

4

El juego en el Nivel Inicial

Propuestas de enseñanza

Juego reglado

Un álbum de juegos



4

El juego en el Nivel Inicial

Propuestas de enseñanza

Juego reglado Un álbum de juegos



Sarlé, Patricia M.

Juego reglado. Un álbum de juegos. / Patricia M. Sarlé; Inés Rodríguez Sáenz; Elvira Rodríguez; coordinado por Verona Batiuk; edición literaria a cargo de Verona Batiuk y Damián Atadía. - 1a ed. - Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2010. 56 p. : il. ; 30x23 cm. - (Serie: El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza.)

ISBN 978-987-26134-3-3

1. Educación Inicial. I. Rodríguez Sáenz, Inés II. Rodríguez, Elvira III. Batiuk, Verona, coord. IV. Batiuk, Verona, ed. lit. V. Atadía, Damián, ed. lit. VI. Título
CDD 372.21

Fecha de catalogación: 13/08/2010

Copyright: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura

1ª edición agosto de 2010

5.000 ejemplares

Responsable Técnico del Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE)

- OEI - Oficina Regional Buenos Aires

Verona Batiuk. Coordinadora del Área de Apoyo a la Educación Infantil y a los Derechos de la Infancia

Responsable Técnico de UNICEF

Elena Duro. Especialista en Educación

Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE). Argentina

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Oficina Regional Buenos Aires

Paraguay 1510 - 2do. piso (C1061ABD)

Ciudad de Buenos Aires

idie@oei.org.ar

www.oei.org.ar

UNICEF - Oficina de Argentina

Junín 1940. Planta Baja (C1113AAX)

Ciudad de Buenos Aires

buenosaires@unicef.org

www.unicef.org/argentina

Esta publicación puede ser reproducida parcialmente siempre que se haga referencia a la fuente.

El juego en el Nivel Inicial

Juego reglado

Un álbum de juegos

**Autoras: Patricia Sarlé
Inés Rodríguez Sáenz
Elvira Rodríguez**

Coordinación general: Verona Batiuk

Presentación	7
Algunos criterios y acciones que pueden facilitar la toma de decisiones	8
1. Fundamentación de la propuesta sobre juego reglado	13
1.1. Enseñar juegos y enseñar a través de juegos	14
1.2. Los juegos con reglas y los niños pequeños	20
¿Qué son las reglas?	21
¿Qué supone comprender las reglas?	22
¿Qué etapas atraviesan los niños pequeños en el aprendizaje de los juegos con reglas?	24
1.3. Juegos con reglas convencionales: el formato y el sentido lúdico	26
a. El formato o la estructura del juego	26
b. ¿Qué requiere entonces enseñar un juego con reglas convencionales?	31
2. Proyecto: Un álbum o libro de los juegos	33
2.1. Introducción al tema	33
2.2. ¿A qué fuentes recurrir para conocer los juegos?	35
2.3. Desarrollo del Proyecto <i>"El secreto de los juegos"</i>	36
a. Algunas recomendaciones generales para todos los juegos	37
b. Un juego a modo de ejemplo y sólo para dar ideas	38
3. Consideraciones finales sobre el desarrollo del Proyecto	41
Otros criterios posibles para recopilar juegos	43
4. Anexo	49
Bibliografía y normativa	55

Presentación

El objetivo de la Serie de Cuadernos *El juego en el Nivel Inicial* -Propuestas de enseñanza, es brindar un itinerario de actividades que facilita la articulación entre juego y contenidos, y juego como contenido- desde un formato que posibilita su implementación en la vida cotidiana del Jardín a lo largo de un año lectivo. Asimismo permite garantizar propuestas de enseñanza basadas en los tres tipos de juego de modo equilibrado. **El propósito transversal y común a todos los Proyectos es garantizar de la alfabetización inicial, definida como el conjunto de saberes que implican el contacto con una diversidad de lenguajes (matemático, tecnológico, científico, artístico, corporal) y con lenguaje escrito en particular (véase NAP p. 8).**

En este Cuaderno nos vamos a ocupar de los **Juegos con reglas convencionales**. Este tipo de juego permite a los niños aproximarse a la comprensión de: *“las funciones que cumplen las instituciones, los espacios sociales y los objetos culturales, relacionando los usos que de ellos hacen las personas...; valorar e identificar algunos de los aspectos que cambian con el paso del tiempo y aquellos que permanecen; la propia historia personal y social...”* (NAP, p. 21). Es decir, descubrir al juego *“como contenido de valor cultural, incentivando su presencia en las actividades cotidianas”* y encontrar nuevos formatos para *“Integrar a las familias en la tarea educativa promoviendo la comunicación y el respeto mutuo y articular con la comunidad para potenciar el logro de los objetivos educativos”* (NAP, p. 14).



Jardín de Infantes Nº 908, Tigre, Buenos Aires.

En este Cuaderno sobre juego reglado se plantea un Proyecto para armar un **álbum de juegos**. Son propósitos de este proyecto aprender las instrucciones y los modos de jugarlos, las variaciones en su formato que le asignan los diversos jugadores; reconocer retahílas y rimas que relatan la regla... El tipo de textos que andamia este proyecto son los **textos instructivos** (manuales, instrucciones, recomendaciones).

Algunos criterios y acciones que pueden facilitar la toma de decisiones

Antes de pasar a describir el Proyecto que nos ocupa se presentan algunos criterios que pueden orientar la toma de decisiones sobre las diferentes propuestas.

- **Aún cuando cada Proyecto se centra en un tipo de juego como foco, pueden aparecer “armónicamente ligados” otros tipos de juego.** Por ejemplo, “Jugar a la Casita” en el Proyecto de “Casas, cuevas y nidos”, supone un juego de tipo dramático junto con el de construcción. La confluencia de ambos tipos de juego, enriquece y sostiene la propuesta.
- **Es importante acercar diferentes fuentes de información** tanto para los niños, como para los educadores. En el Proyecto “Casas, cuevas y nidos” se hace hincapié en **textos informativos** (enciclopedias, diccionarios).
- **La selección de contenidos para la organización de los Proyectos se sustenta prioritariamente en el campo del juego y de la alfabetización.** Asimismo, se asumen contenidos de diferentes campos de conocimiento, presentes a lo largo del desarrollo de la propuesta. Las ciencias sociales y las ciencias naturales nos acercan información relativa a las instituciones, los roles y funciones sociales, el modo de uso de los objetos y sus características, la mirada sobre el entorno, etc. El campo de la matemática y el lenguaje, nos permite sistematizar comparaciones, utilizar medidas, hacer definiciones sobre el uso y la organización del espacio, sistematizar la información a través de cuadros, carteles, notas, dialogar, armar preguntas y hacer entrevistas, etc. Finalmente, los contenidos pertenecientes al campo de los lenguajes expresivos (música, literatura, expresión corporal, plástica y artes visuales,...), acompañan el desarrollo de todos los Proyectos ya sea porque permiten comprender mejor los contextos de producción o porque son medios que facilitan la expresión estética. La apreciación de imágenes visuales (como reproducciones de casas, retratos), musicales (como la música clásica para situarnos en alguna escena en particular; los sonidos de las diferentes aves...) son fuentes que nutren la imaginación de los niños y facilitan el desarrollo de su capacidad creadora.



- Dado que jugar supone articular la experiencia y el conocimiento con la imaginación, la inventiva, la creación, cada Proyecto requiere una organización anticipada de:
 - Las **fuentes de información** tanto para los niños como para los docentes. La biblioteca de la sala o de la escuela primaria; la búsqueda de informantes claves en la comunidad; las salidas y recorridos por el barrio, el acopio de materiales (imágenes, música, etc.) es indispensable.
 - Los **espacios, tiempos y materiales necesarios para jugar.**
- Se debe tener en cuenta la necesidad de que las propuestas:
 - Tengan continuidad, que no resulten aleatorias, inconexas, aisladas, descontextualizadas o desarticuladas.
 - Guarden sentido desde un principio y vayan progresivamente enriqueciéndose de significados construidos a través de los juegos, las experiencias y la articulación con múltiples contenidos.
 - Respeten la permanente interacción entre el binomio: juego-experiencias, experiencias-juego.
 - Cuiden el tiempo de los niños para “subirse” a la propuesta. Si en la primera actividad, pareciera que los niños no tienen interés suficiente o no le otorgan la importancia esperada por el docente, no “bajar la cortina” de manera inmediata o precipitada, sino buscar alternativas para salvar este obstáculo.
- El interés particular del docente por iniciar un Proyecto antes que otro o la existencia y disponibilidad de materiales, también son criterios a tener en cuenta para decidir por cuál tema comenzar.



Escuela Nº 529, Aristóbulo del Valle, Misiones.

- Si la escuela cuenta con varias salas, puede ser conveniente **co-planificar entre docentes de diferentes salas**. Aún cuando el Proyecto está pensado para niños de 5 años, una sala de 4 puede tomar algunas de las actividades propuestas y organizar sus propios recorridos. Con las adecuaciones necesarias, esto mismo puede trabajarse en salas de 3 años, pluriedad o integradas.
- Si bien todas las familias, desde diversos ángulos pueden colaborar, es recomendable armar grupos de familias que ayuden en cada Proyecto. Así se pueden organizar talleres de padres para el armado de los escenarios o maquetas, para la organización de salidas, etc.
- **El ambiente de la sala debe reflejar algunas de las tareas que se van desarrollando con los niños**. Se trata de hacer visible aquello que se hace, a través de simples elementos tangibles, que van cambiando y transformando este ambiente y que lo tornan en alfabetizador. Es decir, animarse a intervenir las “paredes” de la sala para que “hablen y comuniquen” los descubrimientos, las producciones (escritas, plásticas), las obras, ilustraciones, esquemas y fotos que son fuentes y productos.
- **La posibilidad de registrar la implementación de los proyectos a modo de memoria pedagógica es muy útil para la toma de decisiones sobre la práctica**. Aunque sea de manera simple, permitirá pensar: ¿Qué haría diferente el año que viene con este Proyecto? ¿Qué profundizaría? ¿Qué resultó bueno? ¿Qué cambiaría? ¿Qué materiales, diseños, experiencias conviene guardar como punto de partida para otros Proyectos?



Jornada de capacitación, Clorinda, Formosa.



Jugando al dominó. Jardín de Infantes Nº 170, Fontana, Chaco.

