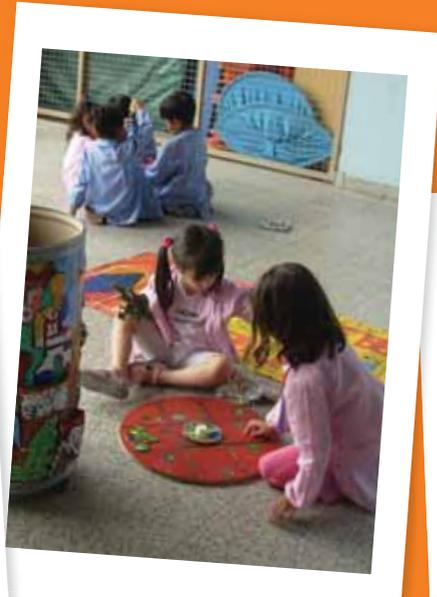


8

El juego en el Nivel Inicial

Propuestas de enseñanza

Juegos con
reglas convencionales
¡Así me gusta a mí!



Organização
dos Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

unicef 

8

El juego en el Nivel Inicial

Propuestas de enseñanza

Juegos con
reglas convencionales
¡Así me gusta a mí!



Organização
dos Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

unicef 

Sarlé, Patricia M.

Juegos con reglas convencionales. ¡Así me gusta a mí! / Patricia M. Sarlé ; Inés Rodríguez Sáenz ; Elvira Rodríguez ; coordinado por Verona Batiuk. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura; Buenos Aires: Unicef Argentina, 2014.

60 p. : il. ; 30x23 cm. - (El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de Enseñanza)

ISBN 978-987-3753-35-0

1. Educación Inicial. I. Rodríguez Sáenz, Inés II. Rodríguez, Elvira III. Batiuk, Verona, coord. IV. Título CDD 372.21

Fecha de catalogación: 14/08/2014

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

1ª edición agosto de 2014

2.500 ejemplares

Responsable Técnico de OEI - Oficina Buenos Aires

Verona Batiuk. Especialista en Educación Infantil

Responsable Técnico de UNICEF

Elena Duro. Especialista en Educación

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Oficina Buenos Aires

Paraguay 1510 - (C1061ABD)

Ciudad de Buenos Aires

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

Juegos con reglas convencionales

¡Así me gusta a mi!

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

Coordinación general: Verona Batiuk

Esta publicación contó con el apoyo de BBVA.

Responsables de Edición: Damián Atadía
Verona Batiuk

Coordinación de producción gráfica: Silvia Corral

Diseño: Hernán Corral

Fotografías: OEI - Argentina

Índice

| | |
|---|----|
| Prólogo | 7 |
| 1. Presentación | 9 |
| Algunos criterios y acciones que pueden facilitar la toma de decisiones | 11 |
| 2. Fundamentación de la propuesta | 15 |
| a. Juegos tradicionales a partir de canciones, rondas y juegos con rimas | 17 |
| b. Juegos tradicionales a partir de diagramas | 19 |
| c. Juegos sin objetos ni rimas | 19 |
| d. Juegos tradicionales con objetos | 21 |
| e. Juegos con objetos que son juegos | 23 |
| 3. Proyecto: ¡Así me gusta a mí! | 25 |
| 3.1. Desarrollo del Proyecto | 27 |
| a. <i>El Fichero de juegos tradicionales</i> | 29 |
| b. <i>La Caja de los juegos</i> | 30 |
| c. Un Proyecto que sale de la sala y ocupa otros espacios | 31 |
| 3.2. El Proyecto empieza a andar | 34 |
| 4. Una vuelta más | 39 |
| 5. Anexo | 43 |
| Algunos ejemplos de juegos | 43 |
| Proyecto Juegoteca Itinerante: “El tambor de los juegos” | 49 |
| Bibliografía y normativa | 59 |

Prólogo

La Convención sobre los Derechos del Niño, ratificada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, constituye una expresión firme del compromiso de los Estados por garantizar las mejores condiciones para el crecimiento y desarrollo de todos los niños, su cuidado, asistencia y educación.

En este sentido, el derecho de los niños al juego y a las actividades recreativas propias de su edad es establecido expresamente por la Convención en su Artículo 31. Por primera vez, los Estados se comprometen a garantizar que los niños gocen del derecho al juego y al esparcimiento.

Argentina asume este compromiso en la Ley de Educación Nacional, sancionada en el año 2006. Es objetivo, tanto para el Nivel Inicial como para la Educación Primaria, “promover el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”.

UNICEF contribuye con esta Serie a impulsar el juego en el Nivel Inicial. Estas páginas se ocupan del juego dentro del contexto escolar. Están destinadas tanto a los equipos directivos como a los docentes de Nivel Inicial y tienen por objeto ofrecer herramientas valiosas para la discusión, reflexión y renovación de las propuestas de enseñanza. Buscan también brindar recursos para planificar la tarea cotidiana en las salas. Toman al Juego como objeto de estudio y analizan su valor central como contenido cultural para los niños pequeños, así como su potencial como medio para la enseñanza de otros contenidos. Ayudan a comprender la importancia del rol del docente en la promoción del juego. Ofrecen también el análisis de diferentes formatos del juego y su inclusión en el diseño de prácticas innovadoras, de modo que juego y contenido se entrecrucen de manera permanente.

Con este material queremos colaborar para que cada vez más niños asistan al Nivel Inicial, pero también y fundamentalmente, para que los jardines de infantes ofrezcan propuestas educativas de calidad. Es nuestro propósito que la experiencia cotidiana en los jardines brinde a los niños propuestas educativas ricas y didácticamente adecuadas, para promover su placer por conocer y aprender.

ANDRÉS FRANCO
REPRESENTANTE DE UNICEF ARGENTINA

1. Presentación

Este Cuaderno, de la Serie *El juego en el Nivel Inicial - Propuestas de enseñanza* está dedicado al **Juego con reglas convencionales**, específicamente a aquellos juegos que se transmiten de generación en generación y forman parte de la memoria oral y la tradición de los diferentes pueblos y culturas, los **juegos tradicionales**. Lo llamamos *Así me gusta a mí* y tiene el sentido central de mantener el “hilo” de la memoria lúdica, vinculante entre las generaciones y las diferentes culturas.

El objetivo del Proyecto consiste en instalar en el marco de la vida cotidiana de la sala la posibilidad de jugar **juegos tradicionales**, y hacer de los patios y espacios de la escuela y el jardín, lugares donde estos juegos formen parte de alternativas lúdicas posibles para los niños. Dado que en la mayoría de los casos, los patios y el terreno de la escuela suelen estar “abiertos” a los hermanos mayores de la primaria, las familias y el barrio en general, se pretende hacer de estos lugares escenarios de alternativas que recuperen, instalen o fortalezcan la cultura lúdica de los protagonistas de la comunidad educativa. Es una propuesta que puede articularse con la Escuela Primaria en la medida en que estos espacios sean compartidos y se alcancen acuerdos fructíferos para que todos los niños puedan contar con la posibilidad de disfrutar de ofertas que contemplen juegos abiertos a todos.

Con esto se pretende profundizar en la búsqueda de caminos que permitan concretar uno de los objetivos propuestos por la Ley Nacional de Educación para la Educación Inicial: “*Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social*” (Ley 26.206 Artículo 20d).

Hacer foco en los “juegos tradicionales” posibilita iniciar a los niños en la exploración y paulatina apropiación de formas de expresión cultural, enriqueciendo de ese modo la experiencia personal y social.

Además vale la pena remarcar que este tipo de juegos resultan, evolutivamente, de adquisición tardía para los niños de corta edad, que se encuentran en un momento en el que la construcción de situaciones imaginarias e idiosincráticas respecto del jugar predomina sobre la regla. En este sentido, una propuesta de trabajo sistemática y organizada sobre juegos con reglas convencionales¹, abona al desarrollo de uno de los aspectos fundamentales que potencian el aprendizaje escolar: la posibilidad de postergar su deseo y aceptar voluntariamente el “modo” de jugar que expresa o contiene la regla, articulando la aceptación de la regla con la imaginación al tener como soporte imágenes, canciones, rimas y palabras que invitan a jugar de un modo particular.



Bolitas tradicionales de vidrio.

¹ El desarrollo teórico de los juegos con reglas convencionales puede consultarse en el Cuaderno 4 de esta misma Serie.

El Proyecto supone la realización simultánea de dos tipos de tareas:

- el armado de un *Fichero de juegos tradicionales* que el maestro irá recopilando y tendrá disponible para organizar las propuestas de juego y
- el diseño de modos diversos de intervención del patio o terreno de juegos con el objeto de habilitar sectores donde puedan jugarse rayuelas, armarse una cancha de bolitas, bochas o tejos, o simplemente jugar y cantar diferentes rondas. La intervención de estos espacios requerirá tanto la modificación de pequeñas áreas como el armado de una *Caja de los juegos* (Aubert y Caba, 2010)² con objetos que puedan ser trasladados al aire libre y abran la puerta a juegos tales como: saltar la soga, el elástico, hacer bailar un trompo, el juego del hilo, etc.

Por esto, son propósitos de este Proyecto:

- Recopilar juegos tradicionales, populares o folklóricos que se conservan en la memoria colectiva de la comunidad de cada escuela.
- Aprender a jugar los juegos a través de sus instrucciones y experimentar los distintos modos de jugarlos.
- Descubrir las variaciones que le asignan los diversos jugadores.
- Reconocer cantos, retahílas y rimas que relatan la regla, así como disponer de diagramas y objetos que “cuentan” y enseñan a jugar el juego.

Al igual que en el Proyecto “El álbum de los juegos”, aquí se busca aproximar a los niños 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. El reconocimiento y valoración de los trabajos que se desarrollan en esos ámbitos, identificando algunos de los aspectos que cambian con el paso del tiempo y aquellos que permanecen. El conocimiento y valoración de su 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).



Imagen disponible en <http://www.burbuja.info/inmobiliaria/guarderia/245948-hilo-retro-juquetes-antiguos-35.html>

Tal como se ha ido desarrollando en cada uno de los Proyectos que vamos recorriendo juntos, esta propuesta de juegos tradicionales también tiene un correlato directo con un tipo particular de texto que, en este caso, es el texto instructivo. Así, es probable que se refiera mayoritariamente a instrucciones, manuales, recomendaciones, explicaciones y especialmente a la recuperación a partir de la transcripción de la huella oral tomada del relato de aquellos que jugaron los juegos y que formará parte de los testimonios que integrarán *el Fichero*.

² Aubert, E. y Caba, B. (2010) “Repertorio lúdico, infancia y escuela: Pensando en términos del derecho del niño/a a Jugar”, en Sarlé, Patricia *Lo importante es jugar*. Rosario: Homo Sapiens.

