



## LUGAR Y JUEGO: CAMBIOS EN EL JUEGO LIBRE A PARTIR DE LAS MODIFICACIONES ARQUITECTÓNICAS EN EL GIMNASIO CAMPESTRE

**Alix Beltrán**

Docente Red Perspectivas Sistémicas,  
Gimnasio Campestre

**Maritza Marín**

Docente Red Perspectivas Sistémicas,  
Gimnasio Campestre

**Pedro Alejandro Novoa**

Docente Red Perspectivas Sistémicas,  
Gimnasio Campestre

**Correspondencia para los autores:**

[pnovoa@campestre.edu.co](mailto:pnovoa@campestre.edu.co)

[abeltran@campestre.edu.co](mailto:abeltran@campestre.edu.co)

[mmarin@campestre.edu.co](mailto:mmarin@campestre.edu.co)

Recibido: 21 de marzo de 2023

Aceptado: 5 de mayo de 2023

Fotografía: Freepik



## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo analizar, a partir de un estudio de caso, los cambios en el juego libre y en la percepción del lugar de los estudiantes de primaria a partir de la construcción del nuevo edificio propuesto en el Plan maestro del Gimnasio Campestre; dado que dicha construcción ocupó la cancha de fútbol 3 y gran parte de la cancha de fútbol 2, lugar importante para el desarrollo del juego, en especial, del central: el fútbol. El encerramiento señalado generó diversos fenómenos, evidenciando un cambio en cuanto la percepción del lugar, cambios en los juegos preexistentes, así como en la creación de nuevos juegos e incluso el no juego.

**Palabras clave:** juego libre, fútbol, lugar, percepción, significación, resignificación, construcción, creatividad.

## SUMMARY

The following research has as main objective to analyze, through a case study, the changes on the free game and the perception of place that the primary students had, given the construction that took place for the making of the new building as part of the Master Plan at Gimnasio Campestre; given that such construction took place a complete football field and a significant part of a second one, important place for the development of the games in our children, especially the main game played by them: football. Such closure, given the construction, pointed out several phenomena, such as the change on the perception of the concept of place, changes on pre-existent games as well as creation of new games and even the presence of no game at all.

**Key words:** free game, football, place, preception, signifcation, re-signification, cosntruction, creativity.

# INTRODUCCIÓN

Con el regreso al colegio en el esquema de semi-presencialidad, después de la irrupción del Covid-19, se escuchaba por los pasillos de juego decir a los niños: “¿jugamos Covidas”, así llamaban a su tradicional juego de cogidas. Con este travieso cambio en el lenguaje se evidenciaba la re-significación propia de la creatividad infantil, pero no solo cambiaría la forma de nombrarlo, también lo harían sus normas y dinámicas. A raíz de la prohibición de usar el tacto, porque era una de las fuentes de transmisión del virus, no se podían coger así que solo corrían dos o más niños detrás de los otros y pronunciaban en voz alta el nombre del niño que tenían muy cerca; la vista, la voz y unas piernas ágiles tomaban el lugar del tacto.

Esta muestra de la creatividad en el juego infantil que se produce a partir de los cambios que la sociedad impone a los niños, motiva esta investigación que tiene como pregunta de investigación: ¿Cuáles son las significaciones y re-significaciones que se producen en el juego libre de los estudiantes de primaria durante el año 2022-2023 a partir de la construcción del nuevo edificio?

El Gimnasio Campestre, como parte de su plan maestro, llevó a cabo la construcción de un nuevo edificio que tomaba un porcentaje considerable de las canchas de fútbol, para esta se hizo un cerramiento de la cancha número 3 y la mitad de la cancha número 2, utilizadas tradicionalmente para su juego principal: el fútbol. Este cerramiento, que bien puede verse como una imposición, impactaría de manera directa su espacio de juego y con esto la forma en la que pensaban o conceptualizaban el espacio, las relaciones que los estudiantes establecían con el lugar y las diversas dinámicas de juego libre. En medio de todo este proceso surgirían formas de juego que podían ser o cambios en las normas o creaciones de nuevos juegos. Es así, como en esta investigación se analizaron 3 dimensiones de la relación lugar-juego: los cambios en las normas, dinámicas y lenguaje de los juegos ya existentes, la creación de nuevos juegos y las nuevas percepciones frente a la idea de lugar y las relaciones que con este se establecen.