El Proyecto que se presenta está pensado para desarrollarse entre 6 y 8 semanas dedicándole un mínimo de tres actividades semanales. Aún así, por las características que tiene, se podría implementar a lo largo del año intercalado con el desarrollo de otros proyectos y actividades.

1. Fundamentación de la propuesta sobre juego reglado

“¿Dale que jugamos a las escondidas? Yo me escondo y vos me buscas”.

“¿Quién tira primero? El que saca el número más grande en los dados”.

“La farolera tropezó y en la calle se cayó y al pasar por un cuartel...Alcen las barreras...”.

“Pisa pizzuela, color de ciruela...”.

En la infancia de nuestros abuelos o nuestros padres, en las plazas o en las escuelas, con frases de este tipo, se inician una serie de juegos que dependen de **instrucciones o reglas**. “Se juega así...” dice uno de los presentes y allí mismo se desencadena una explicación, muchas veces compleja, que hace posible el juego para todos.

Estos son los casos en los que el juego está precisamente en las reglas y sin su explicitación no se puede jugar. Son reglas que necesitan ser enseñadas para que el juego tenga lugar. Adultos o niños, familiares o amigos, alguien que conoce el juego es quien se constituye en el protagonista de esta enseñanza.

A través de las propuestas sobre juegos con reglas convencionales vamos a abordar los siguientes temas:

1. Enseñar juegos y enseñar a través de juegos.
2. Los juegos con reglas y los niños pequeños.
3. Juegos con reglas convencionales: el formato y el sentido lúdico.





1.1. Enseñar juegos y enseñar a través de juegos

En nuestro país, existe una larga tradición en torno a los modos de considerar al juego en la escuela. Por un lado, están los que defienden la necesidad de priorizar el juego de los niños en sus diversas manifestaciones, evitando interrumpirlo o intervenir para darle una orientación externa. Esta postura tomó la bandera del “*jugar por jugar*” como forma de respeto por la iniciativa y la autonomía infantil, sus posibilidades de crear, su libertad expresiva, etc. Desde esta perspectiva, el juego es la actividad rectora de la infancia y los niños aprenden mientras juegan. Se alienta el permiso y la presencia del juego en la sala, pero se considera que intervenir en dicho juego resulta contraproducente. Mientras se desarrolla el juego, todo tipo de intervención del docente parece una forma de inhibición a la libertad expresiva de los niños. Se prioriza el acto de jugar por el sólo hecho de jugar.

Frente a esta posición, una segunda tradición sostiene la importancia de incluir al juego como método para enseñar. La premisa que subyace a esta percepción estaría expresada en el “*jugar para...*”. Así se diseñan “juegos educativos” o “actividades lúdicas” en las que, a partir de juegos, se trata de enseñar contenidos de diferentes áreas disciplinares. Esta segunda postura, que reconoce como antecedente las propuestas pedagógicas de Froebel y Decroly, ha tomado fuerza en los últimos años a partir de algunas producciones de desarrollo curricular que utilizan al juego como *medio para* enseñar diversos contenidos. Quizás el ejemplo más claro gire en torno a contenidos del campo de la matemática, como el manejo del sistema de numeración; o algunos contenidos que se corresponden con el campo de lo social, que hacen a nuestra identidad. Así, las salas se pueblan con juegos con dados, cartas y tableros; se recopila juegos y juguetes tradicionales, se indaga sobre los juegos que jugaban los abuelos, etc.

En todos estos casos, se **enseña a través del juego**. El maestro utiliza el juego a los fines de enseñar otros saberes valiosos para los niños. A la vez, enseña el juego, lo incluye en su propuesta y le destina un tiempo en su cronograma.

Sin duda resulta enriquecedor que la escuela infantil recupere esta vertiente y sostenga estas formas diferentes de jugar. Sin embargo, junto con esto, interesa aquí abrir una **línea nueva**. La educación infantil necesita enseñar a través de juegos pero también tiene que ocuparse de “**enseñar a jugar**”.

Enseñar a jugar, enseñar juegos y enseñar a través de juegos son modos diferentes que necesitamos considerar no como pares contrarios, antagónicos y excluyentes, sino como formatos diferentes de inclusión del juego en la escuela infantil

¿Qué queremos decir con “enseñar a jugar”?

Cuando el maestro elige un juego en su programación, generalmente lo incluye porque reconoce un contenido curricular que permite ser abordado a partir de aquel. Por ejemplo, “*Jugamos al 5 ladrón*”¹ es una posibilidad para trabajar el reconocimiento de números (el 5) y diferenciar “mayor cantidad que-menor cantidad que” o “contar las cartas” para saber quién resultó el ganador. Los contenidos escolares que compromete (del campo de la matemática) pueden ser enunciados como: reconocer cantidades, diferenciar mayor-menor, el número como memoria de la cantidad.

Ahora bien, en otros juegos, no resulta tan sencillo especificar el contenido disciplinar que se “esconde” en el juego y se corre el riesgo de no proponerlos por esta razón y sólo reconocer en ellos componentes “recreativos” o “placenteros”. Si aparecen en la planificación, en general ocupan el lugar de actividades “de relleno” para un momento de patio o para los tiempos de espera.

Algunos juegos que pueden formar parte de este grupo son el Teléfono descompuesto, el Veo Veo, otros más complejos como la Payana, las Esquinitas, las rondas como La farolera, etc. A menos que en la sala se trabaje juegos tradicionales como tema o proyecto y se los saque del baúl de los recuerdos, son juegos que quedan en el olvido o aparecen circunstancialmente.

Cuando se define el juego como “contenido de valor cultural” se hace referencia no sólo a juegos que aparecen como formas típicas de expresión de la edad infantil, o a juegos ocasionales que el maestro trae a la sala para “divertir” a los niños. Existen modos de jugar que no surgen “espontáneamente” y que la escuela necesita recuperar y enseñar. Estos juegos forman parte de nuestra cultura y deberían garantizarse como contenidos para la infancia en particular.

Dentro de este grupo entran los que involucran reglas convencionales. Todos estos juegos se aprenden por transmisión social. Se comunican de generación en generación, de padres a hijos, entre hermanos, entre pares y de maestros a niños en el jardín. Pensemos por ejemplo en los siguientes casos:

- “*Las escondidas*” o las Manchas son juegos con reglas verbales.
- “*El huevo podrido*”, “*La paloma blanca*”, las diferentes rondas que pueblan los patios y plazas, los juegos de palmas (“*Aquel manzano...*”), los de equilibrio con objetos (“*Oé, sin moverse...*”), los juegos de descarte (“*Ta-Te-Ti suerte para mi*”), son juegos donde las reglas están “escondidas” en la letra de la canción o la rima que se recita durante el juego.
- El “*Ludo o Parchis*”, “*El juego de la Oca*”, la “*Rayuela*”, las “*Damas*”, son juegos donde los diseños y las instrucciones son imprescindibles de conocer para jugarlos.

¹ El “5 ladrón” es un juego de cartas similar al Juego de la Guerra. Los niños se reparten todas las cartas del mazo sin develar las cartas que les toca y formando una pila de cartas para cada uno. A la cuenta de tres, dan vuelta al mismo tiempo, la primer carta de su mazo. Si alguno tiene el 5 se lleva todas las cartas y forma un pozo con esas cartas. De lo contrario, se sigue dando vueltas las cartas hasta que sale el 5. El juego finaliza cuando los jugadores no tienen más cartas para dar vuelta. Gana el jugador que con más cartas termina el juego.

Todos necesitan que al menos uno de los jugadores, sepa jugarlo y lo enseñe; los tradicionales, folklóricos o populares son juegos que se transmiten de este modo.

En la Educación Inicial, la variación de estos juegos está *“fuertemente condicionada por la pertenencia social, por la experiencia y las condiciones de vida... El juego, como producto cultural necesita ser enseñado para ser aprendido, de este modo, se logra facilitar la recuperación de “el valor intrínseco que tiene para el desarrollo de las posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad”.* (NAP, 2006: 12).



Los juegos con reglas convencionales son juegos que necesitan ser enseñados

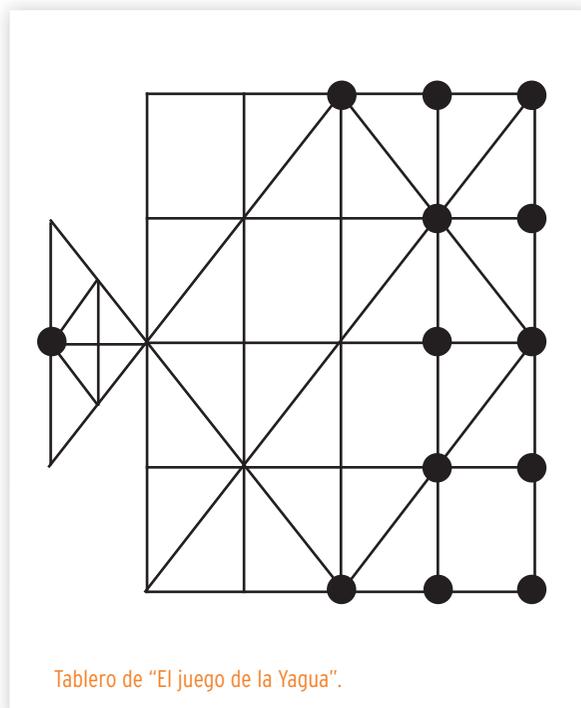
Por esto, no es lo mismo pensar al juego como un medio para enseñar algún saber considerado valioso, que entenderlo como *“el saber valioso a ser enseñado”*. No es igual pensarlo como instancia “de paso” para enseñar otras cosas, que como territorio legítimo dentro del cual se producen aprendizajes que la escuela debe propiciar, más allá de que éstos expresen o no contenidos desde los marcos disciplinares. Aquí se destaca al juego como espacio en el que se aprende la cultura, los modos de interactuar con otros, el manejo de estrategias, como marco, soporte, eje transversal, propio de las características específicas de los niños pequeños y propio de la propuesta de enseñanza del Nivel Inicial.

Desde esta perspectiva el maestro propone el juego **porque lo considera en sí mismo un espacio de producción de aprendizajes valiosos, en el que vale la pena detenerse, quedarse y profundizar** (Sarlé y Rodríguez Sáenz, 2009)².

A modo de ejemplo, vamos a tomar uno de estos juegos que servirá de puntapié inicial para desarrollar todos los temas que siguen. En ocasión de un viaje al Noroeste argentino, observamos a un grupo de niños jugando un juego que nos resultó desconocido.