Recuperar este tipo de juegos, enseñárselos a los niños y jugar con ellos es un modo de participar “activamente” de la cultura. Tal como señala Pelegrín (1982)³, cada vez que alguien juega uno de estos juegos lo hace suyo y crea una variante que queda abierta hasta que un nuevo jugador enriquezca el modo de jugarlo en un proceso de co-creación. Dar un lugar a estos juegos -que en muchos casos corren el riesgo de desaparecer sin un “otro” que los enseñe- permite a los niños integrarse en el largo recorrido que aquellos han tenido en el curso de la vida de los hombres y transformarse en “guardianes” de su pervivencia en el tiempo. Jugarlos y a su vez, transmitirlos a otros; guardar en su memoria las imágenes afectivas y las emociones que se conjugan al participar, recordar y convocar a otros a jugar juntos.

Cada uno de estos juegos es una suerte de tesoro simbólico de cada cultura, y transmitirlos resulta un compromiso con el mantenimiento de esta “reserva fecunda de memoria colectiva”.

Algunos criterios y acciones que pueden facilitar la toma de decisiones

El objetivo de la Serie de Cuadernos *El juego en el Nivel Inicial - Propuestas de enseñanza*, es brindar itinerarios posibles de actividades que articulen al juego con los contenidos escolares, tomando al primero como eje organizador de las prácticas de enseñanza. En este sentido, el juego en sí mismo, resulta un contenido y no sólo un medio para enseñar contenidos.

Antes de pasar a describir este Proyecto presentamos algunos criterios que pueden orientar la toma de decisiones sobre las diferentes propuestas.

- El Proyecto “*Así me gusta a mí*” puede ser un proyecto que se inicie a principio de año y finalice con el ciclo lectivo. Es decir, puede no asumir el formato clásico de desarrollo en un tiempo acotado, con un momento de inicio y otro de cierre, sino que puede permanecer como “fondo” constante de modo que, cada vez que se incluye un nuevo juego que se registra en *el Fichero*, pueda jugarse tantas veces como sea necesario. De esta forma, cuando se logra el dominio del juego, se pasa a otro con el objeto de seguir ampliando la cultura lúdica de los niños. Así por ejemplo, puede darse inicio al proyecto, enseñando dos juegos tradicionales y armando *el Fichero* y los materiales necesarios con los niños. La inclusión de las familias en la construcción de los relatos de nuevos juegos y la recuperación de la tradición oral, puede tomar la forma de un *Cuaderno viajero*, talleres para compartir con hermanos y abuelos, entrevistas o encuestas breves a otros maestros o alumnos de la escuela sobre sus juegos favoritos, etc. En la medida en que la comunidad se sienta parte del Proyecto y sea “invitada a jugar” y se consideren de valor sus aportes, el Fichero se irá enriqueciendo y tomará la forma que cada comunidad y cada grupo docente otorgue.

3 Pelegrín, Ana (1982) *La aventura de oír. Cuentos y memorias de tradición oral*. Madrid: Cincel. Puede consultarse también Pelegrín, Ana (2008) *Cada cual atiende su juego: de tradición oral y literatura*. Alicante: Edición digital, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Edición digital basada en la de Madrid: Cincel, 1986. Disponible en: URL: [<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/46848175904806617400080/index.htm>], consulta 8/08/2010.

- En este sentido, algunos juegos -como *la rayuela*, *la cancha de bolitas* o *tejo*, etc.- pueden requerir de la colaboración e intervención de la comunidad para modificar algún sector del patio o del terreno de la escuela. Comprometernos en su construcción y cuidado será una forma más de generar vínculos entre las familias y la escuela. A lo largo del año “coleccionamos, juntamos, recopilamos, compendiamos juegos” y los vamos incorporando a nuestro *Fichero* para jugarlos una y otra vez.
- Durante el desarrollo del Proyecto es importante tener en cuenta la necesidad de que las **propuestas**:
 - Tengan continuidad, que no resulten aleatorias, inconexas, aisladas, descontextualizadas o desarticuladas. Que se reiteren y los niños tengan cotidianas oportunidades para apropiarse de los juegos y lograr un dominio progresivo de los mismos.
 - Guarden sentido desde un principio y vayan enriqueciéndose progresivamente 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 y volver con la propuesta.
- Si la escuela cuenta con varias salas, puede ser conveniente co-planificar entre los docentes. 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 y pluriedad.
- Si bien todas las familias pueden colaborar desde diversos ángulos, es recomendable armar grupos de familias que ayuden en cada Proyecto. Así se pueden organizar Talleres de padres o abuelos, para aportar ideas, diseños, juegos, reglas, anécdotas, fabricación artesanal de juegos en función del *Cuaderno viajero*, *la Caja de los juegos*, *el Fichero de juegos tradicionales*, la intervención del espacio.
- Dado que jugar supone articular la experiencia, el conocimiento con la imaginación, la inventiva, la creación, cada Proyecto requiere de parte del docente una organización anticipada de:
 - Las **fuentes de información y experiencias diversas** 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, en la propia institución; las salidas y recorridos por el barrio, el acopio de materiales (imágenes, música, etc.) es indispensable.
 - **Los espacios, tiempos y materiales necesarios para jugar.**

- El ambiente de la sala debe reflejar algunas de las tareas que se realicen con los niños. Se trata de hacer visible aquello que se hace a través de simples elementos tangibles, concretos, que van cambiando y transformando este ambiente y que lo tornan alfabetizador. Es decir, animarse a intervenir las “paredes” de la sala para aprovecharlas y constituir las en parte del proyecto, “interrogándolas” con los niños, haciéndolas “hablar y comunicar” descubrimientos, producciones (escritas, plásticas), 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, nos 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? ¿Qué materiales o producciones de los que se han elaborado pueden ser aprovechados el próximo año?



Imagen disponible en <http://garabatosdeclores.blogspot.com.ar/2011/04/juegos-la-gallinita-ciega-y-la-gallina.html>

2. Fundamentación de la propuesta

Sobre los juegos tradicionales se ha escrito mucho y todos conocemos algo acerca de ellos tanto a través de lecturas específicas, como gracias a nuestra participación en la vida social y cultural en las comunidades de las que formamos parte. Cada uno de nosotros atesora en su memoria el modo de jugarlos por el mero hecho de haber participado alguna vez de ellos.

Son juegos que poseen reglas de fácil comprensión, memorización y respeto. Las reglas tienen matices diferentes según el lugar donde se juegue y presentan modificaciones que no afectan el *sentido* del juego (ver Cuaderno 4 pág. 22).

Tienen como particularidad, la posibilidad de combinar distintas coreografías a partir de canciones, diagramas dibujados en el piso o requerir objetos sencillos de uso cotidiano como sogas, elásticos, pelotas, pañuelos y anillos que acompañados de ciertas reglas definen al juego. Las reglas, generalmente están escondidas en esos cantos, diagramas u objetos que los limitan y acompañan. Son juegos que no requieren mucho material, no son costosos, se comparten simplemente y pueden practicarse en cualquier momento y lugar.

Los juegos tradicionales resultan un campo de mucha riqueza para trabajar con los niños pequeños en el marco de la educación infantil. De hecho, si nos remitimos a los NAP para el Nivel Inicial, nos encontraremos con que uno de los *Cuadernos del Aula* está dedicado a este tipo de juegos⁴.

Sin embargo, nuestro Proyecto no tiene como objetivo central acercar a los niños a estos juegos como un modo de preguntarse sobre ellos e “...introducirlos en el conocimiento del ambiente” para el abordaje de contenidos de Ciencias Sociales (*Cuadernos del Aula 1*, pág. 18)⁵. Este Cuaderno del Aula es un punto de partida posible para organizar el *Fichero*, definir preguntas para las entrevistas o listar juegos pero no se corresponde con la singularidad de nuestra propuesta.



Imagen disponible en [http://es.wikipedia.org/wiki/Rana_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Rana_(juego))

4 Serulnicoff, Adriana y Garbarino, Patricia (2006) *Juegos y juguetes. Serie Cuadernos del Aula. Nivel Inicial. Volumen 1*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Disponible en URL: [<http://www.me.gov.ar/curriform/nap/inicial.pdf>].

5 Los *Cuadernos del Aula* buscan enseñar a través de estos juegos contenidos del ambiente social. Es decir, acercar a los niños “a la idea de que el ambiente social no siempre fue igual al que ellos conocen y que los juegos y los juguetes - con los que ellos tienen una relación cotidiana- fueron cambiando a lo largo del tiempo... acercarlos a la parcialidad de esos cambios, ya que así como es posible observar la desaparición de ciertos juegos y juguetes, es fácil constatar que algunos perduran gracias a su transmisión de una generación a otra...”. (pág. 22).

En nuestro caso, más que **aprender sobre los juegos**, su origen y su relación con el mundo social, nos interesa:

- **Recuperar los juegos** para que continúen formando parte de la cultura de los niños.
- **Incluirlos en la vida cotidiana del Jardín.**
- **Modificar el ambiente** -especialmente los patios o sectores que se utilizan para el juego libre, espontáneo o recreo- **con propuestas que posibiliten que el juego se juegue y pase a formar parte del “repertorio” lúdico de los niños.**

Se intenta dotar a los niños de una “batería” de juegos que enriquezcan el conjunto de juegos conocidos por ellos. Con esto, el niño tendrá mayores posibilidades de elegir libremente a qué jugar, al tiempo que se convertirá en portador de una herencia cultural para nuevas generaciones. Aprender juegos tradicionales y jugarlos hará que los niños “guarden” en su memoria no sólo las reglas sino la carga afectiva, emocional y social que encierran aún cuando estos aspectos escapan de su comprensión actual.

Sin duda, todo lo que podamos aprender acerca de estos juegos, tendrá como base contenidos de las ciencias sociales, del entorno cotidiano, la memoria colectiva y la identidad con el grupo de pertenencia. Estos conocimientos forman parte del Proyecto y son necesarios para que el maestro conozca “más” acerca del juego, no solamente sus modos y formas de ser jugado.

De ahí la importancia de ir paulatinamente armando un amplio “archivo” de juegos al cual recurrir cada vez que se ofrezca esta alternativa a los niños.

Además resulta importante valorar el hecho de que los juegos tradicionales ofrecen un “plus formativo” al encerrar en sí mismos imágenes, movimientos (corporales, gestuales, rítmicos), cadencias musicales y sonidos. Matices poéticos como: refranes, rimas, historias propias de la cultura colectiva. A esos componentes apelamos. De hecho, el Proyecto apuesta a que el maestro ofrezca la posibilidad de jugar y juegue una o dos veces por semana un juego nuevo o conocido en los momentos de patio o frente a los cambios de actividad entre una tarea y otra para que los niños puedan luego “espontáneamente” también elegirlos dentro del abanico de posibilidades lúdicas.

Sin pretender hacer una clasificación cerrada, dentro de nuestro Proyecto, incluiremos cinco formas diferentes de juegos tradicionales:

- a. Juegos tradicionales a partir de canciones, rondas y juegos con rimas.
- b. Juegos tradicionales a partir de diagramas.
- c. Juegos tradicionales sin objetos ni rimas.
- d. Juegos tradicionales con objetos.
- e. Objetos que son juegos.

Veamos algunos de los rasgos y características de cada uno de estos grupos:



a. Juegos tradicionales a partir de canciones, rondas y juegos con rimas



Jugando al *huevo podrido*. JIN 27- Clorinda.



