patios de recreo en espacios naturales, de juego y aprendizaje*. [Tesis, Universidad de Zaragoza]. <https://core.ac.uk/download/pdf/289997095.pdf>

Vera, J. A. (2019). *El fútbol como práctica deportiva para el manejo asertivo de las emociones y la resolución de conflictos en los niños de la escuela de fútbol la independencia* [Tesis de maestría, Universidad de Manizales]. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65>
[http://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export
&id=L603546864%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1155/2015/420723%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76](http://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L603546864%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1155/2015/420723%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76)