En esta investigación se analizaron 3 dimensiones de la relación lugar-juego: los cambios en las normas, dinámicas y lenguaje de los juegos ya existentes, la creación de nuevos juegos y las nuevas percepciones frente a la idea de lugar y las relaciones que con este se establecen.

# METODOLOGÍA

La presente investigación tiene un enfoque mixto, para la recolección y análisis de datos, haciendo uso del método propio del Estudio de caso. El método escogido se hace pertinente en la medida en que este busca “de forma intensiva una unidad, ésta puede referirse a una persona, una familia, un grupo, una organización o una institución” (Stake, 1994) y para esta investigación se buscaba comprender la experiencia particular del juego libre de los estudiantes de primaria en la institución Gimnasio Campestre, específicamente el juego libre en las canchas de fútbol en su condición de cerramiento y los espacios aledaños como pasillos, coliseo, observatorio y canchas de baloncesto.

Robert Stake (1994), considera que una de las ventajas de este método es que permite el estudio de la particularidad mediante la interacción de los contextos, lo cual permite entender su complejidad. Al buscar la comprensión e interpretación del significado de la experiencia del juego libre de los estudiantes de primaria en un contexto real, el patio, la cual se realizaría a través de la reflexión sobre la causalidad del fenómeno, de la mirada descriptiva y holística de las particularidades y de la interacción entre los docentes investigadores y el objeto de estudio: estudiantes-espacios de juego libre, se evidenciaría la complejidad de las relaciones.



El enfoque mixto utilizado en esta investigación vincula tanto lo cuantitativo como lo cualitativo. La primera aproximación (cuantitativa) se utilizó en la tabulación de dos encuestas: la primera fue aplicada a un curso de cada uno de los grados de la primaria y se centró en identificar los juegos precedentes a las modificaciones arquitectónicas. La segunda (cualitativa) fue aplicada de manera aleatoria a estudiantes de los diferentes grados de la primaria y estaba centrada en identificar los cambios en los juegos precedentes y la creación de juegos. Estas encuestas fueron realizadas en su mayoría en formato impreso, pero algunas fueron producto de entrevistas orales. Dicha tabulación nos permitió identificar patrones que nos llevaron a plantear algunas categorías de análisis tales como: centro-periferia, movilidad-estatismo, integración, distancia, libertad. Estas se trabajaron en rejillas de análisis, a través de la triangulación de la información entre la teoría del lugar, del juego y los datos de los instrumentos aplicados.

El análisis cualitativo, una de las herramientas más utilizadas al momento de explicar fenómenos y comportamientos sociales complejos porque permiten plantear una propuesta analítica, fue utilizado a través de entrevistas y en el rastreo de información tanto desde la observación como en entrevistas individuales semiestructuradas en diferentes espacios del colegio. Finalmente, se realizó la última encuesta cuyo objetivo fue contrastar la evolución de la percepción inicial de la reducción del espacio, frente a las diferentes modificaciones espaciales.

La unidad de análisis, es decir, el estudio de caso, para esta investigación es el resultado de una situación ubicada espacialmente, centrada bajo circunstancias únicas y específicas que permiten establecerlo como un fenómeno particular, un caso que permite un análisis profundo para evidenciar el fenómeno propuesto, es decir, identificar las significaciones y re-significaciones del juego libre a partir de las modificaciones. Esto implica una investigación tanto empírica, debido a la naturaleza del objeto de estudio, como cualitativa, en tanto se focaliza la atención en el exceso de sentido que pueda aportar el objeto de estudio.



Fotografía: Gimnasio Campestre

## MARCO CONCEPTUAL

### El concepto de juego

Para Johan Huizinga, “El juego es una 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” que en la vida corriente” (Huizinga,1938). Para el autor esta actividad va más allá de la mera libertad de expresión. Es decir, su visión de dicho concepto pasa por encima de aquella milenaria tradición en la cual se concebía el acto de jugar como simple participación de una actividad motora en un tiempo y espacio determinado, ya que aparece una variedad de elementos que determina el comportamiento y la capacidad de creación de un individuo al momento de jugar.

En este sentido, Huizinga, amparado en toda la tradición hermenéutica de su tiempo, plantea que el acto de jugar es ante todo una actividad libre, que le permite al individuo salirse de la vida corriente, para llegar a dicha realización y es necesario desarrollar varias destrezas motoras, sensoriales y cognitivas (movimientos del cuerpo, creatividad, construcción de nuevos conocimientos y apropiación de nuevos saberes, así como el reconocimiento de reglas, características de los pares que participan) que finalmente, lleven por el camino de la construcción de todos los sentidos y componentes que puede albergar la participación en un juego, mediante nuevas experiencias.