Anton Dieffenbach "Spielende Kinder im Wald" (disponible en: <http://www.kunstkopie.de/a/dieffenbach-anton/spielende-kinder-im-wald.html>).

- Resultan patrimonio de la humanidad y forman parte de nuestra herencia cultural.
- Son convocantes y generadores de vínculos afectivos que se sostienen en variados intercambios "armónicos" (reglados), tanto individuales como colectivos que producen una suerte de "contagio emocional", entre los jugadores.
- Funcionan como activadores simbólicos que instalan un clima de alegría, de goce compartido, sostenidos en un diálogo e intercambio comunicativo. Algunos guardan formas de complicidad, sostenidas en el campo lúdico.
- Ayudan a comprender el sentido del límite y la manera en que la regla o norma, regula tanto la dinámica del juego, como las conductas (comportamientos o acciones) individuales y grupales.

Algunos ejemplos:

- *Sobre el puente de Avignon*, esta sencilla ronda se juega tomados de la mano, girando a manera de círculo, cantando la canción y realizando la mímica del oficio tantas veces como los jugadores decidan.

El puente de Avignon, conocido como el Pont St Bénédet, es un célebre puente medieval ubicado sobre el río Ródano. Este puente fue declarado parte del Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en el año 1995. Es símbolo del desarrollo técnico que se alcanzó en el siglo XII y era un puente estratégico cuando el Papado residía en esa ciudad. Niños de todo el mundo, cantan y juegan esa canción más allá de saber dónde queda Avignon, cómo es el puente o qué significado tiene la letra que recitan.



Puente de Avignon, ubicado en la localidad del mismo nombre de Francia. Imagen disponible en <http://www.arqhys.com/articulos/puente-avignon-rodano.html>



La ilustración proviene de *The Baby's Bouquet, A Fresh Bunch of Rhymes and Tunes* de Walter Crane (1978), disponible en <http://www.arqhys.com/articulos/puente-avignon-rodano.html>

Sobre el puente de Avignon
 Sobre el puente de Avignon
 Todos bailan, todos bailan,
 Sobre el puente de Avignon,
 Todos bailan y yo también.
 Hacen así... así las lavanderas...
 Hacen así... así me gusta a mí.
 (Cada vez que se repite la canción
 cambia lo subrayado)

- *Aserrín aserrán...*, tan popular en nuestra infancia, es una vieja canción popular española, propia de la noche de San Juan, que también encierra una canción de protesta.

Dentro de este grupo hemos incluido también los juegos con palabras como: *El teléfono descompuesto* y juegos que comprometen rimas o turnos de versos que sostienen, inician o finalizan el juego. Nos referimos por ejemplo al *Veo veo*, *La brujita de los colores* y los juegos de *Cuentos de nunca acabar*⁶ (*El cuento de la buena pipa*).

En el *Veo Veo*⁷, la secuencia se inicia con el intercambio de versos entre los jugadores y finaliza cuando se adivina el objeto al que está haciendo referencia el que guía el juego. En *La brujita de los colores*, el diálogo previo entre los jugadores es el que “marca” de alguna manera el inicio del juego. La elección del color inicia la carrera y la complementariedad entre quien hace de “brujita” y quien asume el color solicitado⁸.

Finalmente, los *Cuentos de nunca acabar*⁹ se inician con una pregunta que genera una secuencia de intercambios entre el guía y el resto de los jugadores hasta que se decide finalizar el intercambio verbal.

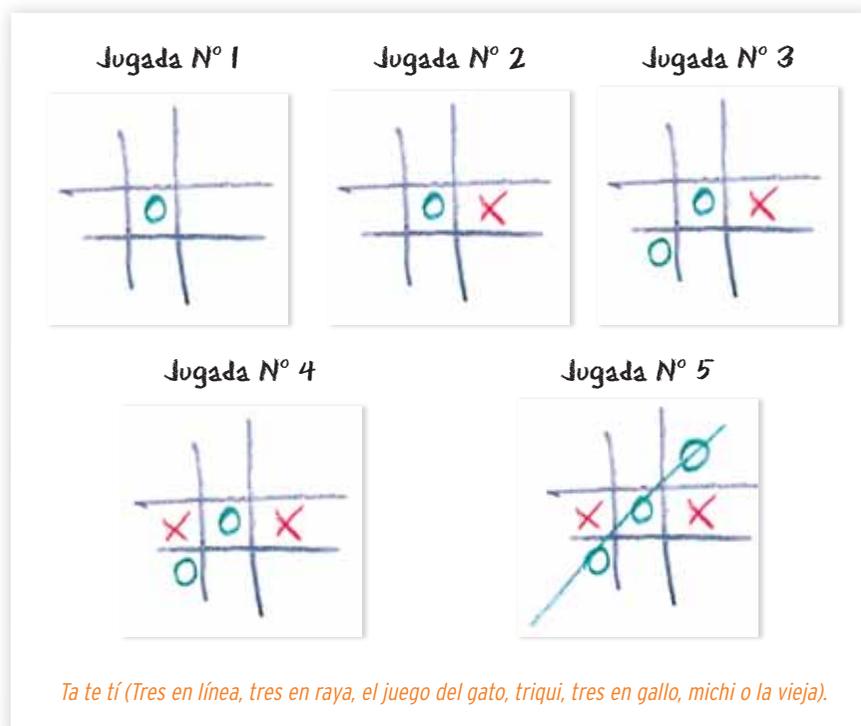
6 Ver Pelegrin, A. (1982) *La aventura de oír. Cuentos y memorias de tradición oral*. Madrid: Cíncel.

7 La secuencia de versos dice “Veo veo // ¿Qué ves? // Una cosa // ¿Qué cosa? // Maravillosa // ¿De qué color? // color...” y se dice el color del objeto a adivinar.

8 En *La brujita de los colores*, uno de los niños es brujita y el resto asume un color (sin que la brujita sepa cuál). El inicio del juego requiere el recitado de la siguiente serie de preguntas y respuestas: Brujita: pum pum // Niños: “¿quién es?” // Brujita: “soy la brujita de los colores y vengo a buscar un color” (dice un color al azar). El niño que haya seleccionado ese color tiene que salir corriendo para que la bruja no lo atrape y tratar de volver al refugio donde está el resto de los chicos. Si lo logra, cambia su color por otro y sigue jugando. Si no lo logra y la bruja lo atrapa, el niño pasa a ser un brujito y ayuda a la bruja a atrapar a los chicos. El juego termina cuando todos se convierten en brujitos. Una variante: los que son atrapados van a la casa de la bruja y sólo pueden salir si otro niño los salva.

9 Un ejemplo de *Cuento de nunca acabar* es el siguiente (los // indican cambio de sujeto): “¿Querés que te cuente el cuento de la buena pipa? // Sí // Yo no dije “sí”, dije si querés que te cuente el cuento de la buena pipa // No // Yo no dije “no”, yo dije... (vuelve a repetir la frase de inicio del juego).

b. Juegos tradicionales a partir de diagramas



En este grupo encontramos *las rayuelas*, *el Ta te ti*, *las esquinitas*; juegos que suponen desplazamientos según lo indican distintos diagramas a seguir. Un sencillo palito sirve para marcar en la tierra los diagramas o tizas de colores pueden ser útiles para dibujarlos en el patio.

En el caso de *la rayuela*, los diseños varían según cada región. Tal como señalamos en el Cuaderno 4 de esta serie (ver El Álbum de Juegos), el juego consiste en saltar con uno o dos pies siguiendo el recorrido señalado por la serie numérica de cada celda. En algunos diseños, sólo se avanza de la tierra al cielo. En otros más complejos, se avanza y retrocede según indique el dibujo. En ambos casos, se salta siempre en un pie o con los dos pies juntos siguiendo la serie del 1 al 10.

En cambio, en *las esquinitas* cualquier localización es válida para ser una “casa” o “esquina” que marca la posición en la que se ubican los jugadores. Hay tantos jugadores como esquinas, más uno, según se decida en el juego. A la indicación del jugador que no tiene casa, los restantes deben salir de sus sitios y tratar de llegar a cualquier otro evitando quedarse sin lugar. El jugador que no encuentre o llegue a tiempo a una esquina pierde y entonces hace de director del juego.

c. Juegos sin objetos ni rimas

Para jugar a una gran cantidad de juegos tradicionales no se necesita más que conocer las reglas. Algunos de estos juegos acompañan a los niños desde muy pequeños. Desde el sencillo juego del *Cu-cú, ¿dónde estás?* que se inicia ocultando el rostro del bebé tras un pañuelo, una sabanita o un mantel hasta las *escondidas* con refugios y el *pedra libre para mí y todos mis compañeros*, la secuencia ocultar-revelar fascina a los niños y acompaña a la infancia por largos periodo de tiempo.

La mayoría de ellos suponen:

- La presencia de roles complementarios: un perseguidor y un perseguido, el que se oculta y el que es encontrado. Tal es el caso de *las escondidas*, *las manchas*, *el gallito ciego*. Perseguido y perseguidor implica el hecho de que uno atrapa o descubre a otros siguiendo determinada modalidad.
- El uso del espacio y la determinación de zonas reconocibles (Ej. en *las escondidas*: pared donde se cuenta, lugar para esconderse) y una secuencia temporal interna, con acciones específicas, que se vinculan con la convención o norma propia del juego.
- Los “secretos”, la gracia o la picardía que guarda cada juego. Retomando el ejemplo de *las escondidas*: el que busca, pregunta varias veces para ubicar de qué lugar proviene la voz y encontrar a quienes se escondieron.



Las manchas. Imagen disponible en <http://duendeshadasmagos.blogspot.com.ar/p/juego-de-persecucion-mancha-puente.html>



Las escondidas. Imagen disponible en: <http://sinergiacreativa.wordpress.com/2008/07/19/yo-pintare-las-calles/jugando-a-las-escondidas/>

Por la riqueza en las imágenes, nos interesa detenernos en el juego de *la gallina* o *el gallito ciego*. El juego consiste en vendar con un pañuelo los ojos de uno de los participantes. Este tratará de tocar y agarrar a los restantes compañeros, que mientras tanto hacen diferentes ruidos para darle pistas de dónde se encuentran, para ver si los puede alcanzar. Cuando toca a uno, tiene que reconocer de quién se trata palpando su rostro. Si lo logra, cambian de roles y comienzan de nuevo. De lo contrario, tiene una prenda y continúa jugando hasta que adivine.



El gallito ciego. Archivo Histórico Nacional.



El gallito ciego. Jardín de Infantes Nº 20 "La hormiguita viajera", Corrientes.



La gallina ciega. Berni, 1905-1981. Imagen disponible en: <http://www.educ.gov.ar/educar/site/educar/berni-para-docentes-culturas-de-infancia-vida-cotidiana-vinculos-pasiones-y-juegos.html>

d. Juegos tradicionales con objetos



Una de las características que tiene este tipo de juegos es la utilización de objetos cotidianos que dan nombre o sentido al juego. En este grupo encontramos: *la payana*, *el anillito* (ver Cuaderno 4), *la taba*, *el sapo*, *hacer bailar el botón*, *las cunitas* o *el Juego del hilo*, *saltar la soga*, *columpiarse* o *hamacarse*, etc.