² P. Sarlé e I. Rodríguez Sáenz. *Juego. Documento para la Formación Docente*. Dirección de Currículum, 2009. Secretaría de Educación. CABA.

El juego se llama “Los perros y el Tigre” o “El juego de la Yagua”.



El Juego de la Yagua es un juego tradicional de los chiriguano-chané. Antiguamente pudo haber sido parte del aprendizaje del rol de cazador por parte de los niños varones. Es un juego de combate o lucha entre dos adversarios, una contrapartida donde la clave es el rigor en el control de las situaciones.

¿Cómo se juega?

Se necesitan dos jugadores. Se dibuja en la tierra o en un papel un campo de juego que consiste en un entrecruzamiento de líneas, un espacio con caminos posibles, con trazos, con senderos. Un tablero, una cuadrícula con diagonales, algo así como un damero en la forma que ilustra el dibujo. Una persona desempeña el papel de yagua (jaguar o tigre americano) y otra, el de yamba (los perros). Uno, el bravío animal del bosque o monte, la pieza codiciada, otro, el cazador organizado o la jauría de perros.

El jaguar (yagua) es representado por una piedra de color o más grande que las que representan a los perros. También pueden ser semillas de distinto tipo. El jugador que hace de yagua, tiene una sola pieza para mover. El jugador que hace de los perros cazadores (yamba) tiene a su disposición doce piezas representadas, también piedras o semillas iguales entre sí pero más chicas que la del oponente.

Ubicación de las piezas al comenzar el juego

Yagua se coloca en su guarida (triángulo superior en el dibujo en el extremo central del mismo. Yamba (los perros) se ubica en los cruces de cambio en el extremo opuesto del tablero: 10 perros ocupan los cruces inferiores (en el dibujo), los 2 restantes se colocan en los puntos extremos laterales de la formación, como indica la figura.

Movimientos

El primer movimiento lo efectúa yagua. Los jugadores mueven las piezas en forma alternada: una vez da un paso el jaguar (necesario, nunca puede dejar de moverse), otra vez alguno de los perros cazadores (cuyo jugador tampoco puede dejar sin mover una de las piezas). A cada movimiento realizado por el tigre (yagua, o su jugador), responde uno de los perros moviéndose a su vez (o lo que es lo mismo, yamba, el jugador de los perros responde moviendo una de sus piezas cazadoras). Al comenzar el juego, los desplazamientos son siempre hacia adelante o hacia los costados, pero a medida que avanza su desarrollo, las piezas pueden moverse también hacia atrás. Siempre en el sentido de las líneas o senderos trazados.

Juego

La función, tarea o trabajo de los perros (de su jugador) es acorralar al tigre. No pueden comerlo. Deben acorralarlo, dejándolo inmobilizado para que quede a disposición del hipotético cazador. El jugador que ordena a sus perros sólo puede hacerlos mover de paso en paso (como en acecho y sigiloso), de cruce en cruce, sin saltarlos, de uno en uno.

La función o tarea del tigre es evitar su caza; a la vez eliminar para ello la mayor parte posible de sus contrincantes. El tigre puede comer a los perros uno a uno. Para ello, si bien éste también sólo puede desplazarse unitariamente, de cruce en cruce, de punto en punto, cuando algún perro deja atrás suyo un espacio, cruce o punto vacío, (el tigre) puede saltar devorando, comiendo la pieza, arrojándosela encima, saltando su lugar hasta la posición vacía o libre. Las piezas que representan los perros muertos o devorados deben ser quitadas o retiradas del campo de juego (o tablero).

En el juego, todo depende de la habilidad de los contrincantes (de los jugadores), de su atención, capacidad prospectiva de adivinar o prever jugadas o movimientos del oponente. Puede ganar uno u otro dependiendo de su habilidad para cercar o para defenderse y eliminar.

Término del juego

El juego termina cuando yagua se encuentra acorralada de modo que no tenga ya sendero, cruce o punto hacia donde dirigirse, o cuando los perros han perdido tres de sus compañeros. Si el jugador que maneja los perros ha perdido tres piezas (tres perros), puede seguir jugando, pero invariablemente perderá: con nueve perros, o menos, no se puede cazar un jaguar.

Los jugadores pueden cambiar de papel al desempeñar para ver como se comportarían en el lugar del otro, o ir siendo reemplazados los jugadores en equipos (de varios) hasta computarse un campeón yagua o yamba que ha acumulado varias circunstancias o jugadas vencedoras.

Si bien se podrían encontrar contenidos vinculados con el espacio y la ubicación de los objetos en el juego de la Yagua, este es mucho más que eso y no es el aprendizaje de esos saberes lo que lo constituye en significativo para las comunidades en las que es un juego tradicional. Se trata de un juego de **estrategia** en el que los jugadores se desafían al jugarlo, y muestran las habilidades de dominio y control del diseño y los movimientos, de pensamiento, de memoria, de anticipación o presunción lógica, de concentración que permite “encerrar al tigre” o “matar a los perros”. Táctica y estrategia que se va construyendo “al servicio” del juego.

Es un juego que tiene sus raíces en la cultura de origen de estos niños. Cultura que se manifiesta -entre otras formas- como un modo lúdico de aprender.

Existe una múltiple variedad de juegos que se enseñan a través de las reglas y las instrucciones. Entre los que más nos interesa rescatar, están los juegos populares -como es el caso del Juego de la Yagua-, tradicionales y las rondas.

Estos juegos y sus fórmulas o canciones fueron transmitiéndose oralmente, de boca en boca, de generación en generación, a través de diferentes culturas y pueblos hasta llegar a nuestros días. Algunos comenzaron a ser jugados por los vecinos en las aldeas, en particular por adultos, donde los niños eran observadores “activos” o acompañantes y progresivamente jugadores.

Las rondas y los juegos populares tradicionales guardan potencia lúdica, invitan a compartir y a la integración. ¿Quién no recuerda las rondas en los patios de las escuelas? ¿Los juegos de palmas y las manchas en el recreo? Reglas y fórmulas sostienen estos juegos. Son relativamente fáciles de aprender, aún para niños pequeños, al “esconder la regla” en la canción o la fórmula.

Al ser juegos que se enseñan, la escuela tiene un rol fundamental en la transmisión de estos juegos como creación cultural.



Jugando a la mancha. Escuela Nº 440, Ingeniero Juárez, Formosa.



1.2. Los juegos con reglas y los niños pequeños

Todos los juegos tienen reglas:

- En algunos juegos, como los **juegos con base simbólica**, las reglas no se explicitan, pero son las que orientan la forma en que se asumen los diferentes papeles sociales y se crea la situación imaginaria. Así, cuando los niños juegan a ser panaderos, veterinarios, un personaje de TV, etc., arman el juego en base al conocimiento y la experiencia que tienen de esos personajes y de los escenarios en los que se mueven o desarrollan sus trabajos. En el caso del Proyecto de “Hadas, duendes y brujos”, las reglas se definen por el contexto en donde se desarrollan los papeles sociales y por el modo en que los diferentes personajes viven, sueñan y se expresan. Las reglas provienen entonces de la experiencia que los niños van construyendo a través de escuchar los relatos o cuentos maravillosos, las imágenes, los sonidos, etc., es decir, todo lo que permite crear el ambiente ficcional donde se desenvuelven los personajes.
- En los **juegos de construcción**, las reglas se desprenden del “modelo” que se está siguiendo en la construcción. Un modelo “imaginado por los niños”, un modelo “real” que intenta reflejar el mundo cotidiano o un “diseño específico con instrucciones claras de armado”, como en el caso de las cajas de Lego o aeromodelismo.
- En este Proyecto, las reglas definen el juego y por eso se llaman “**juegos con reglas**”. La mayoría de los juegos que jugamos en grupo -que se inician en la infancia, pero se sostienen durante nuestra vida adulta -son juegos de este tipo.

En estos juegos entonces, es la regla la que define su particularidad y su esencia. Aún en los casos en que se utilizan los mismos elementos, por ejemplo, el mazo de cartas, los juegos como “La casita robada”, “La guerra”, “El truco” o “La escoba de 15” son absolutamente diferentes entre sí porque el conjunto de reglas que rigen las acciones de los jugadores cambian.

En los niños pequeños, los juegos con reglas suponen un momento particular en su proceso de desarrollo evolutivo y socio-cultural, y no se adquieren tempranamente. Para jugar juegos con reglas se necesita la compañía del adulto o un par más competente. En el aprendizaje de los mismos es frecuente que las reglas se “reinterpreten” para hacer posible el juego, adaptándolas y dando lugar progresivamente a mayores niveles de complejidad hasta llegar a jugar tal y como las mismas reglas lo establecen. Por ejemplo, el Tejo, Bowling, cartas u otro.

¿Qué son las reglas?

- Las reglas son como “contratos” que indican cómo jugar y cuál es la finalidad o el “para qué” del juego.
- Las reglas sostienen y diferencian los juegos. Deben resultar claras, con bordes bien delineados.
- Conocer la regla es el “pre-requisito” para poder jugar.

Ahora bien, conocer la regla no es condición suficiente para poder jugar. Además de este pre-requisito, se necesita comprender “el para qué de esa regla”; recién entonces el niño habrá capturado el sentido del juego.

Esto significa que conocer la regla no garantiza comprender el sentido lúdico del juego. La regla esconde un “secreto”, al que sólo se accede poniéndola en juego de manera reiterada y conciente. El niño puede conocer la regla “técnicamente”, sin embargo puede no haber comprendido el sentido pleno que la regla guarda. Cuando se aprende un nuevo juego, se produce una primera apropiación, si se quiere superficial, que permite adecuarse a “lo que hay que hacer”, pero no necesariamente se aprende a jugarlo plenamente. Así es como vemos tantas veces a los niños jugando de manera impecable y con gran apego a la regla, pero sin haber logrado descubrir aún ese “sentido” que hace del juego algo especial.



¿Qué supone comprender las reglas?