En cuanto al juego como concepto, afirma Chamorro “el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre”. (Chamorro,2010 p.52). Dicho lo anterior, es importante señalar que el juego contribuye al desarrollo integral del ser humano durante toda la vida; por ello, este ocupa (o debe ocupar) un papel importante en la institución educativa.

Por otra parte, Garaigordobil, catedrática de la Universidad del País Vasco, subraya que “el juego infantil tiene unas ciertas características especiales; el juego es placer, es libertad, acción y ficción, es también una finalidad sin fin, es serio y espontáneo y requiere esfuerzo, ya que normalmente demanda grandes cantidades de energía o implican una “dificultad para superarla”. Garaigordobil Landazábal (2010).

Todas estas características hacen que el juego sea un medio óptimo para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes. De hecho, el juego es algo inherente a la infancia y se mantiene a lo largo de la vida. En relación con este argumento Bailey y McNamee (2019) sostienen que el juego brinda la posibilidad de que los niños aprendan a establecer una interacción con sus pares, ya que el juego hace que el infante se conecte con su entorno, con su imaginación, con sus padres, sus amigos o incluso con desconocidos, y con el mundo en general.

### Clasificación de los juegos

La importancia de clasificar los juegos o mejor darles una taxonomía a estas actividades lúdicas estructuradas y diferenciadas en buena medida de los que se llegan a identificar como deportes, permite reconocer y diferenciar algunos de los varios métodos en que estas actividades o prácticas se pueden clasificar, para tener una idea particular frente a estas didácticas que desarrollan los niños de Primaria del GC, al hacer uso de su tiempo de recreación así:

- **Los juegos de interior y juegos de exterior:** correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, en árboles, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior. (Venerandablanco,2012).
- **El juego simbólico:** El juego simbólico es el juego de ficción, el de -el niño da un significado nuevo a los objetos -transforma un palo en caballo- a las personas -convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos -pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar, crea monstruos y personajes propios de la ficción. (Venerandablanco, 2012).

Mead (2010) analiza el juego como una de las condiciones sociales en las que emerge el niño, el autor se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona. Jugando, el niño se confronta con otros, identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica. La asunción de un papel provoca respuestas en sus interlocutores, que le proporcionan el material necesario para redefinir su capacidad de asumir los puntos de vista de los demás. Así se crea un proceso de acción y reacción, afianzando los conceptos del “Sé” y del “Otro”.



- **El juego de reglas:** Para Jean Piaget (1956) este tipo de juego surge antes de los 6 años, en él los niños establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo, pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a manejar la frustración y viven valores como el respeto. Algunos juegos reglados tradicionales son: el lobo, las escondidillas, fútbol, congelados. Es así como Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al ánima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

## El lugar en el juego

Conceptualizar el término lugar tiene la particularidad de ir ligado e igualado con el de espacio, sin embargo, con el fin de establecer unidad de sentido necesario para la presente investigación se va a hablar de lugar, entendido, en un primer acercamiento, como una porción de espacio, esto es, una delimitación física o material, nominada y diferenciada de la gran extensión que contiene toda la materia existente (RAE, 2023), así pues, el colegio es un lugar delimitado por las fronteras establecidas por los muros, pero a su vez, por poner un ejemplo, la cancha de fútbol es otro lugar, inmerso dentro del colegio.

Junto con las delimitaciones físicas, cada lugar se define por su uso, el cual, es determinado de manera colectiva. Es este sentido, el colegio es el lugar para desarrollar las actividades de aprendizaje, socialización y vivencia en comunidad, en tanto, la cancha de fútbol es el lugar, en principio, usado para la práctica de dicho deporte, en este sentido, Giddens, parafraseado por Godoy, “lo entiende como el asentamiento físico en que se desarrolla la actividad e interacciones sociales marcadas por la co-presencia” (Godoy, 2014). Según esto, al lugar, además de determinarlo lo material, también lo hace su uso en las relaciones o interacciones que allí se generan, las cuales, se establecen desde lo humano.