- En relación con los **materiales**, botones, piedritas, hilos y huesos son suficientes para dar comienzo al juego. En algunos casos, son objetos que cada jugador atesora. En otros, la simple “vista” del material invita a jugar. ¿Quién no inició una *payana* con las piedritas de un camino, de una costanera del río?
- En relación con la **cantidad de jugadores**, algunos pueden jugarse “en solitario” (*hacer bailar un botón*). Otros requieren necesariamente la presencia de otro con quien compartir y hacer avanzar el juego (*las cunitas*); en algunos, cuántos más jugadores participan, más divertido resulta jugar (*el anillito*).
- En cuanto a las **habilidades** que debe poseer el jugador, algunos juegos involucran destrezas específicas sin las cuales el juego puede tornarse aburrido (Ej. embocar en *el sapo*; lanzar y recibir en *la payana*). La reiteración del juego, promueve que los jugadores partan de una habilidad rudimentaria o incierta, hacia niveles de destreza progresivamente mayores. En otros, la práctica y la posibilidad de jugar repetidas veces facilita el aprendizaje de los movimientos requeridos para jugar (*las cunitas*, *hacer bailar un botón*).
- En cuanto a la **complejidad de las reglas**, en algunos juegos, las reglas parecieran no existir. Por ejemplo, *columpiarse* o *hamacarse* puede ser un juego en el que sólo prime el balanceo o en el que el jugador se “imponga” reglas tales como “alcanzar el cielo”, “dar vueltas hasta marearse”, etc. En el caso de *saltar la cuerda* o *el elástico* la cantidad de jugadores puede variar y las reglas que sostienen el juego pueden ser complejas o simples ya sea que se acompañe de canciones o rimas, se salte con una o dos sogas, etc.¹⁰ Recordemos que a veces también existen pautas y normas que se logran por acuerdos, como “jugar a las buenas” (cuando se perdona tal cosa), o “jugar a las malas” (cuando no se deja chance para el error).

¹⁰ *Saltar la cuerda* es un juego que consiste en que uno o más participantes salten sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas. La acción puede implicar a una persona que haga girar la cuerda y salte, o, en otras situaciones, a tres personas que participen, dos que volteen la cuerda mientras que una tercera salte. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes. Los participantes pueden saltar simplemente hasta que se cansan o se equivocan, pueden improvisar habilidades sobre la cuerda, o pueden tener que realizar sistemas predeterminados de habilidades tales como saltar con un pie o girar sobre sí mismos. Disponible en: URL: [<http://es.wikipedia.org/wiki/Saltarlacuerda>].

Tomamos sólo dos de estos juegos a modo de ejemplo: *la payana* y *hacer bailar un botón*. Los elegimos dado que en uno de ellos, las reglas son las que marcan el sentido del juego e indican cómo jugarlo mientras que en el otro, son la habilidad y la experiencia del jugador las que facilitan la posibilidad de jugar.

La payana es un juego infantil de bastante complejidad¹¹ que se practica con cinco piedras pequeñas u objetos similares. En el noreste argentino, este juego se llama *kapichua*. También se lo conoce como *ainenti*, *tenenti*, *tinenti*, *dinenti* o *denenti*.¹²

Un jugador arroja las piedras al piso, toma una de ellas y la lanza al aire mientras recoge con la misma mano una de las que ha quedado en el suelo. Debe capturar la que arrojó al aire antes de que caiga al piso. Así continúa con las piedras restantes (4 tiros). Una vez que tomó las cuatro piedras de a una por vez, comienza a tomarlas de a dos (2 tiros). Finalizado esto, las toma de a cuatro (1 tiro). Si el jugador no atrapa la piedra lanzada pierde el turno y pasa el juego a otro compañero.

Una variante que se suele agregar al iniciar o finalizar cada partida (tomar de a una, de a dos y de a cuatro) es equilibrar cierta cantidad de piedras en la palma extendida de la mano. Se lanzan las piedritas verticalmente con la palma al cielo extendida en posición horizontal y, mientras dura su trayectoria, se invierte la orientación de la palma para recibirlas.



Jugando con ruedas. Imagen disponible en <http2.bp.blogspot.com>



Escuela Jardín N° 20 "Hormiguita Viajera", Corrientes.



La Payana. Imagen disponible en <http://losjuegosyjuguetes.blogspot.com.ar/>.

Estas reglas pueden variar de región a región. Tal como señalamos, los juegos tradicionales asumen modos diferentes de ser jugados dado que los jugadores son "co-creadores" del juego. Esta co-creación también es una de las características de los juegos con reglas convencionales que no siempre es comprendida por los niños pequeños. Las reglas, por ser convencionales, existen en tanto los jugadores las acuerden, pacten o negocien. En este caso, los jugadores definen antes de jugar cómo van a hacerlo.

¹¹ Llama la atención ver a niños de distintas zonas del país jugar con gran habilidad a *la payana* mientras que en otros lugares puede parecer un desafío demasiado grande por la destreza manual y de coordinación que demanda.

¹² Disponible en: URL: [<http://es.wikipedia.org/wiki/Payana>].

El segundo caso, *hacer bailar un botón*¹³ (ver Anexo, pág. 43) es un juego que no compromete reglas en sí, sino que depende de la habilidad del jugador. El juego tiene como propósito hacer girar el hilo sobre sí mismo y tensarlo a fin de que el botón gire sobre su eje, a través de un leve movimiento rítmico de acercar y alejar las manos. El secreto del juego reside en que el botón efectivamente baile y permanezca el mayor tiempo posible, girando sobre su eje. La progresiva habilidad de los jugadores es la que hace que algunos botones sean “más bailarines” o “menos bailarines” que otros.

Este tipo de juegos nos abre a la última categoría que consideraremos y que hemos tratado también en el Cuaderno 2 de esta serie.

e. Juegos con objetos que son juegos

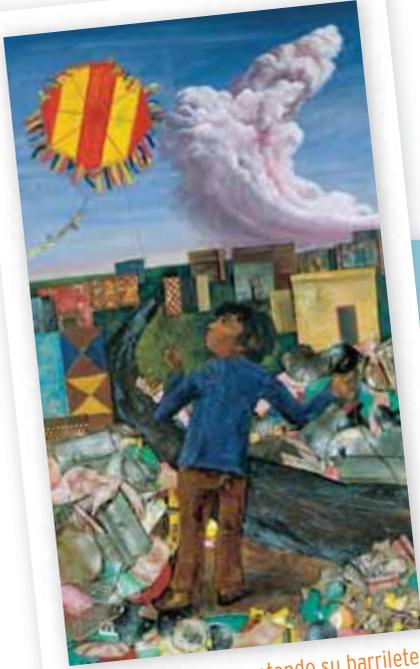
En el Cuaderno 2 *Juego con objetos y juego de construcción* describimos una serie de objetos o juguetes que “encierran” en sí mismos el juego. Sin estos objetos no es posible jugar dado que es el objeto el que “contiene” al juego. En este grupo de juegos tradicionales encontramos los trompos, los baleros, los caleidoscopios, el yo-yo, los barriletes, las bolitas, etc. Los nombres de estos juegos varían de lugar en lugar y encontramos matices en sus diseños. Pero, en todos los casos, el objeto guarda en su interior la “fórmula” del juego.

En la historia de la humanidad, estos objetos han estado presentes de diversas formas y existe evidencia de su existencia en todas las culturas de los pueblos. Estos objetos exhiben características intrínsecas que históricamente han interesado a sujetos de diferentes culturas, en distintas zonas geográficas y momentos históricos.



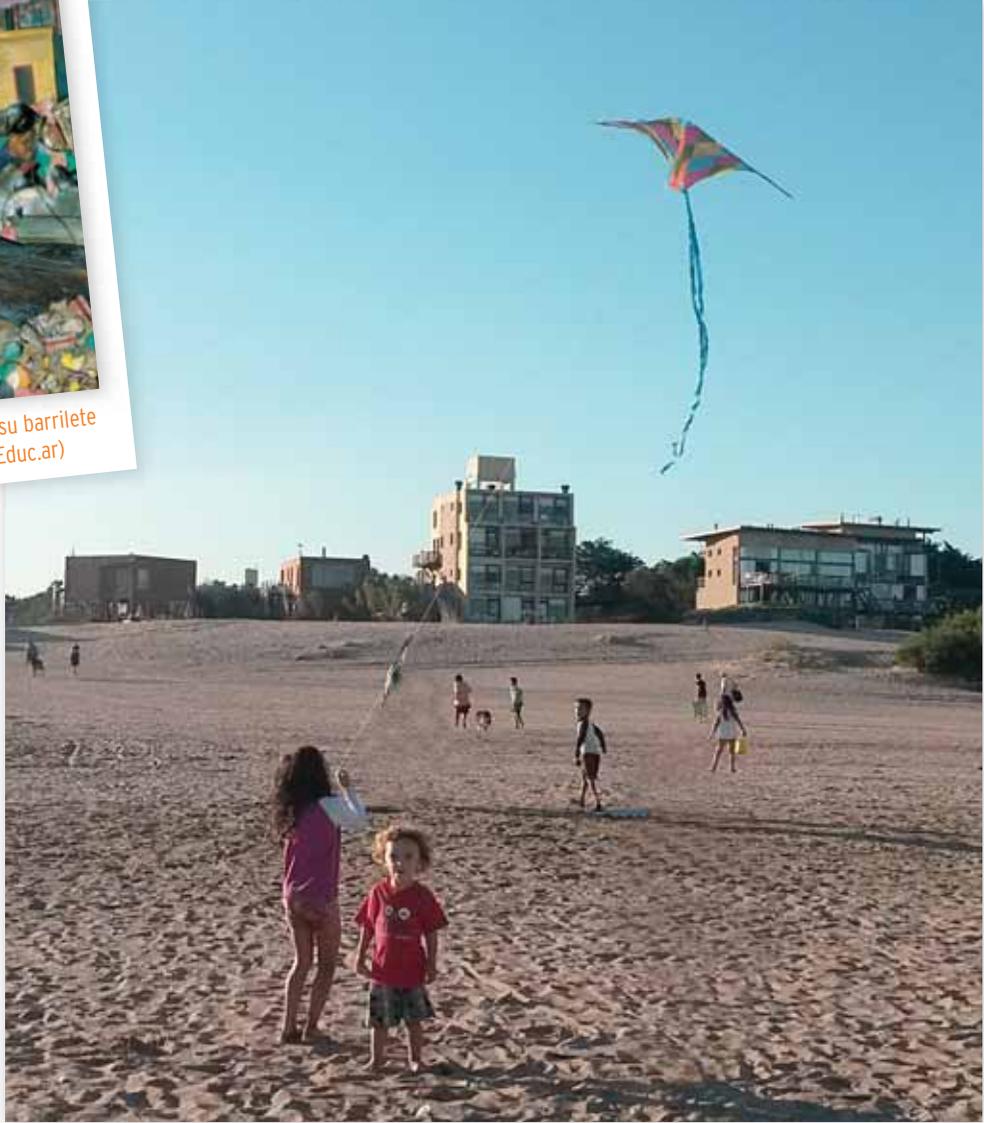
Comecocos, baleros, trompos y otros juegos artesanales.