Veamos un ejemplo sencillo. Imaginemos un grupo de niños de 4 años jugando al **Huevo podrido**. Las reglas del juego son muy simples e indican **cómo jugar**

- Todos los niños sentados en ronda. Uno recorre la ronda por fuera llevando algo en la mano (un trapo, una pelota, un pañuelo, es decir, *el huevo podrido*), mientras todos cantan: “*Jugando al huevo podrido, se lo tiro al distraído, el distraído lo ve y huevo podrido es*”.
- El niño que da vueltas y gira alrededor de la ronda con ritmo acompasado, debe colocar el huevo podrido detrás de algún integrante de la ronda *sin que este se de cuenta, antes de que termine la canción*.
- Cuando al niño sentado en la ronda le depositan o arrojan por detrás el huevo podrido tiene que levantarse, tomar el pañuelo y salir corriendo detrás del otro, en la misma dirección de giro en la ronda. Corre tratando de alcanzar a quien le dejó el pañuelo. Este por su parte, debe evitar ser atrapado y sentarse en el lugar que el perseguidor dejó libre.
- Si lo alcanza, el “atrapado” sale del juego y se sienta en el medio de la ronda.
- Continúa el juego de la misma manera. El niño que recibió el “huevo podrido” es quien toma el turno (tanto si atrapó al otro niño como si no).

Estas reglas dicen cómo jugar pero no “explican” por qué el “Huevo podrido” es un juego “divertido” **¿Cuál es el sentido o el para qué del juego?** ¿Dónde está la fuerza o potencia del juego?

- El sentido del juego está en la resolución de la dupla: “huevo podrido” (en manos de uno de los jugadores) - “distraído” (quien recibe el huevo).
- Cuando jugamos al “Huevo podrido”, **darse cuenta** quién es el compañero que está distraído para dejarle el “pañuelo” de manera rápida, intencional y selectiva, es lo que hace que el juego sea tal. Para hacer esto, el niño tiene que haber comprendido, advertido y anticipado que lo divertido es “sorprender” al compañero más distraído, y no así dejárselo a quien se lo pide, o al amigo. Este “darse cuenta” es el componente que torna delicioso el juego, aún cuando los niños tarden mucho tiempo en construirlo y, por las características de la edad, jueguen y se rían de todos modos.

Es decir, comprender la picardía que encierra el juego, develar la humorada que esconde, la chanza, darse cuenta de qué se trata, con el desafío y el vértigo que esto conlleva, hacer que el juego se convierta en una suerte de *contienda*, donde dos adversarios (aún cuando sea el mismo jugador como en el caso de “El Solitario”) compiten por ganar dentro del marco de las reglas, todo esto es parte constitutiva del juego.

Comprender el sentido del juego requiere la adquisición de una serie de destrezas cognitivas. En el caso que analizamos, el “contrato” que se establece entre los jugadores implica:

- La *picardía* de quien lleva el huevo podrido de no ser descubierto y “engañar” haciendo como si dejara pero no deja el huevo.
- En simultáneo, los jugadores sentados en la ronda, tienen que aprender a estar “despiertos”. Aprender a *espigar* por el rabillo del ojo y cuidar de no distraerse, para no caer en “quedarse dormidos” con el huevo podrido atrás suyo.

- A la vez, existe una tercera complicidad contractual: los compañeros integrantes de la ronda que están cantando van siguiendo el movimiento del “huevo podrido” y del “presunto distraído”. Estos jugadores son quienes analizan las conductas y acompañan con diferentes expresiones el modo en que se desarrolla la contienda al correr y ocupar un lugar. A veces suele suceder que se arman coros tipo hinchada dando voces para que gane la contienda uno u otro de los niños. Para que esto suceda, se necesita la conciencia del grupo acerca de cuál es “la gracia” que contiene el juego.

Comprender el “sentido” del juego supone entonces, la toma de conciencia de algo que está más allá de mí y que “determina, condiciona o regula” el juego. La regla “me dice” cómo se juega, pero no explica el “sentido”. Este sentido se construye a medida que el niño se va convirtiendo en jugador “experto” o recurrente y puede descubrir el “más allá” de la regla.

Pero, este aprendizaje también se adquiere a partir de una suerte de ejercicio paulatino de traspaso del control del juego. Es decir, muchas veces aprendemos “la picardía” porque existe la mediación de un jugador más experto que “aviva” al novato. Más aún, en algunos juegos con reglas que suponen la toma de decisiones durante el juego, como “*El chinchón*”³, los niños o los adultos pueden estar mucho tiempo jugando y NO construir una estrategia que les permita ser jugadores expertos. En estos juegos, suele escucharse a los jugadores “pensar en voz alta y arrepentirse” o señalar las acciones que hizo el otro jugador, tratando de dar sentido a las decisiones que van tomando durante el juego. De alguna manera, los jugadores se enseñan “implícitamente” cómo jugar mejor.

Para sintetizar: esta posibilidad de ir “más allá” de la regla se aprende y también **se enseña**. En consecuencia, son relevantes el adulto o los niños con experiencia que “acompañan” los diferentes momentos en la adquisición del sentido del juego.

Estas apreciaciones llevan a un último aspecto para destacar. Los juegos con reglas tienen un carácter social particular. Si bien puedo jugar solo (como el *Memotest* o el *Solitario*) en realidad, no estoy sólo. Son juegos en los que se “dialoga” con otros porque todos los juegos tienen carácter social.

Jugar juntos, en cuanto al sentido lúdico, requerirá que los jugadores estén en condiciones de representarse simultánea y colectivamente el significado de las acciones que cada uno realiza durante el juego, y aceptar la complicidad o reciprocidad que cada juego compromete. Esto lleva tiempo, repetición y requiere de jugadores expertos (como el maestro) que faciliten la comprensión del sentido.

3 El “Chinchón” es un juego de cartas que involucra entre 2 y 4 jugadores. En cada partido pueden formarse diferentes juegos: Escalera: tres o más cartas del mismo palo consecutivas, con un solo comodín; Pie o trío: tres o cuatro cartas del mismo número, con un solo comodín; Chinchón: siete cartas consecutivas, del mismo palo. El juego termina cuando un jugador queda con una cantidad de puntos igual o inferior a -100 y el resto de los jugadores haya superado los 100 puntos, o cuando un jugador -independientemente del puntaje obtenido previamente - forma Chinchón.

¿Qué etapas atraviesan los niños pequeños en el aprendizaje de los juegos con reglas?

En el aprendizaje de las reglas convencionales, los niños atraviesan diferentes etapas (Sarlé, 2006).

- En un primer momento, los niños juegan imitando lo que hacen otros y “reinterpretan” la regla. Juegan “a su manera”. No se preocupan por acciones que ejecuta el otro compañero. Los juegos que requieren varios jugadores, también son jugados como si “estuvieran solos”. Por ejemplo, cuando los niños juegan al “Oso dormilón”⁴ saben que el juego consiste en “evitar que el oso los atrape”. Sin embargo, las acciones que realizan suelen ser opuestas a este sentido. En lugar de “correr para no ser atrapados”, se dejan atrapar.
- En un segundo momento, los niños comienzan a identificar los diferentes roles dentro de un juego. Por ejemplo, pueden jugar “alternando turnos” con un compañero, realizar un juego de Tablero, pero aún no se preocupan ni intentan ganar. Aún cuando la finalidad del juego sea llegar primero y el niño pueda verbalizar esa regla, no alcanza a comprender el sentido de ganar. En estas etapas, los niños suelen modificar o cambiar las reglas con el objeto de seguir jugando y no identifican esto con “hacer trampa”, no les resulta censurable. Para un observador “externo”, el juego puede carecer de sentido. Por ejemplo, en un juego de recorrido como el “Juego de la Oca”, el foco está puesto en tirar el dado, avanzar, comparar la celda con el compañero, “esperarlo” para avanzar juntos, “dejarle tirar de nuevo”, para que no se quede tan atrás, “olvidarse de tirar el dado y avanzar igual”, etc. Por sobre la regla, se deslizan cuestiones personales subjetivas vinculadas con la amistad, la solidaridad, el ganar y ser más rápido.
- El tercer momento se inicia con una suerte de *cooperación incipiente* y se caracteriza porque cada jugador trata de seguir las reglas que comienzan a ser necesarias para compararse entre los jugadores. La cooperación con el otro permite que las reglas gobiernen la competición y sean aceptadas por todos. Esto no significa que cada jugador juegue solo y compita con el compañero. Es común observar en los juegos cómo los jugadores más expertos “dan la respuesta” que necesita el compañero para seguir avanzando.



4 El “Oso dormilón” es un juego grupal de persecución simple. Uno de los niños (el oso) duerme y el resto tiene que despertarlo llamándolo. Cuando lo logran, el oso se despierta y sale de su guarida persiguiendo y tratando de atrapar a un niño. El sentido del juego está en perseguir-atrapar. En caso de haber definido un refugio para “no ser atrapado”, en esconderse en el refugio y salir cuando el oso está lejos o distraído. El niño que es atrapado se transforma en oso.

- Recién en un cuarto momento o de *codificación de reglas*, los niños cooperan en el intento por unificar las reglas. Esto les permite prever las situaciones posibles y adecuar su juego a las situaciones que puedan plantearse. Es decir, se va produciendo una apropiación cada vez más objetiva y universal de la comprensión de la regla. Sin embargo, esto no asegura la toma de conciencia del sentido pleno del juego, posibilidad estrechamente ligada a los niveles de complejidad que cada juego en particular conlleva.
- Aprender el sentido, así como darse cuenta de la “estrategia” de un juego, requiere jugadores que hayan jugado varias veces y se animen a “contar”, “dar cuenta”, “facilitar la toma de conciencia de la gracia del juego” a los otros jugadores. Cuando aparecen expresiones tales como “te conviene tirar esa carta”, risas, guiños o silencios contenidos por la equivocación “aparente” u olvido del compañero, tenemos pistas de que el juego es *jugado*.

Aprender juegos con reglas convencionales lleva tiempo y acompañamiento de jugadores expertos. Los primeros juegos suelen ser erráticos y los niños necesitan que se recuerde o explicita constantemente la regla para poder llegar a buen puerto. Por otra parte, aprender las reglas NO significa saber jugar, como hemos analizado. Las reglas son una parte del juego pero su conocimiento “técnico” no le otorga necesariamente el sentido lúdico.

En el ejemplo “El juego de la yagua” las diferentes acciones que realizan los jugadores están sometidas a la estrategia propia de cada movida en función del objetivo final (rodear a la yagua y evitar que ataque). Para los niños pequeños, jugar a la “Yagua” puede significar simplemente desplazar las piedras por las diferentes líneas, ver los dibujos que va cobrando el diagrama al cambiar las piedras de lugar, “dejarse” comer por la yagua. Para los jugadores expertos, si la yagua “atrapa” tres perros de los doce, el juego ya está ganado porque es imposible ser rodeado. Es importante comenzar moviendo desde las puntas, pero esto no es lo que aparece en el “manual” del juego. Nos lo revela “si quiere” un jugador experto. La Yagua es un juego difícil para los niños pequeños. Sin embargo, lo juegan una y otra vez, y es jugando como van aprendiendo a jugarlo. A través de los comentarios que escuchan, aprenden a jugar mejor y saben qué movimientos realizar en cada situación. Estas reiteraciones que a los ojos del adulto pueden ser una pérdida de tiempo, para el niño son imprescindibles para aprender a jugar.