En consecuencia, es el hombre que, a partir del uso e interacciones, quien le da existencia al lugar, Godoy (2014) lo expresa así “Los lugares no poseen un sustrato, una base que permita definirlos metafísicamente, a priori, pues ellos existen en la medida en que existan ‘coinquilinos’ que lo originen”. Siguiendo con el ejemplo del colegio, si bien ya se mencionó su uso de manera unívoca, así no lo son las interacciones, pues no se dan de igual forma en los estudiantes, en los profesores o en las personas de administración, el rol de cada uno diferencia las relaciones o interacciones, de igual forma con la cancha de fútbol, no son las mismas interacciones de los jugadores, los árbitros o las personas de mantenimiento.

Siguiendo con este hilo, a partir del uso y la interacción, se genera una relación persona – lugar, la cual genera un sentido de lugar que en principio es individual, aunque pueda tender a lo colectivo. Si bien, existe un uso establecido socialmente para un colegio, lo cual determina las normas y funciones que deben seguir quienes allí hagan presencia, cada individuo desde su experiencia individual, establece usos e interacciones que no necesariamente se ajustan a lo establecido socialmente, por ejemplo, el colegio puede convertirse en lugar de romance, mercado, descanso o temor. A su vez, la cancha de fútbol puede adquirir sentido de manera diferenciada de acuerdo con la relación que cada persona tenga con este lugar. A partir de otorgar un sentido individual al lugar, surge otra característica que Godoy describe así, “Más que ser una cosa potencialmente asimilable por categorías conocidas, un

lugar es un evento, es único; los lugares poseen una cierta aura que los hace irrepetibles.” (2014, p. 8) En consecuencia, se tendrán multiplicidad de sentidos frente a un mismo lugar, al igual que una misma persona tendrá varios sentidos de estos. Esta producción y reproducción, tanto material como de sentido, o simbólica si se quiere, le da una implicación antropológica al lugar.

En conclusión, el lugar es un espacio delimitado físicamente, usado bajo una normativa establecida socialmente en la que se vivencian interacciones entre personas, dentro de las cuales surgen sentidos individuales y únicos que generan al lugar como una creación del hombre, es decir, antropológica. En este sentido, los estudiantes del Gimnasio Campestre interactúan en diferentes lugares dentro del gran lugar que es el Colegio, dentro de estos están los destinados al juego, coliseo, canchas asfaltadas y en grama, corredores, entre otros. Como ya se ha mencionado, estos lugares han sufrido transformaciones, lo cual implica que la comprensión y sentido de los mismos también ha sido modificada.

## ANÁLISIS Y RESULTADOS

Los datos cualitativos que son analizados en este apartado se tomaron de instrumentos metodológicos tales como encuestas, entrevistas semiestructuradas y tablas de observación. Con esta información se construyeron rejillas de análisis en las que se analizó la reincidencia, tanto de prácticas como de conceptos, a la vez que se triangulaban con el marco conceptual, lo cual permitió establecer categorías de análisis sobre la percepción del lugar y del juego.

Con respecto a las categorías de la percepción del lugar se establecieron cinco, a saber, centro periferia, nuevos espacios, distancia, libertad y nominalización. Frente a la percepción de juego, el análisis se realizó a partir de dos vertientes, el cambio y la creación. Para la primera se determinaron tres: integración, movilidad y no juego. Para la segunda se visualizó juego simbólico

### 1. Cambios en la percepción del lugar

Teniendo en cuenta la conceptualización del lugar en el marco teórico, especialmente en lo referente a la construcción antropológica del lugar en donde los individuos lo significan a partir de las prácticas que allí desarrollen, la recolección y análisis de la información, se visualizó que los estudiantes re-significaron los lugares a través categorías: centro-periferia, nuevos espacios, distancia, libertad y nominalización.

**1.1 Centro-periferia:** las canchas de fútbol son el lugar que representan el centro y los demás espacios de juego son la periferia. El fútbol ha sido el juego principal en el Gimnasio Campestre y este se desarrolla en las canchas; otros juegos como cogidas, básquetbol, escondidas o atrapados se han practicado en espacios como el coliseo, la zona del observatorio, los diferentes pasillos y banderas. Con las modificaciones arquitectónicas el fútbol siguió siendo el juego principal, pero la lógica en la distribución del lugar se modificó en tanto que este juego se tomó las periferias y los juegos que antes se desarrollaban allí, transitaban hacia nuevas periferias, tales como: plazuela frente a la biblioteca, mesas externas del CAP, pasillos frente a los auditorios.