13 Disponible en: URL: [<http://es.wikihow.com/hacer-un-bot%C3%B3n-que-baila>].



Juanito Laguna remontando su barrilete
de Antonio Berni (Colección Educ.ar)

En los juegos que comprometen a estos objetos, la mirada acerca del modo de jugar se centra en la exploración, el logro de determinada habilidad para dominar el objeto, la acción de jugar y la “fórmula” del juego. Esto supone el conocimiento de las propiedades del objeto y el dominio de acciones corporales a partir de ellas.



3. Proyecto: ¡Así me gusta a mí!

Tal como señalamos al comienzo, el objetivo principal del Proyecto es **ampliar el repertorio lúdico de los niños a partir de la enseñanza y la posibilidad de jugar diferentes juegos tradicionales**. Para esto, el maestro -en forma individual o colectiva con otros maestros, directores, miembros de la comunidad escolar, etc.- necesitará:

- Conocer y saber cómo se juegan diversos juegos tradicionales. Es decir, aprender las instrucciones y los modos de jugar estos juegos e identificar las variaciones que le asignan los diversos jugadores.
- Generar pequeñas modificaciones en el ambiente cotidiano (espacios libres como patios, sectores de recreo y elementos para jugar) que habiliten la aparición de juegos tradicionales.

Para lograrlo, el Proyecto requiere la realización simultánea de **cuatro tipos de actividades**:

- a. Compilar juegos y armar un *Fichero de juegos tradicionales* con instrucciones claras de cómo, cuándo, con qué, quiénes y dónde se juega. También puede ser interesante incorporar las letras de las canciones, los diseños de diagramas de Rayuela para tener de modelo, etc.
- b. En relación con **el espacio**, diseñar modos diversos de intervención del patio o terreno de juegos con el objeto de habilitar sectores donde puedan jugarse rayuelas, armarse una cancha de bolitas, bochas o tejos, o simplemente cantar diferentes rondas.
- c. Armar una *Caja de los juegos* donde se guarden los objetos que acompañan los juegos tradicionales y que pueda ser utilizada por los niños tanto en la sala como en el patio. Estos objetos abren la puerta a la aparición de juegos tales como: *saltar la soga, el elástico, hacer girar al trompo, el juego del hilo, hacer bailar un botón, jugar al Ta te ti*, etc.
- d. Enseñar los juegos y jugar con los niños reiteradamente para garantizar su dominio.



Como en el Proyecto “El album o el libro de juegos” (ver Cuaderno 4 de esta misma Serie), las **fuentes de información** sobre los juegos tradicionales son los mismos juegos y los jugadores. Por esto es importante:

- **La memoria oral.** Recopilar canciones y rondas infantiles populares tradicionales a partir de “hacer” cantar y grabar a los familiares y armar una **antología grabada**. Escribir los relatos y armar una compilación escrita. En el caso que los niños o sus familias pertenezcan a pueblos originarios, a diferentes colectividades, también resulta interesante socializar rondas o canciones propias de dichas comunidades, así como también la diversidad de voces aprendiendo a cantar, en caso que fuera posible, en su lengua.
- **El trabajo artesanal en la fabricación de juguetes.** Invitar a artesanos de la zona, a entidades barriales como Club de Abuelos o de Jóvenes, a las escuelas secundarias próximas, o miembros de la comunidad para construir trompos, yo-yo, baleros, barriletes, etc. Observar diferentes diseños y armar instructivos sobre cómo se fabrican (materiales que se necesitan y pasos en la producción), sacar fotos durante el proceso de fabricación, hacer exposiciones o muestras de producciones de adultos y de producciones de niños.
- **Los textos informativos.** 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:
 - *Cada cual atiende su juego.* Disponible en Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, URL: [<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/46848175904806617400080/index.htm>].
 - Juegos del mundo, juegos populares y tradicionales. Disponible en: URL: [<http://www.cuadernointercultural.com/dinamicas-y-juegos/juegos-mudo-tradicionales-populares/>].
 - Existe una variedad de materiales bibliográficos y discográficos que recopilan juegos y rondas infantiles. Por ejemplo: Barreiro, H. y Lusnich, M. (2005) *Mantantirulirulá: Juegos y Canciones de Ayer*. Buenos Aires: Biblos. Este libro recoge la memoria de los juegos que a principios del siglo XX disfrutaron una enorme cantidad de niños de nuestro país. Otro libro interesante por las variaciones que presenta es: Rodríguez Felder, Luis H. (2004) *Los hermosos juegos*. Buenos Aires: Imaginador.





“Juegos de niños” de Pieter Brueghel (1560), en Museo Kunsthistorisches, Viena.

- Las **obras de arte** de distintos artistas plásticos, o diversos tipos de imágenes que “muestran” niños o adultos jugando. Por ejemplo, las obras del pintor belga, Pieter Brueghel *el viejo*, ilustran acerca de los distintos juegos realizados por los adultos y los niños en fiestas populares en la Edad Media. Estos juegos que pertenecen a los pueblos europeos, fueron parte del legado cultural aportado durante la colonización y conquista a nuestras tierras americanas.

3.1. Desarrollo del Proyecto

La propuesta que queremos compartir con ustedes, en esta oportunidad, asume un formato diferente a las anteriores.

Es un Proyecto que encierra en su esencia, la idea de instalar en el marco institucional, un espacio estable para el juego, que comprenda la socialización, transmisión y recopilación de juegos tradicionales.

En este sentido, excede la organización del tiempo y del espacio de las habituales propuestas que los maestros organizamos para trabajar con nuestros grupos de niños y se propone generar una instancia más abarcativa de participación institucional y comunitaria, a los fines de enriquecer el repertorio lúdico de todos los niños.

Tal vez pueda sonar un poco ambicioso, pero seguramente resultará gratificante y generará insumos interesantes para potenciar las posibilidades de trabajo actuales y futuras.



Un Proyecto que se sostiene en el tiempo

Si bien la propuesta tiene un “aquí y ahora” concreto para el grupo con el que estamos trabajando, es interesante pensarla en términos de acumular experiencias, nutrirnos con los aportes de otros, conocer y compartir vivencias, a la vez que sistematizar lo que se realice, de modo de potenciarlo, ponerlo en valor, y hacerlo comunicable para otros grupos.

El desarrollo de este Proyecto está pensado para un trabajo constante y paralelo a otras propuestas. Esto significa que, se inicia en un momento determinado y se continúa a lo largo del año, seguramente con un período de mayor intensidad en el que la propuesta da comienzo y se desarrolla, -de modo de instalarla en el Jardín y hacer posible que los niños se apropien de ella-, para luego permanecer y seguir presente con otro nivel de dedicación. Se sostiene su vigencia posibilitando “seguir jugando los juegos aprendidos” y continuar sumando propuestas de manera sistemática. La idea central entonces es instalar -a lo largo del año y acompañando el trabajo de los maestros con cada grupo- la enseñanza de juegos tradicionales y la posibilidad de jugarlos para todos los niños del Jardín y, de ser posible, de los primeros grados de Primaria.

En términos de organización temporal de la tarea esto significa iniciar en un momento dado el trabajo en los distintos planos que plantea el Proyecto:

- Adecuación de los espacios según los requerimientos del juego.
- Creación de un *Fichero de juegos tradicionales* donde sistematizar el juego, la explicación de los modos de jugarlo, sus reglas etc.
- Habilidad, como propuestas específicas, de la enseñanza de dichos juegos y sus reiteraciones en distintos momentos de la vida cotidiana.
- Creación de *la Caja de los juegos* para tenerla disponible en cada momento que sea posible jugar.

Es importante sostener de manera sistemática estas propuestas durante un período de tiempo, para lograr instalarlas, de manera tal que el grupo, la escuela y si fuera posible la comunidad, se involucren y aporten al Proyecto y posibilitar así que el jugar estos juegos sea parte del día a día del Jardín.

Pasado el tiempo, mientras el maestro desarrolla otras propuestas de trabajo con los niños, “mantiene viva la llama” poniendo a disposición de los grupos *la Caja de los juegos*, sugiriendo volver a jugar juegos que ya ha enseñado, proponiendo momentos para aprender juegos nuevos y sistematizando el aporte en *el Fichero* que servirá, a futuro, para que cuente con un repertorio amplio de juegos tradicionales que año a año se podrá enriquecer.





Un Proyecto que invita a participar a la institución y a la comunidad

En el horizonte de la propuesta se encuentra la intención de lograr que el juego tradicional, no sea sólo una posibilidad para los niños de las salas que participan del Proyecto. Resulta altamente interesante y potenciador el hecho de que sea la comunidad escolar la que de algún modo sostiene la propuesta, generando así un espacio de juego que convoque tanto a los niños del jardín, como a los de la escuela primaria.

La propuesta, además, apela al saber que los distintos actores sociales portan acerca de los juegos tradicionales, por ser miembros de una comunidad determinada, de modo tal que el docente puede establecer los canales y las estrategias para convocar a participar, sistematizar los aportes y desplegarlos en propuestas concretas que enriquezcan la oferta de juego. La/s sala/s que asumen el Proyecto, entonces, se responsabilizan de lograr acumular la memoria de los aportes que desde distintas fuentes nutren la propuesta.

Esta sistematización se realiza a través de dos espacios específicos:

- a. *El Fichero de juegos.*
- b. *La Caja de los juegos.*

a. *El Fichero de juegos tradicionales*

Como cualquier archivo que se precie de tal, éste, tendrá como principal objetivo poder acumular y guardar, de manera organizada, todos los juegos que se vayan enseñando, aprendiendo y jugando a lo largo del año, de modo tal de tenerlos disponibles para su utilización en cualquier momento.

Tal como sucede con cualquier archivo, la idea es hacerlo crecer en forma sostenida y continua, sumando nuevos juegos, desconocidos hasta el momento, o nuevas maneras de jugar juegos ya existentes en *el Fichero*.

¿Qué datos puede resultar relevante incluir para que *el Fichero* cumpla con su misión?

- El nombre del juego, las distintas maneras de nombrarlo en distintas comunidades.
- Las reglas que definen cómo se juega.
- Variantes del modo de jugarlo según diferentes regiones o épocas.
- Las letras de las canciones si las tuvieran o los diagramas si siguieran algún tipo particular de diseño, o la descripción de los objetos que se requieren para jugarlo.
- Imágenes de personas jugándolo, o fotografías de los objetos que se requieren para jugarlo.

En esencia, la idea es aportar la mayor cantidad de información posible para que la persona que recurra a dicho archivo, pueda capturar con claridad cómo se juega al juego seleccionado.