Entonces...

¿Cómo enseñar las reglas y al mismo tiempo sostener el carácter lúdico del juego?

¿Cuánto se puede simplificar un juego reglado para poder jugarlo con niños pequeños sin que por esto “desaparezca” el juego?

Responder estas preguntas nos lleva al siguiente punto.



1.3. Juegos con reglas convencionales: el formato y el sentido lúdico

Como se viene señalando, los juegos con reglas tienen una estructura particular dada por la enunciación de las instrucciones para ser jugado y un sentido que hace a lo específicamente lúdico del juego. Como ya nos hemos detenido en precisar qué entendemos por “sentido lúdico”, nos interesa en este momento señalar qué significa enseñar las “instrucciones” o reglas del juego.

a. El formato o la estructura del juego

Todo juego puede ser analizado en términos de la “estructura” o “formato” (Sarlé, 2001). La estructura o formato incluye dos aspectos. El primero, al que llamamos estructura profunda es el que “define” el juego. Su variación modifica el juego. Por ejemplo, en el juego “5 ladrón” se lleva las cartas aquel que saca el número 5. Si cambiamos el número ganador (gana el que saca 2), el juego se llamaría “2 ladrón”. Aún cuando cambie el nombre del juego, la estructura profunda “es ladrón el número indicado”-en este caso- no cambia. La estructura profunda cambiaría si, por ejemplo, el primero que saca el número ladrón (5, 2 o el que se haya determinado), gana el juego.

El segundo aspecto, la estructura superficial, está formado por todas las reglas que tornan al juego más simple o más complejo. En el caso del “5 ladrón”, la estructura superficial supone el modo en que se reparten las cartas, la indicación de cómo se dan vuelta, la definición del ganador, etc.

En términos didácticos, el que enseña el juego debe sostener la estructura profunda que hace a la definición del juego pero puede simplificar la estructura superficial e ir incluyendo las diferentes reglas a medida que comprueba que los jugadores las dominan o pueden jugar sin su ayuda. Es decir, a medida que comprueba que el jugador aprende las reglas, avanza explicando otra.

Veamos como operan estos dos componentes en un juego de recorrido simple como la Rayuela y en uno complejo como en el Juego de la Yagua.





Rayuela

La **Rayuela** es un juego típico infantil llamado también “Luche” en Chile, “Tejo” en España, “Golosa” en Colombia, “Avión” en México y Perú.

¿Cómo se juega?

En el suelo se dibuja una plataforma con diversas categorías. La partida comienza cuando el primer jugador tira un tejo en la primera división trazada en el suelo. Luego, debe saltar en un pie o dos, según indica el dibujo, recorriendo todo el tablero. Al regresar debe recoger el tejo y regresar hacia la partida. Si lo consigue, intentará con la segunda categoría y así hasta que completa el tablero. Si se equivoca, cede el turno al compañero siguiente. El punto de partida suele llamarse Tierra y el punto de llegada Cielo. La rayuela es entonces un recorrido de la Tierra al Cielo.

Estructura profunda

Recorrer el tablero con uno o dos pies desde “la Tierra al Cielo”, es decir, de un extremo al otro.

Estructura superficial

Lanzar una piedra o tejo al primer casillero. Recorrer el tablero saltando, según el dibujo, sin pisar las líneas ni el casillero donde cae el tejo. Levantar el tejo al volver.

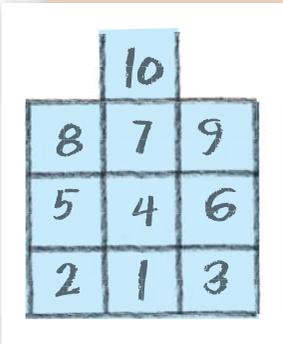
Continuar tirando el tejo por los diferentes casilleros (secuencia numérica). Pierdo el turno cuando el tejo no cae en el casillero indicado, cuando pierdo el equilibrio al intentar recogerlo y cuando piso una de las líneas del dibujo.

Gana el que finaliza primero el recorrido total de la Rayuela habiendo completado todos los casilleros con el tejo.

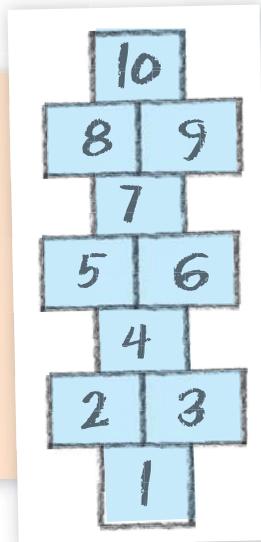


Como puede observarse, la Rayuela tiene reglas complejas. Sin embargo, para los niños pequeños recorrer el tablero saltando según indica el diseño, constituye el juego. Las otras reglas (tirar el tejo, no pisar la raya, no perder el equilibrio) forman parte del juego, pero aún cuando no estén presentes en un comienzo, no son impedimentos para jugar. Probablemente, el significado de la Rayuela en sus comienzos (el recorrido de la Tierra al Cielo) escapa a la comprensión de los jugadores actuales.

Quizás, la Rayuela con estas reglas simples (sólo el saltar siguiendo el diseño) no resulte atractivo para niños de 8 o más años por ejemplo, o para un jugador que haya jugado varias veces a la Rayuela. La aparición paulatina de las reglas hará que el juego se torne más complejo e irá “sosteniendo” el juego en estos jugadores. Para algunos jugadores expertos, la Rayuela sólo será un juego en la medida en que los diferentes diseños de su recorrido comprometan sus habilidades y los desafíe a ir del “cielo a la tierra”.



En estas dos formas se puede saltar en un pie al 1, luego con los dos, poniendo un pie en el 2 y el otro en el 3, después saltar al 4 con un pie, luego con un pie en el 5 y el otro en el 6 y así sucesivamente. Para que sea más difícil se puede saltar siempre con un pie.



Algo semejante sucede en el Juego de la Yagua. Veamos su formato o estructura:

Estructura profunda

Desplazarse por el tablero según el rol que se asuma (perro o yagua) buscando acorralar a la yagua o devorar los perros.

Estructura superficial

Comienza moviéndose la yagua. Los jugadores mueven las piezas en forma alternada.

Al comenzar el juego los desplazamientos son siempre hacia adelante o los costados, pero una vez iniciado, las piezas pueden moverse también hacia atrás. Siempre en el sentido de las líneas o senderos trazados.

Los perros sólo pueden moverse de paso en paso, de cruce en cruce, sin saltar.

La yagua puede comer a los perros uno a uno cuando algún perro deja un espacio vacío atrás suyo.

Las piezas que representan a los perros muertos o devorados deben ser retiradas del campo de juego (o tablero).

El juego termina cuando la yagua se encuentra acorralada de modo que no tenga ya sendero, cruce o punto hacia donde dirigirse, o cuando los perros han perdido tres de sus compañeros.



Sala anexa de Nivel Inicial, Escuela Nº 167, Aristóbulo del Valle, Misiones.

Probablemente, la primera vez que se juegue con niños pequeños, el juego sólo consistirá en mover las piedras por el tablero y darse cuenta cuando se puede “comer”. A medida que estos primeros movimientos se dominan, se van incluyendo otras reglas.

b. ¿Qué requiere entonces enseñar un juego con reglas convencionales?

Básicamente dos cosas:

- **Una estrategia didáctica específica** para la enseñanza del propio juego, que en muchos casos requiere la secuenciación de los diferentes movimientos o la identificación de los posibles recorridos. Es decir, todos aquellos procedimientos del orden de la enseñanza que necesiten “mostrarse” y que hagan posible y faciliten la paulatina apropiación y ejercitación del juego en relación con sus reglas, los roles que asumen los jugadores (cazadores o yagua) y sus estrategias.
- **El abordaje paulatino más conciente de lo que significa *ser jugador*** en el sentido del disfrute, la picardía, la estrategia, el reconocimiento de “la gracia” del juego y las negociaciones internas al juego, es decir, aquellos aspectos ligados a “ser jugador” para nuestra cultura y para este formato lúdico, en particular. Estos aspectos son los que nos habilitan a disfrutar, reírnos de nuestros errores, reconocer los aciertos y errores ajenos, enojarnos por momentos e intentarlo de nuevo. Tal como señalamos, estos atributos que resultan centrales para la dinámica del juego y casi nunca aparecen en las instrucciones iniciales del juego. Es lo que se transmite de “boca en boca” y lo que hace necesaria la presencia de jugadores avanzados o entrenados en el arte del juego.

El carácter voluntario de todo juego hace necesario que nos aseguremos que los niños dominen no sólo las reglas sino lo que hace que la propuesta tenga “sentido o potencia lúdica”. Aprender a jugar supone ese aprendizaje que es el que nos asegura que los jugadores quieran seguir jugando, abracen el desafío que ofrece cada juego y amplíen su capacidad y posibilidad de jugar.



2. Proyecto: Un álbum de juegos

2.1. Introducción al tema

En esta propuesta la idea es articular el abordaje del juego de reglas convencionales con una aproximación reflexiva a la lengua escrita. En este sentido, la propuesta focaliza en los aspectos funcionales de la escritura en cuanto a su valor comunicacional y en las características que asume el lenguaje escrito en los **textos instructivos**.

El objetivo es armar un libro de nuestros juegos y sus “secretos”. La propuesta requiere **tanto** buscar juegos, jugarlos y escribirlos/mostrarlos con fotos o dibujos en el álbum/libro, **como** conseguir “informantes claves” -abuelos, tíos, hermanos mayores- que conozcan las “mañas” de los juegos y estén dispuestos a develar sus secretos. El desafío y lo que hace distinto nuestro Álbum de otras recopilaciones de juegos es que pretendemos poner por escrito las tradiciones orales o los consejos para encontrarle “la vuelta al juego”.

La propuesta está pensada para desarrollarse durante siete u ocho semanas. El desafío es ir tomando uno a uno los juegos, aprender a jugarlos y encontrar maneras diferentes de comunicarlos a otros a través de nuestras producciones.