**1.2 Nuevos espacios:** teniendo en cuenta el desplazamiento de la periferia hacia las nuevas periferias, aparecen nuevas relaciones entre los niños y los elementos físicos que constituyen estos lugares, dando origen a nuevos juegos, en especial a juegos simbólicos. Por ejemplo, entre la papelería Coopec y biblioteca se crearon juegos como Área 51, Hamburguesarios y En busca de la rama. Área 51 consistía en atrapar animalitos y mantenerlos vivos por el mayor tiempo posible dentro de un recipiente; aquí vemos como los insectos cobran importancia, quienes no eran foco de atención con los anteriores lugares. Por su parte, Hamburguesarios es una adaptación de las cartas Pokémon, pero llevada a la tercera dimensión, aquí los huevos eclosionan sobre “unos cuadraditos que son usados como camas o nidos”. Estos “cuadraditos” son las sillas de concreto que están frente a la biblioteca los cuales han sido resignificados dejando de ser solo espacios para sentarse y se convierten en elementos simbólicos. En busca de la rama consistía en trepar al árbol y bajar la hoja más alta, quien subía más, lograba el objetivo; este juego aparece en el patio frente al CAP y aquí se vuelve protagonista del juego el árbol central, es decir, aparece una nueva relación con la vegetación del lugar, se jugó hasta el punto de la prohibición por los riesgos inherentes a la altura.



Fotografía: Gimnasio Campestre

**1.3 Distancia:** es un concepto extraído en el análisis debido a su recurrencia en las encuestas realizadas sobre los juegos previos al encerramiento de las canchas. Los estudiantes entendían que la extensión del campo de juego hasta la tercera cancha implicaba un problema, textualmente afirmaron, “Llegabas tarde a clase porque estábamos muy lejos”, “Llegabas más tarde a clase, y tocaba correr mucho”, “Lo malo era que siempre llegábamos tarde”. Esta cancha era un lugar poco atractivo debido a su lejanía espacial en relación con las aulas de clase, por lo cual era el único lugar disponible para disputar partidos en cancha completa.

En consecuencia, al desaparecer la tercera cancha como escenario, también lo fue la lejanía y, en esa vía, aparece la cercanía, pero esta vez no en términos solo de distancia física con relación al aula de clase, sino de cercanía humana. Frente a la reducción de las tres canchas fue inminente que el lugar de juego se transformara, “Te juntas”, “Te estrellas con todos”, “Todos están muy espichados”. Es así como, frente a la lejanía, la remodelación generó cercanía. Así pues, se puede inferir que, a menor distancia, mayor cercanía, situación que con el tiempo desembocará en otras de las categorías, como los son la modificación de las normas de juego, la integración y nuevos espacios.

**1.4 Libertad:** frente a las dinámicas de interacción social y a la forma en que los individuos perciben el lugar de manera individual aparece el concepto de libertad, extraído literalmente de las intervenciones de los estudiantes consignadas en las encuestas. Desarrollando la triangulación fue posible asociarlo a tres vertientes, la restricción del movimiento, al desarrollo natural del juego y finalmente, la imposibilidad de jugar. Todo esto enmarcado en la modificación del lugar, entendido como reducción. De las intervenciones de los estudiantes, resaltan las siguientes, antes “teníamos más libertad”, “uno podía respirar y correr sin tenerse que estrellar con alguien”, “se jugaba con más libertad y espacio”, “uno podía patear el balón más alto y con más libertad” y “había más espacio para jugar otras cosas diferentes al fútbol”. Si bien, es una percepción primaria debido a lo reciente de la modificación arquitectónica en relación con la encuesta, a partir de la observación se evidenció que los estudiantes reaccionaron frente a esta situación que los conflictuaba, nuevamente con respuestas positivas que se pueden evidenciar en las categorías descritas en el apartado II: cambios y creación en los juegos.



**1.5 Nominalización:** entre las expresiones con las que nombraban a las paredes de drywall y lo que había detrás de ellas aparecieron algunas como “La frontera”, “La muralla china”, “El centro comercial”, “El aeropuerto (espacio de migración)” y el grafitti “no entren monstruos” que, próximo a la inauguración del edificio, fue cambiado a: “sí entren, monstruos”. Este campo semántico ronda significaciones frente a lo desconocido, al límite, a la restricción, al viaje, a lo novedoso. Las palabras: frontera y muralla configuran la idea del límite y la prohibición y la de aeropuerto la refuerza, pero también marca el rasgo de la transitoriedad, al igual que el nombre de centro comercial; la construcción, el encerramiento sería un lugar que llegaría a su fin, era un lugar al que no se pertenece, solo de transita un tiempo por este, los estudiantes perciben que volverán a disfrutar de las canchas. Así estaba planeado.