Otro rasgo importante de un *fichero* es la claridad en el criterio según el cuál se organiza la información. Para ello, podríamos tomar la categorización presentada anteriormente para organizar los distintos juegos:

- Juegos tradicionales a partir de canciones, rondas y juegos con rimas.
- Juegos tradicionales a partir de diagramas.
- Juegos tradicionales sin objetos ni rimas (Juegos tradicionales para descubrir y atrapar a otros).
- Juegos tradicionales con objetos.
- Objetos que son juegos.

A partir de aquí podríamos intentar, en nuestra búsqueda de juegos, cubrir cada una de las categorías con algún ejemplo, de modo de garantizar diversidad en los tipos de juego propuestos a los niños.

En principio y como punto de partida, podemos inaugurar *el Fichero* sistematizando los juegos que ya han sido jugados en la breve historia escolar y familiar de nuestros alumnos para, desde allí, iniciar la búsqueda en fuentes más distantes. La idea sería partir de los **juegos ya conocidos, luego sumar los que el maestro aporte, y finalmente buscar nuevos juegos entre otros actores institucionales, familiares, comunitarios**. Del mismo modo se apelará a fuentes que puedan enriquecer la experiencia lúdica de nuestros alumnos.

b. La Caja de los juegos¹⁴

Al hablar de juegos tradicionales, hablamos de una enorme variedad y sobre todo diversidad de tipos de juego. Tal como lo explicita la propia clasificación realizada anteriormente, existen muchos juegos que resultan posibles, sólo si se cuenta con determinados objetos o materiales. Es así como resulta imprescindible tener a disposición dichos objetos para poder jugar los juegos.

La idea de instalar en la vida cotidiana del jardín la posibilidad de jugar juegos tradicionales implica que los niños puedan, en forma autónoma, decidir jugar y acceder a todo lo que necesiten para poder hacerlo. *La caja de los juegos* hace viable esta posibilidad. Se trata simplemente de una caja (cajón, cofre, baúl o valija) dentro de la cual se acopian los objetos y materiales necesarios para jugar, por ejemplo: sogas, elásticos, tableros de *Ta te ti*, piedrita y tiza para *la rayuela*, piedritas para *la payana*, trompos, hilos y botones, embocadores y baleros, etc.

¿Por qué una caja y no un estante de la sala?

La respuesta a esta pregunta nos permite pensar en otra de las características de este Proyecto, que es la de superar y expandir los límites de la sala y apoderarse de los diferentes espacios escolares que tenemos a disposición de modo de aprovechar al máximo las posibilidades que nos ofrece cada uno. Esto hace que los objetos y materiales que se requieren para jugar puedan ser fácilmente trasladados a cualquier lugar de la escuela.

¹⁴ En el Anexo presentamos la propuesta de Miguel Roldán quien ha difundido y propuesto *la Caja de los juegos* como forma de incluir el juego en las escuelas y, especialmente, en los momentos de juego en el patio o recreo.

Así, *la Caja* puede ser trasladada a otra sala, a un salón más amplio, a la galería exterior, al patio, a la vereda, al campito del fondo, a la zona de arboleda, etc.

Además, la movilidad hace que *la Caja* pueda ser utilizada por todos y también, por supuesto, enriquecida por todos.



c. Un Proyecto que sale de la sala y ocupa otros espacios

En general el trabajo con los niños en el Jardín se desarrolla básicamente en dos espacios: la sala y el patio de juegos. Si la escuela es urbana, el patio de juegos es embaldosado, a veces con porciones de tierra, césped, a veces con arena, casi siempre está cerrado su perímetro de modo de delimitar el afuera del adentro escolar.

Si la escuela es rural ese espacio es, en general, abierto y se entrelaza con el entorno natural, sin demarcación de límites. Suele contarse con amplias superficies de tierra en las que la naturaleza ofrece opciones valiosas e imposibles de considerar en zonas urbanas. Así, un terreno arbolado puede ser territorio óptimo para una escondida, una laguna o un arroyo puede permitirnos tratar de hacer “patitos” con piedras chatas, un descampado puede hacer posible enormes rondas en las que participe toda la escuela; claro que resultará difícil pensar allí en trazar una rayuela, o en jugar a las bolitas o canicas.

El espacio con el que se cuenta es fundamental a la hora de definir los juegos a enseñar. Seguramente serán propicios para algunas opciones y no tanto para otras. Sin embargo, si miramos los lugares con los que contamos, con ánimo de explorar y explotar sus posibilidades al máximo, seguramente nos sorprenderán por su riqueza.

Ese es el punto de partida. Volver a mirar los espacios, al inicio del Proyecto, con “nuevos ojos”, a los fines de encontrar en ellos las opciones que nos brindan; también, intervenirlos de manera de hacer de ellos lugares más propicios para el juego y, además, buscar otras alternativas de lugares posibles, para evitar que algunos juegos resulten inviables.

La intervención, en algunos casos (como puede ser tener una rayuela pintada en un sector del patio), implica un ahorro de esfuerzo y una invitación permanente para que jueguen los niños, con mayores niveles de autonomía.

Pensemos juntos algunas posibilidades:



Fontana, Chaco.

Esta vereda lindante... puede resultar maravillosa:

para trazar *rayuelas*

para hacer una *cinchada*

para jugar al *Pan y queso*

para jugar al *bowling*

Si no hay lugar adentro podemos utilizar el afuera...

En grandes espacios como este...

Se podrán enseñar :

Juegos de pelota

El quemado

Carreras de caballitos

Además, si contamos con *la Caja de los juegos*, veremos a niños...

saltando a la soga

jugando a *la payana*

remontando un barrilete...



En este entorno...



Y así, cada institución y sus alrededores pueden constituirse en espacios propicios para el juego.

A veces, se hará necesario cierto nivel de intervención para que el lugar se adapte a nuestras necesidades y a las exigencias del jugar. Por ejemplo, las rayuelas podrían pintarse en el suelo para no tener que trazarlas cada vez, se podrían atar aros de los árboles para encestar, o telas para hamacarse; la idea es pensar en forma simultánea en el juego y en el espacio que se requiere para jugarlo, con la intención de encontrarlo o adecuar el lugar que tenemos disponible para que el juego sea posible.



Gallinita ciega. Imagen disponible en <http://casmelinagutman.blogspot.com.ar>

3.2. El Proyecto empieza a andar

Veamos algunas opciones para el desarrollo del Proyecto.

Se tomarán tres cortes de momentos distintos para sugerir algunas posibilidades de propuestas.

Al inicio... lo que ya conocemos

En el punto de partida para el desarrollo de las propuestas, sería interesante retomar los juegos ya aprendidos y que todos conocen. Esta es una manera de valorar lo que los niños conocen como bagaje en relación con la cuestión. Dependiendo del momento del año en el que se decida iniciar el Proyecto habrá más o menos juegos conocidos por los chicos. En este sentido, creemos que cuanto antes se inicie el Proyecto, aún incluso en el Período de adaptación o inicio, le abriremos mayores oportunidades a los niños.

La intención en este primer momento es dar a conocer la idea de aprender muchos juegos en el Jardín y organizar la información de dichos juegos para poder transmitirlos a otros niños de la escuela, a las familias y a otros miembros de la comunidad.

Imaginemos que los niños han jugado al *huevo podrido*, al *Veo veo* o al *oso dormilón*:

| El juego | El Archivo | El espacio |
|--|---|---|
| La propuesta podría ser jugarlo e intentar entre todos sistematizar y dejar por escrito la explicación de cómo se juega. | Se inicia así el archivo con una producción escrita elaborada en forma colectiva. Se trabaja específicamente el texto instructivo y sus particularidades a los fines de elaborar una explicación adecuada. | Puede jugarse donde siempre o buscarse un lugar diferente para hacerlo. Estos juegos no presentan un desafío complejo a la hora de definir el espacio. |
| Se juega nuevamente y se le enseña a jugar a otra sala. | Se puede chequear que la producción haya sido correcta, enseñándole el juego a otra sala a partir de la lectura del instructivo elaborado. | |

Se podría además averiguar si algún miembro de la institución jugaba a estos juegos cuando era pequeño, y si lo hacía del mismo modo. Si hubiera variantes¹⁵, quedarían registradas en *el Fichero*.

¹⁵ Al hablar de "variantes" en este punto hacemos referencia a la posibilidad de que el juego se juegue de manera diferente según los grupos sociales o culturales de referencia, no a las modificaciones que a veces los docentes imprimimos a los juegos a los fines de "complejizar" su desarrollo. Es importante tener en consideración que, a veces, las variantes no resultan convenientes, sobre todo en el aprendizaje del juego y cuando aún no se consigue el dominio del mismo. Si no llegó a consolidarse el juego, y se empieza a variar, se termina confundiendo, se diluye la regla original y el formato. También puede haber niños que aún no entienden el formato del juego, ni la regla, y se pasa a la variante. No siempre -como sabemos- los ritmos de aprendizaje de los niños son los mismos. A veces al docente le resulta difícil reconocer el "punto justo", para pasar a la variante, en función de los logros en desarrollo de los niños. También sucede que hay diferentes tipos de variantes y algunas elecciones no siempre son las más adecuadas, por la complejidad que guardan.

También podría hacerse una cartelera presentando el Proyecto e invitando a jugar a la comunidad de la escuela. Se podría establecer un día en que el grupo convoca en el patio escolar a las otras salas a jugar y enseñarles los juegos que ya saben, con la propuesta de que cada grupo lleve un juego para compartir. Dichos juegos pasan a formar parte del *Fichero*.

Ese día la propuesta puede terminar con una gran ronda que la maestra enseñe a todos los que participan del encuentro.

Si fuese posible tomar imágenes de las situaciones de los chicos jugando, se podrían ir armando carteleras que muestren testimonios o las huellas de lo que se va realizando en relación con el Proyecto. También podrían incluirse producciones de los chicos que representen la situación de juego.

La maestra podría proponer a los niños aprender los juegos que ella jugaba cuando era chica, incluyéndolos también en *el Fichero*.

En la medida que se enseñen juegos que requieran de algún objeto, material o tablero, tendrá sentido introducir *la Caja de los juegos*, para ir guardando allí todo lo necesario para poder jugar en cualquier momento y en cualquier lugar. Tenerla siempre preparada posibilita ponerla a disposición de los niños en los momentos de juego en el patio, o dentro de la sala cuando el docente lo considere viable.

Los juegos que juegan en mi comunidad

Llegado el momento es importante iniciar una búsqueda más profunda con los otros actores institucionales.

Así se podrán organizar visitas a directivos, otros maestros, personal de cocina, etc., con el explícito propósito de preguntarles a qué jugaban cuando eran pequeños. Seguramente sucederá que no resulta posible aprender el juego en el momento, dado que no se aprende a jugar sólo escuchando las reglas del juego. Será necesario entonces concertar alguna cita en el espacio que se considere adecuado para jugarlo, de modo que el informante se acerque a enseñar el juego, jugándolo con los niños.

Otra opción es organizar una suerte de Jornada de juegos convocando en un lugar propicio a los niños y a quienes trabajan en la institución para realizar un “intercambio lúdico” para aprender algunos de los juegos que los otros conocen.