Armar el álbum nos enfrentará al desafío de “mostrar” el juego y, para lograrlo deberíamos incluir en él:

- El **cómo se juega**: a través de imágenes, dibujos, diseños, etc.
- Las instrucciones que hacen a los materiales, las reglas y los procedimientos o modos de jugarlo. En este sentido, se podrán ofrecer variaciones en el formato superficial que facilite el juego con hermanos más grandes o más pequeños.
- Pero también, el álbum pondrá por escrito la **“picardía” del juego**, es decir, aquellas cosas que son “secretos” muy bien guardados por los jugadores expertos y que, en esta producción colectiva, serán compartidos como “complicidad” hacia quienes lean este “Gran Albúm de Juegos”. Para esto será muy importante contar con la voz de otros jugadores (abuelos, hermanos mayores, vecinos del Jardín, personal de la escuela) que nos enseñen a jugar “de verdad” y que quieran compartir los secretos, guiños, gracias o picardías que encierran los juegos.



Jornada de capacitación sobre juego en Clorinda, Formosa.

Los juegos elegidos pueden “esconder la regla”, y ésta ser develada a través de variadas maneras:

- En una imagen (fotos, cuadros, dibujos, diagramas), de la que surgen flechitas explicativas.
- En una rima, canto o palabra clave que nos contó un abuelo jugador y la transcribimos.
- En una instrucción verbal escrita por los hermanos mayores de la Primaria, para que otros la lean y aprendan.
- En imágenes-dibujos de un señor o un niño, de donde sale un globo donde está escrito a modo de historieta, la forma en que se juega.

Con los niños, armar el **álbum de juegos** permitirá trabajar:

En relación con el terreno de lo lúdico

- **Jugar.** Aprender juegos diversos, jugarlos con otros, descubrir los roles diferentes que asumen los jugadores, aprender a participar y esperar turnos, a colaborar con el que está jugando.
- En cuanto a las **reglas del juego**: aprender sus características, variantes y ajustes. El valor de la regla para la subsistencia del juego, es decir, cómo la regla establece el campo de juego y fija cómo han de comportarse los jugadores, cómo aporta la regla al enriquecimiento de repertorio lúdico. Para esto se podrá indagar diferentes contextos históricos, sociales, culturales de los juegos; sus orígenes, quiénes y cuándo los jugaban, cómo aparecen en diferentes culturas o regiones, etc.
- La importancia de la **transmisión oral** en cuanto al sentido lúdico del juego. El diálogo, como forma de compartir conocimientos y habilidades con otros. La recuperación de la memoria colectiva, histórica, personal y privada. La recuperación y sostenimiento de una parte del acervo cultural de los pueblos que se atesora en determinados juegos.

En cuanto a la palabra escrita

- La función e intencionalidad del texto: rasgos de los textos instructivos, formato habitual, soporte habitual y tipo de estructura. El tipo de escritura o las adecuaciones de los textos a sus destinatarios (instrucciones para grandes, instrucciones para niños más pequeños).
- La función social de la escritura como medio para comunicar a otros la propia experiencia (en nuestro caso, “contar el secreto del juego”). La escritura como camino para recuperar lo sucedido en otros tiempos. La escritura como vehículo para aprender a jugar.

El Proyecto implica recopilar juegos, aprenderlos, jugarlos, buscar formas de comunicarlos a otros y enseñarlos.

2.2. ¿A qué fuentes recurrir para conocer los juegos?

Las fuentes de información sobre los juegos con reglas son los mismos juegos y los jugadores.

Por esto es importante:

- Recopilar canciones y rondas infantiles populares tradicionales.
- Hacer cantar y grabar a los familiares canciones y rondas para armar una Antología grabada. Hacer además la compilación escrita.
- Entrevistar a abuelos, padres, hermanos y preguntarles sobre sus juegos preferidos y cómo los juegan. Recopilar anécdotas.
- Invitar a artesanos de la zona que fabriquen juguetes de madera (trompos, yo-yo, baleros, ajedrez, damas) a que cuenten cómo los diseñan y qué tienen en cuenta.
- Llevar a la sala cartas, dados, loterías, rompecabezas, trompo, perinola, barriletes. Diferenciar diseños. Buscar en enciclopedias juegos tradicionales o populares.
- También en la WEB existe una amplia cantidad de páginas para leer, escuchar y aprender a jugar. Les recomendamos algunas:

<http://www.museodelnino.es/sala2/sala2.htm>

http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloborojo/globo_2009/tradicionales/index.asp

<http://centros3.pntic.mec.es/cp.valvanera/juegos/index.html>

<http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>

<http://www.uv.mx/Popularte/>

<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/46848175904806617400080/index.htm>

- Existe una variedad de materiales bibliográficos y discográficos que recopilan estos Juegos y Rondas infantiles. Por ejemplo: H. Barreiro y M. Lusnich. *Mantantirulirulá: Juegos y Canciones de Ayer*. Buenos Aires: Biblos, 2005. Este libro recoge la memoria de los juegos que a principios de siglo XX disfrutaron una enorme cantidad de niños de nuestro país (Anexo).

También, R. Garrido. “Juegos con reglas y números”, en. Sarlé P. 2008. *Enseñar en Clave de Juego*. Buenos Aires: Novedades Educativas. En este capítulo encontrarán diferentes propuestas de juegos con reglas que se juegan con dados, cartas o tableros.



2.3. Desarrollo del Proyecto “El secreto de los juegos”

Como todo libro que se precie tiene un nombre, resulta importante denominar de algún modo este álbum de juegos. Una posibilidad sería “El Secreto de los juegos”. Seguramente a cada grupo se le ocurrirán opciones interesantes con las que sentirse identificados.

Como Proyecto de juego se irá desplegando de un modo similar para cada uno de los juegos que proponamos.

La idea es asumir una secuencia que se vaya repitiendo con algunas variantes, según el juego, la información que se haya recabado y los modos de comunicarla que se hayan definido.

La secuencia que seguiremos supone una serie de pasos:

- Buscamos y elegimos un juego.
- Aprendemos a jugarlo y lo jugamos varias veces.
- Descubrimos/preguntamos sobre sus secretos.
- Buscamos una forma de comunicarlo y escribirlo para nuestro álbum.

Esta es la estructura que se va repitiendo de manera similar mientras se va desarrollando cada juego, a lo largo de las siete/ocho semanas que dura el proyecto. La cantidad de juegos que podremos abordar dependerá de la profundidad con la que se encare cada propuesta y la cantidad de actividades que se organicen para cada uno de los juegos.

Seguramente, cuando propongan este proyecto, ya tendrán un recorrido hecho, dado que es esperable que cuenten con juegos aprendidos anteriormente, -ya sea porque han sido enseñados para trabajar algún otro contenido, o porque son de frecuente aparición en el patio de juegos-. Retomarlos puede ser un buen punto de partida para iniciar el álbum.

También es cierto que si la inclusión de este proyecto está prevista desde el inicio del ciclo escolar, puede ser que el mismo tenga una suerte de “presencia anual” que hiciera posible que, a medida que conocemos un juego o aprendemos a jugarlo, lo vayamos “guardando” para, a fin de año, contar con un material ya recopilado. Si este fuera el caso, en las últimas siete semanas se focalizará e intensificará el trabajo en el proyecto específico. Quizás este formato anual dé mayores posibilidades de reunir juegos, aunque no es tan sencillo anticiparse e ir entramando estas propuestas con las de los otros proyectos que se vayan desarrollando. Seguramente cada uno de ustedes irá encontrando la manera más adecuada de trabajarlo.

En cualquier caso, siempre es bueno que los niños tengan, desde el inicio, conocimiento de que están emprendiendo un proyecto grupal del que todos participarán y que tiene por objeto armar un libro sobre juegos. Esto les permitirá involucrarse con más compromiso en cada una de las propuestas.



a. Algunas recomendaciones generales para todos los juegos

- Siempre que vayamos a enseñar un juego necesitamos conocerlo muy bien para poder transmitirlo con seguridad. Para esto, es bueno haberlo jugado dado que es allí donde se visualizan las posibles dificultades y los secretos de cada juego.
- También suele resultar de utilidad pensar de antemano cómo se lo transmite, ya que saber jugarlo no significa que enseñárselo a otros resulte sencillo. Es más, suele ser bastante complejo y son muchas las oportunidades en las que la explicación resulta muy desordenada, poco clara e incluso, a veces, una vez iniciado el juego quedaron detalles importantes sin explicar.
- Es interesante, a la hora de enseñarlo, contarle a los niños si ese juego lo jugábamos en nuestra infancia, si lo aprendimos en la escuela o si nos lo enseñó algún primo mayor. También si nos gustaba o no, si éramos expertos jugadores o nos costaba mucho y había alguien que nos ganaba siempre. Estos comentarios nos permiten dar cuenta, por un lado, del valor social del juego en tanto resulta parte de la vida de alguien significativo para ellos y, por otro, posibilitan el establecimiento de un lazo personal entre el maestro y los niños, que ayuda a que lo perciban como una persona con una vida y una historia, más allá de los muros de la escuela.
- Siempre que enseñamos un juego tenemos que volver a jugarlo en varias oportunidades, sólo así lograremos que, verdaderamente, lo aprendan y descubran el encanto de jugarlo. Si no brindamos oportunidades de afianzarse en el dominio, el juego no les pertenecerá y rápidamente pasará al olvido.

b. Un juego a modo de ejemplo y sólo para dar ideas

Presentamos aquí una posibilidad de abordaje para un juego, a los fines de abrir algunas opciones de trabajo. Cada uno de los juegos seleccionados podrá asumir modalidades diversas de transmisión y comunicación gráfica en el libro, esto aportará riqueza a la producción final a la vez que ampliará los horizontes de las posibilidades expresivas de los niños.

“El anillito” (También puede ser un botón o una piedrita)

¿Cómo se juega?

Todos sentados en la ronda, cada uno tienen que unir las palmas de sus manos como si fueran un cuenco para beber agua, pero más cerraditas. El que tiene el anillo lo sostiene poniendo las manos en igual posición y escondiendo el anillo entre sus palmas. Va por la ronda pasando sus palmas por entre las de cada uno de los niños, y con mucho disimulo deja caer el anillo en las manos de alguno de ellos. Sigue pasando hasta llegar al final de la ronda como si el anillo estuviera aún en su poder.