La palabra monstruos dejan ver la inquietud de los niños frente a lo desconocido, es decir, aquello que se estaba construyendo y que generaba toda serie de curiosidades, miedos e imaginaciones. Alrededor de esta idea se generaban fantasías en torno a la utilización del casco como elemento protector del monstruo, o el adulto como monstruo o vencedor de estos ya que solo ellos podían entrar.

## 2. Cambios y creación en los juegos

Si analizamos el juego y su participación, en la estructura del pensamiento infantil, se descubre la fundamental importancia que tiene, en la construcción del símbolo, del lenguaje, la representación de sí mismo y del mundo de los objetos y de los otros; en la afirmación de la personalidad y satisfacción de la necesidad de expresarse, de actuar, de observar, de ejercitar, de operar mentalmente y de integrarse socialmente. “Cada juego nuevo es una nueva experiencia” y toda nueva experiencia incluye un nuevo aprendizaje, nuevos sentimientos, nuevos deseos, nuevas habilidades, es decir una nueva manera de operar en el mundo.

## 2.1 Cambios en las normas y dinámicas:

**2.1.1 Integración:** “ahora no hay casi espacio porque tenemos que compartir” así se expresaban algunos niños en las encuestas. Como ya se mencionó, el cambio en las distancias y en la percepción del espacio generó cambios en las dinámicas de juego que llevaron a la integración. Por ejemplo, se hicieron juegos recurrentes como “el rey de la cancha” que consistía en que se formaban más de dos equipos, jugaban 2 y cuando a uno de ellos le anotaban gol debía salir de la cancha, dando relevo a otro equipo, y así sucesivamente. También, jugaban entre equipos de grado 2º o 3º con los de 4º y 5º. Esta integración evidenciaba dinámicas de diálogo, acuerdo, empatía, cuidado y por tanto una reducción de la competitividad.

Otro ejemplo se da con el juego de las “Cogidas”, ahora había muchos más participantes por ronda lo que los llevó a decidir que necesitaban 2 o más niños que cogieran a los demás, si solo uno cogía el juego “era muy largo” y “aburría”. El rol solitario del anterior niño que cogía ahora era grupal y con esto surgían estrategias entre ellos.

**2.1.2 Movilidad:** con respecto al fútbol, cambia la dinámica de juego por el miedo a perder el balón o ser golpeados; este aspecto está asociado con la subcategoría denominada libertad, en lo referente al desarrollo natural del juego, expresiones como, “corríamos el riesgo de perder el balón”, “Antes se podía tirar alto el balón sin que pasara nada” o “suelen tirar el balón a la obra y es desagradable” permiten dilucidar que la comprensión del espacio se ve modificada y a su vez las interacciones con este, lo que implica la modificación del juego. Ahora preferían versiones menos móviles del fútbol como: “paredón”, “quemados”, “mosquito”, “metegol” o “mundialito”. El análisis de este cambio se centra en la interacción, así:

**Mosquito:** se juega de manera individual en un solo arco. Existen dos roles, pateador y portero, todos los integrantes deben cumplir los roles, siguiendo turnos asignados. Cada integrante tiene tres vidas, pierde una cada vez que, en el rol de pateador no anota el gol, al perder las tres vidas el jugador queda eliminado y así hasta que solo queda un ganador. No hay contacto físico, no hay reclamos por posibles faltas.

**Metegol:** es un juego desestructurado, no hay equipos definidos y se usa un solo arco. Puede ser individual o colectivo a la vez. El objetivo es meter gol mientras uno o varios porteros lo impiden. Existen tres roles, atacante, defensor y portero, este suele ser fijo. Cuando un estudiante tiene el balón asume el rol de atacante, su objetivo es meter el gol, para esto decide si hacerlo de manera individual o pasar el balón a algunos de sus compañeros, en tanto, los demás cumplen el rol de defensores, intentado quitarle el balón para así convertirse en atacantes. No hay ganador, es un juego por el juego mismo. Al no existir el ganador ni el perdedor, no hay agresión, reclamos por faltas, aunque hay contacto físico, este se hace de forma leal.