Sería interesante también, preguntar entre las familias quiénes pueden acercarse al Jardín a enseñar algún juego. Se podría organizar listados de juegos para invitar a cada uno a enseñarlo y a colaborar con la tarea de enriquecer nuestro *Fichero*.

Es importante generar alternativas para garantizar que todos los que tengan algo que aportar lo puedan hacer. Podrían acercarse abuelos, madres, padres, tíos o hermanos mayores, según resulte conveniente a las diferentes familias.

No estaría nada mal organizar una suerte de ficha para mandar a las casas, de modo de lograr que aquellos que no puedan acercarse a la escuela pero tengan algo para aportar puedan hacerlo. Es así como lograríamos potenciar al máximo la participación.



En determinado momento durante los actos escolares, el Día del Niño, el festejo por la Primavera, el patrono de la zona (si lo celebran o festejan), o en eventos propios de las instituciones, también podría haber una tarea anual de instalar un “espacio de juego”. Espacio que no implica una “exhibición” o una gala, sino un momento de **encuentro de juego** con los integrantes de la comunidad escolar y las familias. Encuentro participativo y lúdico, que puede contener las propuestas mencionadas, recrearlas o generar otras.

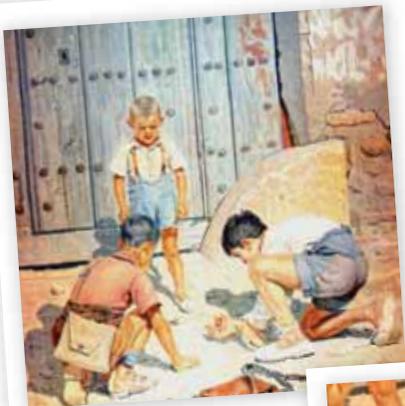
A la búsqueda de juegos nuevos

Recurrir a la **bibliografía específica** permite el descubrimiento de algunos juegos desconocidos u olvidados, que pueden resultar apasionantes. Los libros siempre aportan y enriquecen la mirada, y es posible encontrar buenas opciones que sirvan como fuentes para ampliar el repertorio lúdico de los niños. Por ejemplo:

- Barreiro, H. y Lusnich, L. (2005) *Mantantirulirulá: Juegos y Canciones de Ayer*, Buenos Aires: Biblos. Este libro recoge la memoria de los juegos que a principios del siglo XX disfrutaron una enorme cantidad de niños de nuestro país.
- Rodríguez Felder, L.H. (2004), *Los hermosos juegos*, Buenos Aires: Imaginador. Este hermoso libro, presenta una serie de juegos a partir de una imagen compleja y rinde homenaje a la obra “Juego de niños” de Pieter Brueghel, el viejo (1560).

Del mismo modo, son muchas las **obras de arte** en las que se representan niños o adultos jugando. Sin duda, resulta una fuente muy rica, a partir de la cual preguntarse acerca de aquellos juegos que se adivinan en la escena e iniciar una búsqueda que nos haga posible aprenderlos.

Veamos algunos ejemplos:



Niño jugando a las bolas (1946),
Antonio López Torres.



El fragmento de esta obra resulta muy ilustrativo del gesto, la postura corporal, y la posición que la mano adopta para jugar a las bolitas. Sugiere con claridad que la bolita que se desplaza debe tocar a la que permanece estática y, sin duda, resulta un aporte valioso a los fines de aprender el juego.

Este cuadro de Goya nos muestra a un grupo de niños jugando a lo que nosotros conocemos como *Salto al rango*.

Si bien el desafío es grande para los niños pequeños, una adaptación a la altura posible para ellos puede disminuir la dificultad.



Juegos de niños: El Paso, Goya.

¿Cuál es la ronda que están jugando aquí?

¿A cuál de las que conocemos se parece?



The child round dance (1884), Thoma Hans.



Skipping children (1861 - 1929), Etienne Dinet.

Saltar a la sogá ha sido una pasión por siglos.

¡Qué difícil debe haber sido saltar con esas polleras!

Se podría plantear el desafío de intentarlo, con las polleras del rincón de dramatizaciones: “Saltemos como las niñas del cuadro...”

<http://www.reprodart.com/sform/search-results.html>

Del mismo modo, la **web** ofrece múltiples posibilidades de encontrar materiales interesantes para la propuesta.

Continuará...

Una vez llegado a este punto probablemente habremos logrado que el Proyecto sea patrimonio de la escuela. Seguramente el abordaje de actividades específicas ya puede quedar de lado, porque los juegos serán parte de la oferta cotidiana de enseñanza que el Jardín brinda a quienes concurren a sus salas, ya sea en el momento del juego en el patio, cuando hay un rato libre, o cuando se decida que es propicio jugar alguno de los juegos aprendidos.

Sólo resta, a partir de aquí, mantener viva la presencia de los juegos y seguir alimentando y sosteniendo, a conciencia, este “hilo” de memoria lúdica que nos permite mantenernos unidos de generación en generación, a la vez que entre culturas.

Ya no habrá marcha atrás con *la Caja de los juegos*, ya sabrán los niños de la existencia del Archivo de juegos, ya estarán las familias al tanto de lo importante que resulta que se acerquen a contar un juego de la infancia que acaban de recordar.

Así, en el día a día del Jardín, habrá un espacio destinado a los juegos tradicionales...

Así, estaremos garantizando que muchos de estos juegos sigan jugándose...

Así estaremos haciéndonos responsables de nuestra tarea de educar...

Así, estaremos colaborando con que nuestros alumnos se hagan portadores de un bagaje cultural que les pertenece, por formar parte del mundo social del que todos somos responsables.

4. Una vuelta más

Las propuestas de estos nuevos Cuadernos de la Serie vuelven a tomar como base los tres tipos de juegos (dramático, de construcción, tradicionales o reglados) con el objeto de que éstos puedan convivir, coexistir en forma simultánea a lo largo del año escolar completo. Específicamente en el caso del Proyecto “*Así me gusta a mí*”, nuestra propuesta es que pueda abarcar todo el ciclo lectivo, iniciándose tempranamente a fin de ir enriqueciendo el repertorio lúdico de los niños y del Jardín a partir de las transformaciones de los espacios y la dotación de materiales y propuestas para jugar. En este sentido, les acercamos a modo de síntesis final, una serie de ideas que pueden facilitar la puesta en marcha del Proyecto.

- El Proyecto puede iniciarse en el Período inicial o de adaptación como una forma de facilitar la socialización de los niños. En la agenda semanal puede pensarse, por ejemplo, destinar dos días (estables o fijos) por semana a enseñar y jugar algún juego tradicional en el patio; contar con un *Fichero* inicial de juegos breves (*teléfono descompuesto*, *Veo veo*, *Antón pirulero*, etc.) para nuclear a los niños, sostener su atención, etc. También se puede enseñar juegos de descarte (como *Pata sucia fue a la feria* o *Ta te ti suerte para mí*) a fin de iniciar la elección de secretarios, encargados de pequeñas tareas, etc.
- Dentro de cada categoría que les presentamos (juegos tradicionales a partir de canciones, rondas y juegos con rimas; juegos tradicionales a partir de diagramas; juegos tradicionales sin objetos ni rimas -juegos tradicionales para descubrir y atrapar a otros-; juegos tradicionales con objetos; objetos que son juegos) conviven juegos con menor grado de complejidad, y otros, con mayor grado de complejidad. Esto nos da también alguna pista para ver por dónde continuar. Como se ha manifestado, **siempre** conviene comenzar por aquellos que los niños y el maestro conocen.
- En la medida en que a lo largo del ciclo escolar completo (un año), se pueda transitar por los diferentes tipos de juego, se enriquecerá tanto el campo lúdico como la oportunidad de que los niños adquieran múltiples aprendizajes.
- Especialmente para los niños de 5 años que egresan, es importante que puedan apropiarse de aquellos juegos con mayor complejidad. Todo dependerá del punto de partida de estos chicos. Por ejemplo, rondas como *¿Lobo está?* son mucho más sencillas que *La paloma blanca* que requiere realizar una serie de movimientos acompasados con la canción. Un juego de palabras como el *Veo Veo* es mucho más sencillo que jugar a *La tienda de París* que moviliza o compromete competencias cognitivas y de lenguaje complejas.



Imagen disponible en <http://jugarte.travelblog.fr/487437/El-juego-del-Sapo>

- Todos los juegos, aun los conocidos, tienen que tener continuidad y ser reiterados. Esto es muy importante dado que es el jugador el que tiene que poder sostener el juego y elegir -dentro de su repertorio- a qué quiere jugar. Es esperable que los niños se apropien y dominen el formato y en la medida en que esto suceda, puedan adentrarse en la “gracia interna” o sentido del juego; descubran las complicidades que despierta y eventualmente se animen a proponer variaciones. El dominio del juego resulta necesario no sólo en función del propio juego, sino también como plataforma o antecedente, para apropiarse de otros juegos con formatos similares. Está en mejores condiciones de “*jugar a...*”, quien ya domina determinado formato.
- Durante el ciclo escolar, en particular en las salas más grandes, resulta necesario involucrar diferentes **fuentes** para enriquecer los juegos. En este sentido, el caudal de juegos que conformarán *la Caja*, *el Fichero* y los diferentes espacios del Jardín, pueden haber sido aportados por:
 - Informantes válidos (familias, en particular hermanos mayores, vecinos, maestros) a partir de relatos -memoria oral- de diferentes juegos y los modos diversos en que se puede jugar que serán compilados en el Archivo.
 - Testimonios y documentos varios (fotos, dibujos, afiches, reproducciones de obras de arte, observación de juguetes, visita a artesanos y fabricación de juguetes, etc.). La recopilación de estos materiales puede conformar un rico archivo que recopile tradiciones y se constituya en una suerte de “memoria colectiva” de juegos.

A fin de sostener y facilitar la variabilidad de juegos posibles en la selección de juegos para este Proyecto y pensando en términos de prevalencia, la búsqueda de juegos tradicionales podría atender a los siguientes criterios de inclusión (entre paréntesis colocamos algunos juegos a modo de ejemplo):

- Juegos que comprometen la **psicomotricidad gruesa** (*manchas*), **habilidades simples** (*la palmadita*), **habilidades específicas** como el logro de alguna **destreza** (*el elástico*) o compromete a la psicomotricidad fina (*la payana* o *capichua*).
- Juegos que requieren desplazamientos (*la brujita de los colores*) versus juegos que se juegan en estado de quietud (*teléfono descompuesto*).
- Juegos que se juegan **con otros en grupo** (*la farolera*), **en pareja** (*juego de palmas*), **en equipo** (*dígalo con mímica*) o juegos que se juegan en forma **individual** (*el balero*).
- Juegos que requieren **cantos** (*rondas*), que comprometen **fórmulas** (*cuentos de nunca acabar*, *Veo veo*), juegos que se juegan en **silencio** (*el anillito*).
- Juegos que necesitan el uso de **espacios grandes o medianos** (*Martín pescador*) o **espacios pequeños o acotados** (*Antón pirulero*).
- Juegos que implican un tiempo prolongado (*rayuela*) y juegos que implican tiempos breves (*Ta te ti*).