Una vez que pasó por todas las manos, elige a alguien que adivine ¿quién tiene el anillito? Todos los niños deben seguir con las manos en la posición inicial de modo que nadie se de cuenta si lo tiene o no. El desafío está, justamente, en disimular y que nadie note quién tiene el anillito. Hasta que uno adivina y pasa a ser quien tiene el anillito.



Propuestas para aprender a jugar

La intención de esta primera propuesta es, básicamente, aprender el juego y jugarlo. Es un juego que, bajo su aparente simpleza, esconde una gran complejidad, con lo cual es altamente probable que en las primeras jugadas los niños cometan errores típicos: separen sus manos al no recibirlo o por el contrario, denoten con la expresión de alegría de sus caras que sí lo tienen; también es frecuente que apenas el maestro termina de pasar por toda la ronda, la mayoría levante la mano para intentar adivinar quién lo tiene, dejando ver que no son ellos.

Todo esto va dejando de suceder en la medida en que las jugadas reiteradas permiten clarificar que el “secreto” de este juego consiste básicamente en la simulación.

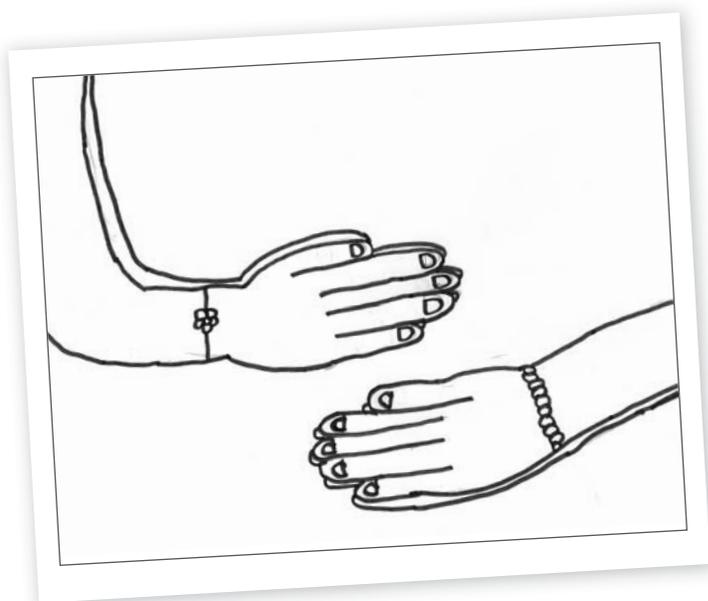
El anillito tiene la gran ventaja de ser un juego que no requiere casi de materiales, ni espacios especiales, ni tiempos demasiado extensos. Esto hace que sea factible de ser jugado en cualquier momento: esperando la llegada de un profesor especial, mientras otros terminan alguna tarea extensa o en el ratito que quedó entre el patio y la salida. Cada uno de estos momentos vale la pena aprovecharlo para afianzar el dominio del juego.

Propuesta para descubrir su secreto

El juego del anillito se presta especialmente para buscar entre todos, habiéndolo ya jugado, aquello que hace de éste un juego “especial”

Opciones posibles:

- Todos en ronda, tratamos de poner en palabras la cuestión de la simulación. El maestro va registrando lo que los niños dicen cuando tratan de explicar el secreto. La escritura tiene que ser lo más fiel posible a lo que los niños dicen.
- Si se cuenta con una cámara de fotos o celular se puede tomar una imagen de los niños con las manos en la posición de juego y poniendo “cara de disimulados”.
- Los niños pueden dibujar la situación de juego: la ronda completa o las manos de algunos mientras juegan.



- Recorremos el jardín o la escuela primaria y les preguntamos a adultos y niños si conocen el juego y si nos pueden explicar su secreto. Se registran sus respuestas. También se puede preguntar dónde y con quién lo jugaban, si les gustaba o no, si se animan, se les puede tomar una foto “con la cara de disimulados” que ponían cuando les daban el anillito.
- Invitamos a alguna mamá o papá a jugarlo con nosotros y le pedimos que nos cuente su historia con este juego: su secreto, las caras de disimulo, si le gustaba o no.
- Sería maravilloso que los niños vean a un grupo de adultos jugándolo. No es fácil, pero se puede intentar pidiéndoles a los padres que vengan a buscarlos un ratito antes; o invitalos a compartir la merienda y a jugar o si encontramos en la recorrida por la escuela a varias maestras juntas. Es importante registrar estos momentos con imágenes.

Se pueden incluir dibujos de los niños o de hermanos mayores, o de niños a quienes se les enseñó a jugar. Todo el material recopilado se va archivando para incluir en el álbum de juegos.

Propuestas para comunicar y armar nuestro álbum

Aquí entramos de lleno en la elaboración de nuestro álbum. La idea es que con todo el material a disposición se vaya decidiendo qué se incluye y cómo se muestra lo que se fue realizando.

Sería interesante incluir:

¿Cómo se juega? Las reglas y explicaciones que se puedan organizar para lograr que otros lo aprendan a partir de la lectura: pueden incluirse las reglas formales escritas al detalle y, al lado, los modos en que los chicos las explican. También se puede recortar las siluetas de las manitos puestas palma con palma, y pegarlas en la hoja sólo del lado del meñique para demostrar cómo es la posición, o tomar fotos e incluirlas o bien dibujarlas.

¿Cuál es su secreto? Incluir aquí todos los comentarios e informaciones que los distintos informantes nos fueron brindando, las imágenes de las “caras de disimulo”, una descripción de cómo disimulan ellos, por ejemplo: “mirando para el costadito”, o “poniendo cara de aburrido porque no me tocó”.

Anécdotas del juego: todo lo que nos fueron contando acerca de cómo lo jugaban, si les gustaba o no y también las propias del grupo cuando lo aprendían.

La idea es incluir todo lo que va pasando, en tanto es reflejo de lo que se va viviendo en el grupo y con quienes nos ayudan en la elaboración.

Una vez realizado este recorrido con un juego, se elige otro y se empieza nuevamente.

3. Consideraciones finales sobre el desarrollo del Proyecto

Este Proyecto, como habrán notado, resulta una maravillosa manera de ampliar el repertorio lúdico de los niños quienes, inmersos en esta búsqueda orientada a los fines de elaborar el álbum, necesitan aprender gran cantidad de juegos que pasan a pertenecerles y enriquecen sus posibilidades lúdicas.

El álbum se constituye así en una opción interesante, dentro de las múltiples maneras de recopilar información y clasificarla, que nos permite aproximar a los niños al mundo de los juegos, enseñárselos, enseñarles sus aristas maravillosas, transmitirles sus sentidos y posibilitarles el descubrimiento de lo que implica ser un jugador experto.

La intención fundamental es que la producción final y colectiva refleje los procesos desarrollados en el transcurso del Proyecto. Los modos de organizarlos pueden ser diversos. Una opción podría ser tomar cada juego en forma individual, desarrollarlo en profundidad e ir armando una sucesión de propuestas diferentes de juegos. Otra posibilidad podría ser organizarlos temáticamente, incluyendo varios en cada categoría.

Un orden posible podría ser:

- **Juegos que jugamos en el Jardín.** Aquí se podrían desarrollar los juegos que se van enseñando en relación con otros contenidos. Por ejemplo, pueden incluir los juegos que elegimos para tratar contenidos vinculados con el número o la lengua oral. En este caso, este apartado contendría juegos como: “5 ladrón”, “La casita robada”, “La guerra”, “Minigenerala” y también trabalenguas y adivinanzas divertidas.
- **Juegos tradicionales con reglas verbales.** Por ejemplo “Las esquinitas” o “La bruja de los colores”.
- **Juegos tradicionales con objetos:** El Tinenti o Payana, La perinola, la Tabá, otros.
- **Juegos tradicionales con canciones:** Antón pirulero, La farolera, Aserrín aserrán.



Sala anexa de Nivel Inicial, Escuela Nº 680, Aristóbulo del Valle, Misiones.

- **Juegos que se juegan con el cuerpo:** Mancha saltada, Mancha pared, Rango.
- **Juegos tradicionales con palabras:** Juegos de nunca acabar (El cuento de la buena pipa), En la tienda de París.
- **Juegos con diseños:** La Rayuela, el Tateti, la Yagua.

En el Anexo les proponemos otros posibles modos de agrupar o pensar juegos. Los criterios con los que se organice el Proyecto estarán definidos por los modos con los que se inicien las búsquedas de juegos, los juegos que se seleccionen para trabajar, los informantes que hayan colaborado en el armado del álbum. En definitiva, dependerá del desarrollo que se vaya delineando en cada sala. Lo importante, en todo caso, es:

- Que se refleje el trabajo realizado por los niños.
- Que podamos aprovechar al máximo las potencialidades del grupo y de la comunidad en relación con la cultura lúdica más contextualizada en la realidad local.
- Que ningún juego que haya sido abordado quede fuera por no “encajar” en categorías predefinidas.
- Que los niños se sientan identificados con su producción.

El Proyecto es de los niños, y así deben sentirlo. La idea no es hacer una “linda cartelera” o un “nutrido álbum” para mostrar a otros. El objetivo es que el álbum se constituya en una suerte de libro de juego que todos quieran tener, que recopile la memoria del proceso y -como “diario de infancia”- sea testimonio de nuestro hacer cotidiano.





Otros criterios posibles para recopilar juegos

Les acercamos algunas formas de sistematizar la búsqueda de Juegos con reglas convencionales y armar otros álbumes. En estos casos, las fuentes pueden ser:

- Mirar, analizar, comentar acerca de libros de juguetes y diseños con materiales múltiples.
- Visitar jugueterías y recopilar juegos de mesa, a través de fotos, diseños artesanales similares, etc.
- Leer imágenes. Observar obras de artistas plásticos de diferentes épocas y lugares y analizar las representaciones que hacen de juegos y juguetes. Observar y comentar acerca de ilustraciones e imágenes de juegos y juguetes, de revistas, folletos de promoción y venta, etc.
- Recabar información: ¿a qué juegan los bebés?, ¿los hermanos “grandes”?, ¿los padres con los tíos o amigos? ¿y los abuelos?