**Mundialito:** este se juega en un solo arco y el objetivo es meter gol lo antes posible y evitar que los demás lo metan. Tiene 3 roles: atacante, defensor y portero; el primero se asume cuando se tiene el balón, el segundo cuando no se tiene y el tercero es quien evita el gol, el cual es fijo. Se juega por rondas de clasificación, el número de estas rondas depende de la cantidad de jugadores. Cada vez que un jugador mete gol, pasa a la siguiente ronda, la ronda termina cuando quedan dos jugadores en disputa y uno de ellos anota gol, el otro queda eliminado. Así, comienza una nueva ronda hasta que queda un solo ganador. Aunque hay contacto físico, no hay agresión.

Estas nuevas formas de practicar el fútbol, diferente al partido en cancha completa, tal como se practicaba previo a la intervención en el lugar, han determinado una nueva dinámica de comportamiento, menos competencia más diversión. Los estudiantes afirmaron, “Jugábamos curso contra curso”, “Se podía jugar partido”. Dentro de la observación se pudo evidenciar que, a falta del partido, resignificaron el juego por el juego mismo, prevaleciendo la diversión, el compartir por encima de la competencia. Esto a su vez trajo menor índice de agresividad, aunque en algunos juegos se siguiera presentando el contacto físico.

**Canchas:** picar cancha y hacer canchas. Consiste en reservar la cancha, uno de los integrantes del grupo interesado en utilizar el arco, debe llegar anticipándose a otros grupos y meter un gol, de esta forma ese arco queda reservado. Aunque esto ha sido habitual y hasta tradicional, su práctica se ha incrementado después del comienzo de la obra, según los relatos de los estudiantes.



Fotografía: Gimnasio Campestre

**2.1.3. No juego:** no fútbol, los anteriores espacios ahora se toman para el fútbol.

Como se mencionó anteriormente, el fútbol ha tenido varias modificaciones enmarcadas por la modificación del lugar destinado para su práctica, esto generó un cambio en la relación con el lugar, al entenderlo como reducido o impropio para el desarrollo del juego. En consecuencia, de lo anterior, surgió una doble modificación tanto del juego del fútbol, como del juego en general.

Una de estas modificaciones se trabajó en ‘centro periferia’, a saber, que el fútbol se trasladó a lugares donde no era habitual. Al respecto los estudiantes manifestaron, “Ahora se usa más el coliseo” y “Ahora hay gente que con loncheras hace cancha porque no hay espacio”. Esta situación tuvo su respectiva repercusión, pues los estudiantes que utilizaban estos espacios, ahora ocupados por la preponderancia del fútbol, debieron migrar a la resignación de no jugar, “No hay espacio para la gente que practica otros deportes o no les gusta el fútbol”, “La gente no tiene oportunidad de jugar otros deportes”. No fue posible evidenciar el destino de quienes ocupaban estos espacios, solo fue evidente que los deportes allí practicados, no volvieron a aparecer, un ejemplo, “El coliseo se usaba para jugar básquet”.

Junto con lo anterior, está el grupo de quienes habitualmente jugaban fútbol y frente a la situación su decisión fue, no jugar fútbol “Podíamos jugar todos”, “Toca jugar en el coliseo o no jugar fútbol”. Este grupo de futbolistas habituales, al no poder practicar su deporte, caminan o se sientan a conversar.

## 2.2 Creación de juegos

Aumento del juego simbólico a partir de la resignificación de los nuevos espacios: árboles se vuelven elemento del juego, las sillas de concreto (frente a la papelería) se volvieron huevos de dinosaurio, camas, nidos. Incluso se dio el uso de alimentos (limones, manzanas) como elementos de juego.

**1.6 Prevención-restricción:** cartel en la puerta de la construcción (no timbrar, no se pasan balones) Edificio amarillo (juego con objetos prestados por el docente), (árboles), escaleras oficina de transporte (deslizaderos).