Juegos de siempre

- Juegos a partir de canciones: rondas y juegos con rimas (La farolera, El pato ñato, El huevo podrido, ¿Lobo estás?, El gato y el ratón, La paloma blanca, La ronda de San Miguel, Antón pirulero, Martín pescador, etc.).
- Juegos a partir de diagramas (Rayuelas, Tatetí, Cuatro en línea).
- Juegos tradicionales sin objetos (La brujita de los colores, Las esquinitas, Las escondidas, Las manchas).
- Juegos tradicionales con objetos (El anillito, La payana, La taba, El sapo).
- Objetos que son juegos (trompo, balero, caleidoscopios, yo-yo, los barriletes). Diseños diversos según cultura/países/tradición. Se pueden confeccionar estos juguetes.

Juegos en las obras de arte

Existen una serie de artistas en cuyas obras representan situaciones de juego. A través de las mismas los niños no sólo pueden aprender a apreciar creaciones de pintura sino también conocer sobre juegos y juguetes. ¿Qué se ve en la o las escenas? ¿Qué están haciendo? ¿Quiénes están participando? ¿De qué juego se tratará? ¿Qué juguetes hay? ¿Qué características tienen?

Ver: <http://www.zona-pellucida.com/childart.html>

<http://www.zona-pellucida.com/start.html>

- Los juegos en Goya y en Bruegel el viejo.
- Juegos y juguetes en la pintura victoriana.



La gallina ciega, óleo de Francisco de Goya, 1789.

Juegos con nuestro cuerpo

- Juegos de palmas (Aquel manzano, Palitú).
- Juegos con base deportiva (juegos con pelotas: futbol, básquet; patinar, cuerda floja; juegos con pelotas y algo más: cricket, cróquet, béisbol, tenis).
- Juegos de vértigo (Aserrín-aserrán, fideo fino-fideo grueso, pasar debajo de la sogá, etc.).
- La calesita, las hamacas, el tobogán, el sube y baja.
- Versos que son juegos. Los cuentos de no acabar (El cuento de la buena pipa; En la casa de París). Veo-veo. Juegos con palabras (El teléfono descompuesto).
- Dígallo con mímica, las estatuas.



Juegos según jugadores, objetos y lugares

- Juegos que juegan los abuelos (dominó, generala, bochas, lotería). Juegos de los chicos (carreras de autos, muñecas). Juegos que jugamos juntos (casita robada, chanco).
- Jugar en casa, jugar en la escuela, jugar en la plaza.
- Jugar con objetos y juegos con la palabra.
- Juegos y juguetes de ayer y de hoy.
- Juegos para jugar solos, en parejas y con todos.
- Juegos que se juegan adentro y juegos que se juegan afuera.
- Juegos de invierno y juegos de verano.
- Juegos para jugar de día y juegos de noche.

Baleros



Baleros



Tangram



El Tangram (chino: 七巧板, "siete tableros de astucia", haciendo referencia a las cualidades que el juego requiere) es un juego chino muy antiguo, consistente en formar siluetas de figuras con las siete piezas dadas sin solaparlas. Las 7 piezas, llamadas "Tans", son las siguientes:

- 5 triángulos de diferentes tamaños
- 1 cuadrado
- 1 paralelogramo romboide

Normalmente los "Tans" se guardan formando un cuadrado.

Caleidoscopios



Juegos de mesa

- Los de ahora y los de siempre (ludo, damas, ajedrez, ¿quién es quien?).
- Rompecabezas.
- Juegos con cartas, dados y tableros.
- Laberintos y recorridos.



Laberinto en madera.



Juegos de mesa.

4. Anexo

Canciones

Mambrú se fue a la guerra

Mambrú se fue a la guerra
Chiribín chiribín chin chin
Mambrú se fue a la guerra
Y no sé cuándo vendrá
Ajajá ajajá, no sé cuándo vendrá.

¿Vendrá para las pascuas?
Chiribín chiribín chin chin
¿Vendrá para las pascuas?
¿O para Navidad?
Ajajá, ajajá, o para Navidad.

La Navidad se pasa,
Chiribín chiribín chin chin
La Navidad se pasa
y Mambrú no vuelve más
ajajá ajajá Mambrú no vuelve más.

Mambrú se ha muerto en guerra
Chiribín chiribín chin chin
Mambrú se ha muerto en guerra
Lo llevan a enterrar
Ajajá ajajá, lo llevan a enterrar.

Con cuatro oficiales
Chiribín chiribín chin chin
Con cuatro oficiales
y un cura sacristán
ajajá, ajajá
y un cura sacristán.

Arriba de su tumba
chiribín chiribín chin chin
Arriba de su timba
un pajarito va,
ajajá, ajajá
un pajarito va.

Cantando el pio pio
chiribín chiribín chin chin.
Cantando el pio pio
el pio pio pa,
ajajá, ajajá,
el pio pio pa.



La paloma blanca

(Canción para ronda, se acompaña con gestos)

Estaba la paloma blanca
Sentada en un verde limón.
Con el pico cortaba la rama
Con la rama cortaba la flor.
Ay ay ay ¿cuándo veré a mi amor?
Ay ay ay ¿cuándo lo veré yo?
Me arrodillo a los pies de mi amante
Me levanto constante constante.
Dame una mano, dame la otra,
dame un besito junto a la boca.
Pero no pero no pero no
porque me da vergüenza.
Pero si, pero sí, pero si,
porque te quiero a ti.

Arroz con leche

(Canción para ronda)

Arroz con leche
Me quiero casar
Con una señorita de San Nicolás
Que sepa coser,
Que sepa bordar
Que sepa abrir la puerta
Para ir a jugar
Yo soy la viudita
Del barrio del rey
Me quiero casar
Y no sé con quien
Con esta si
Con esta no
Con esta señorita me caso yo.



Para enamorados

Dicen que Santa Teresa
Cura los enamorados.
Santa Teresa es muy buena
Pero a mí no me ha curado.

¡Qué bonita que es usted!
Ay chumba caracachumba
Ay chumba me enamoré
Ay chumba caracachumba

María Santa Ana

Maria Santa Ana
¿Por que llora el niño?
Por una manzana
Que se le ha perdido.

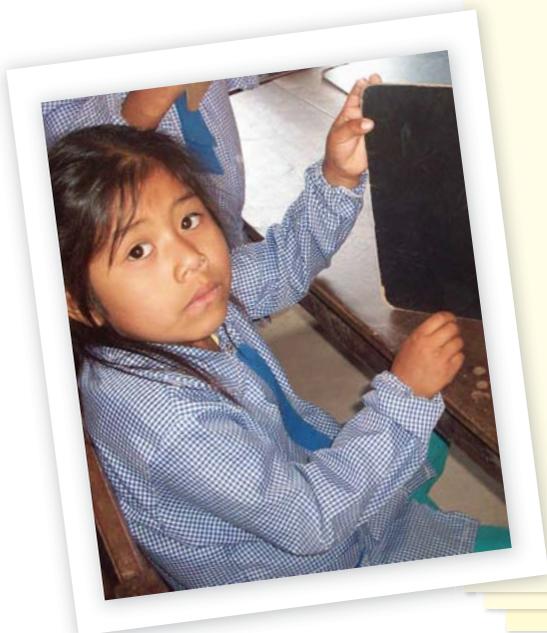
Vente a mi casa
Yo te daré dos
Una para el niño
Y otra para vos

María Santa Ana

(Otra versión)

María Santa Ana
Enciende la vela
Y mira quien anda
Por la cabecera.

Son los angelitos
Que andan en carrera
Despertando al niño
Para ir a la escuela.





Un marinerito

(Para jugar chocando las manos de dos jugadores enfrentados)

Una marinerito,
me tiró un papel.
A ver si quería
casarme con él.
Tanto me embromaba
con ese papel
hasta que mamaíta
lo llegó a saber.

Dime chiquita,
dime la verdad,
si con ese hombre
te vas a casar.

Ah no no mamita
Ah no no mamá
soy muy chiquitita
me puede engañar.
Yo tomé la pluma y le contesté:
hombre sin dinero
no tiene mujer.
La mujer es ciega
y el hombre no ve
Este casamiento
no se puede hacer

Rota la galera
roto el pantalón,
rota la levita
de este mocetón...

Juegos

Martin Pescador⁵

¿Me dejará pasar?

Dos de los chicos hacen un puente levantando los brazos y tomándose de las manos arriba. El resto hace un tren agarrándose de la cintura. El tren da vueltas pasando cada tanto debajo del puente y preguntando:

-Martin Pescador ¿me dejará pasar?

Los chicos que forman el puente dicen:

-Pasará, pasará, pero el último quedará.

El último del tren queda “atrapado” y le dan a elegir entre dos opciones, que antes tienen que acordar. Por ejemplo:

¿Rojo o azul?

¿Frio o caliente?

¿Chocolate o vainilla?

El que quedó atrapado tiene que elegir una de las dos opciones y después se pone detrás del chico indicado por lo elegido.

Cuando todos los integrantes del tren pudieron elegir y están todos detrás de los que forman el puente se realiza una cinchada que define quien gana el juego.

Las estatuas⁶

Era el juego preferido de las niñas. Presentaba dos variantes: una de ellas consistía en que el participante elegido para ser la estatua se quedara inmóvil a pesar de las bromas del público.

En la otra variante el sentido del juego era adivinar gestos, actitudes o profesiones que transmitía la estatua. A veces se completaba el disfraz con objetos y vestimentas.

Los varones preferían el oficio mudo, juego parecido a las estatuas pero que permitía el movimiento.

⁵ Barreiro, Héctor; MAINÉ, Margarita, *Mantantirululá, Juegos y canciones del ayer*. Buenos Aires: Ed. Biblos, 2003, Pág.35.

⁶ Op. cit, Pág.67.

Bibliografía y normativa

- Barreiro, H y Lusnich, M., *Mantantirulirulá. Juegos y Canciones de Ayer*. Buenos Aires: Biblos, 2005.
- Sarlé, P., *Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en el nivel inicial*. Buenos Aires: Novedades educativas, 2001.
- Sarlé, P., *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- Sarlé, P., *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires: Novedades educativas, 2008.
- Sarlé, P. y Rodríguez Sáenz, I., *Juego. Documento para la Formación Docente*. CABA: Dirección de Curriculum, Secretaría de educación, 2009.
- Ley de Educación Nacional (LEN 26.206/2006).
- Núcleos de Aprendizaje Prioritarios para el Nivel Inicial (NAP, 2004).



Jardín N° 940, Tigre, Buenos Aires.

Impreso en Baires Print S.A.

Leandro N. Alem 3447 - Munro - Buenos Aires - Argentina

Material de distribución gratuita