## CONCLUSIONES

La lectura de las encuestas iniciales devela una relación negativa frente al lugar que los estudiantes tenían a disposición para el desarrollo del juego después de iniciada la remodelación, así pues, se encontraron conceptos recurrentes como lejanía, falta de libertad, peleas y falta de oportunidad. De esta forma, se pensaría que el desarrollo de los juegos traería conflictos en su práctica, o problemáticas en la convivencia, sin embargo, al contrastar con la información obtenida, en momentos posteriores y con los demás instrumentos, se evidenció que los estudiantes resolvieron la situación problemática con creatividad, recursividad y habilidades sociales, lo cual trajo consigo la reducción de agresividad. Dentro de este fenómeno, se enmarcan las significaciones y re-significaciones del juego a partir de la modificación del lugar.

En cuanto al cambio de las normas y dinámicas de los juegos, se encontró tanto la integración como la movilidad. Con respecto a la integración, entendida como la necesidad de compartir con otros, se abrió la posibilidad para socializar con estudiantes de diferentes cursos, en algunas ocasiones jugando por turnos, lo cual permitió la alteridad, demostrada en la forma en que los estudiantes grandes medían sus fuerzas cuando enfrentaban a compañeros de cursos inferiores. Frente a la movilidad, asociada a la imposibilidad de desarrollar los juegos con la misma dinámica de antes, llevó a los estudiantes a escoger formas de juego, especialmente las referidas al fútbol, diferentes al partido tradicional. Estas formas, algunas con normas desestructuradas, no presentaron de manera implícita la competitividad marcada en el partido tradicional de fútbol, de lo cual hay dos factores que resaltan. El primero, el juego por el juego mismo, es decir, disfrutar de la interacción representada en la naturalidad del concepto. El segundo, la reducción de la agresividad, lo cual se corroboró con la entrevista realizada a la Coordinación de Convivencia.

Frente a los cambios y creación, se evidenció poca innovación de juegos, ya que los estudiantes lo que llevaron a cabo fue una re-significación en cierta medida de algunos de los juegos existentes y modificaron las normas y reglas que les permitiesen jugar, pero teniendo en cuenta la reducción y desplazamiento de los lugares asignados para estos. Es por ello, que la re-significación de juegos fue muy utilizada, como una estrategia de enseñanza y práctica de las habilidades motrices, donde hoy, se reconoce y revaloriza como una actividad que reúne características de culturización, socialización y experiencias con el otro, beneficiando no solo el desarrollo corporal y motor, sino el desarrollo de los estudiantes del GC como seres íntegros pertenecientes y partícipes activos de una sociedad.

Finalmente, es posible evidenciar que la reducción de espacios transformó las relaciones allí presentes, obligando nuevas estrategias de juego, lo cual resultó positivo en términos de convivencia y reducción de la agresividad. De igual forma, la creación de nuevos juegos se evidenció una resignificación de los ya existentes con cambios significativos en las normas y dinámicas de estos. A modo de cierre, nos quedamos con el siguiente interrogante: ¿De qué forma la reestructuración arquitectónica del colegio afectará las dinámicas de juego?

## LISTA DE REFERENCIAS

Chamorro, López Irene (2010). El juego en la educación infantil y primaria.

Escudero, J. Delfín, L. Gutiérrez, L. (2012) El estudio de caso como estrategia de investigación en

las ciencias sociales <https://www.uv.mx/iiesca/files/2012/12/estudio2008-1.pdf>

Godoy, F. (2013) F. Godoy -El Retorno del Lugar. antropología y prácticas de lugaridad. Available at: [http://www.sustentabilidades.usach.cl/sites/sustentable/files/paginas/10-07\\_0.pdf](http://www.sustentabilidades.usach.cl/sites/sustentable/files/paginas/10-07_0.pdf) (Accessed: 12 December 2022).

Huizinga, Johan. (1938) Homo Ludens.

Muñiz, M. (2005) Estudios de caso en la investigación cualitativa

[https://psico.edu.uy/sites/default/files/cursos/1\\_estudios-de-caso-en-la-investigacion-cualitativa.pdf](https://psico.edu.uy/sites/default/files/cursos/1_estudios-de-caso-en-la-investigacion-cualitativa.pdf)

Lacarrieu, M. (2013) Redalyc. Entre El Lugar Antropológico y el lugar disputado: Hacia una ..., Redalyc. Available at: <https://www.redalyc.org/pdf/703/70329744003.pdf> (Accessed: 17 February 2023).

Rae (2023) Lugar: Diccionario Esencial de la lengua española, 'Diccionario esencial de la lengua española'. Available at: <https://www.rae.es/desen/lugar> (Accessed: 20 February 2023).

Venerandablanco, (2012). Teorías del juego. Clasificación de los juegos.

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>