Seguramente, luego de leer este cuaderno ustedes encontrarán otras formas de pensar los juegos que particularicen la cultura lúdica de la comunidad, cuya presencia en la escuela resulta un bien muy preciado para los niños que participen del Proyecto en nuestras salas, patios y veredas.

En el Anexo, les acercamos algunos juegos que hemos recopilado y no se encuentran tan disponibles o corren el riesgo de perderse en el olvido. Sirva como un aporte más al compromiso de todos por dotar a los niños de un repertorio lúdico sobre el cual jugar y transmitir a su vez a las próximas generaciones.



La gallina ciega, Goya.

5. Anexo

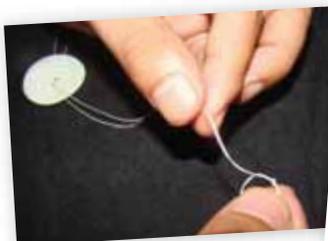
Algunos ejemplos de Juegos

Hacer bailar el botón

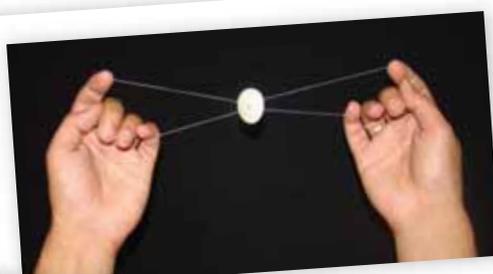
Este juego incluye el armado de un sencillo dispositivo para jugar. Es deseable que cada niño pueda participar en el armado de su *botón bailador*. La secuencia que les presentamos puede incluirse en nuestro *Fichero*. En este caso, ¡las imágenes hablan más que las palabras! (Basado en <http://es.wikihow.com/hacer-un-bot%C3%B3n-que-baila>)

Instrucciones para armar el juego

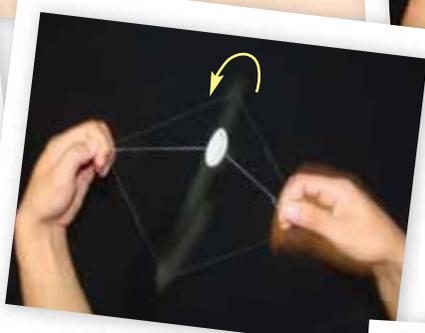
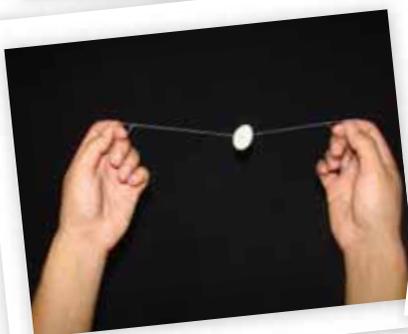
1. Cortar un hilo de 60cm de largo y enhebrarlo a través de un botón con dos huecos. Poner una punta en cada hueco.



2. Hacer un nudo en el hilo para formar un círculo.

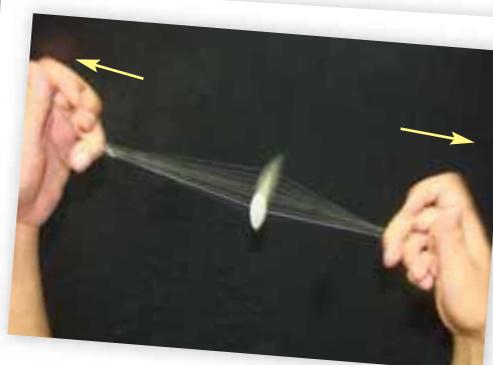


3. Deslizar el botón al centro y poner una mano a cada lado.



4. Agarrar el hilo ligeramente con los dedos y balancear el botón haciendo un círculo para enrollarlo.

5. Tirar el hilo con las dos manos al mismo tiempo y dejar que el botón gire, luego acercar las manos reduciendo la tensión para que se envuelva en el sentido contrario. Practicar hasta encontrar el ritmo adecuado.



La complejidad del juego está dada en los movimientos y la tensión con la que se separan las manos. Si tensamos más los hilos el botón gira más rápido y si los tensamos menos lo hace más lentamente. Este es un descubrimiento al que se arriba habiendo experimentado mucho con el botón de modo que resulta necesario que los niños lo puedan usar en muchas oportunidades. Explicitar las acciones y describir lo que se hace para que el botón baile es una tarea difícil. Vale la pena ir registrando lo que los niños dicen al tratar de poner en palabras sus acciones.

Come - Come o Comecocos

Basado en http://www.dibujosparapintar.com/manualidades_comecocos.html

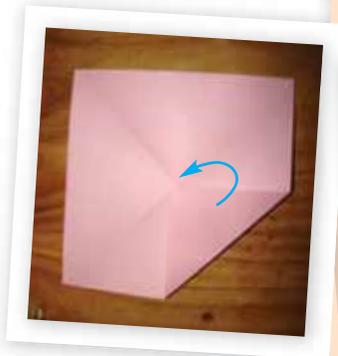
El juego consiste en deletrear una pequeña canción mientras se intercambia entre cada una de las dos posibles posiciones del objeto *Comecocos*. Al terminar la canción, el individuo debe escoger una de las dos caras en la que se encuentre el comecocos; debajo de la cual encontrará una palabra clave. La idea principal de este juego de papel consiste en la adivinación de palabras entre una temática previamente escogida.



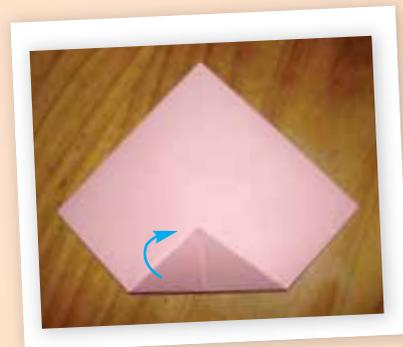
Para realizar el *Comecocos* es preciso disponer de una hoja cuadrada de papel o cartulina. El *Comecocos* quedará mucho más bonito si esta hoja es de color. Se dobla la hoja por las diagonales. Una vez realizado los pliegues volvemos la hoja a su posición inicial. En este momento se habrán marcado unos pliegues diagonales que se interceptan en el centro de la hoja.



Se doblan las cuatro esquinas hacia el centro de la hoja.



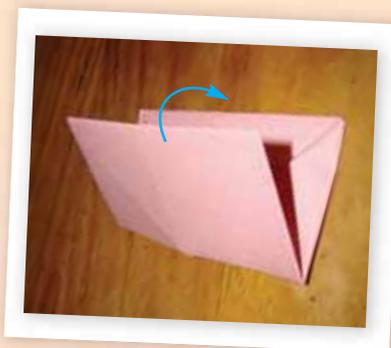
Se da la vuelta y se pliega las cuatro esquinas hacia el centro de la figura.



Finalmente dobla la figura obtenida por la mitad horizontal para remarcar los pliegues interiores.

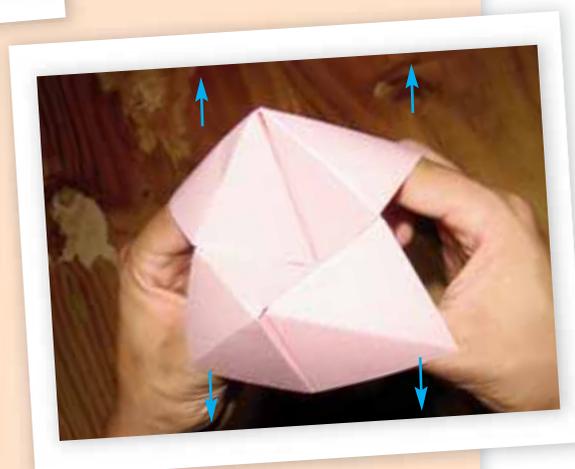
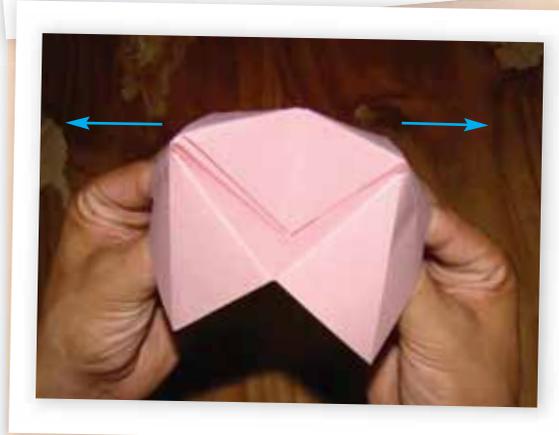
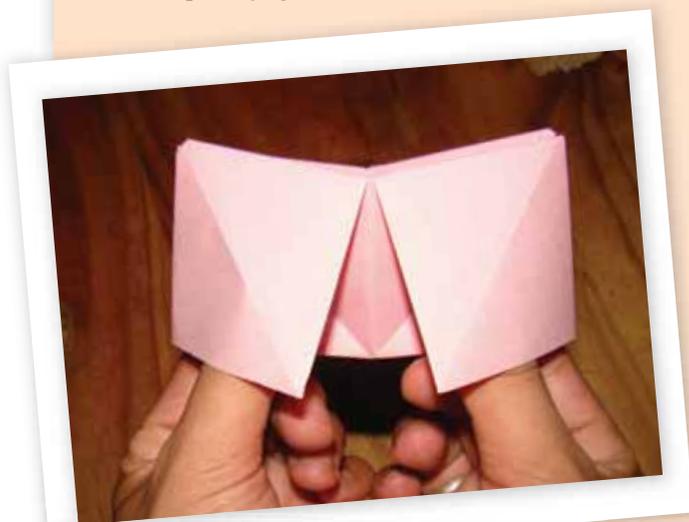
Tendremos *el Comecocos* y abrimos las lengüetas correspondientes.

Si volcamos *el Comecocos* podremos observar por donde introduciremos los dedos para jugar.



Los dedos a introducir en sus respectivos huecos deben ser el índice y el pulgar de cada mano.

Una vez listo ya podremos jugar alternando las dos posiciones.



No nos hemos de olvidar de escribir en el interior de las pestañas las palabras mágicas.



Las cuatro esquinas (Las esquinitas)

En este juego participan 5 niños. Se dibuja un cuadrado o rectángulo y cada niño ocupa una esquina. El quinto se pone en el medio. Cuando el niño que no tiene esquina grita “YAI” todos deben intercambiar sus lugares rápidamente. El que se queda sin esquina, pasa al medio y el juego comienza de nuevo.



Piedra, papel o tijera

Basado en http://es.wikipedia.org/wiki/Piedra,_papel_o_tijera



Los jugadores cuentan juntos “1... 2... 3... ¡Piedra, papel o tijera!”. Al decir tres, los jugadores muestran al mismo tiempo una de sus manos, de modo que puede verse el arma que cada uno ha elegido:

Piedra: un puño cerrado.



Papel: todos los dedos extendidos, con la palma de la mano mirando hacia abajo, arriba o de lado.

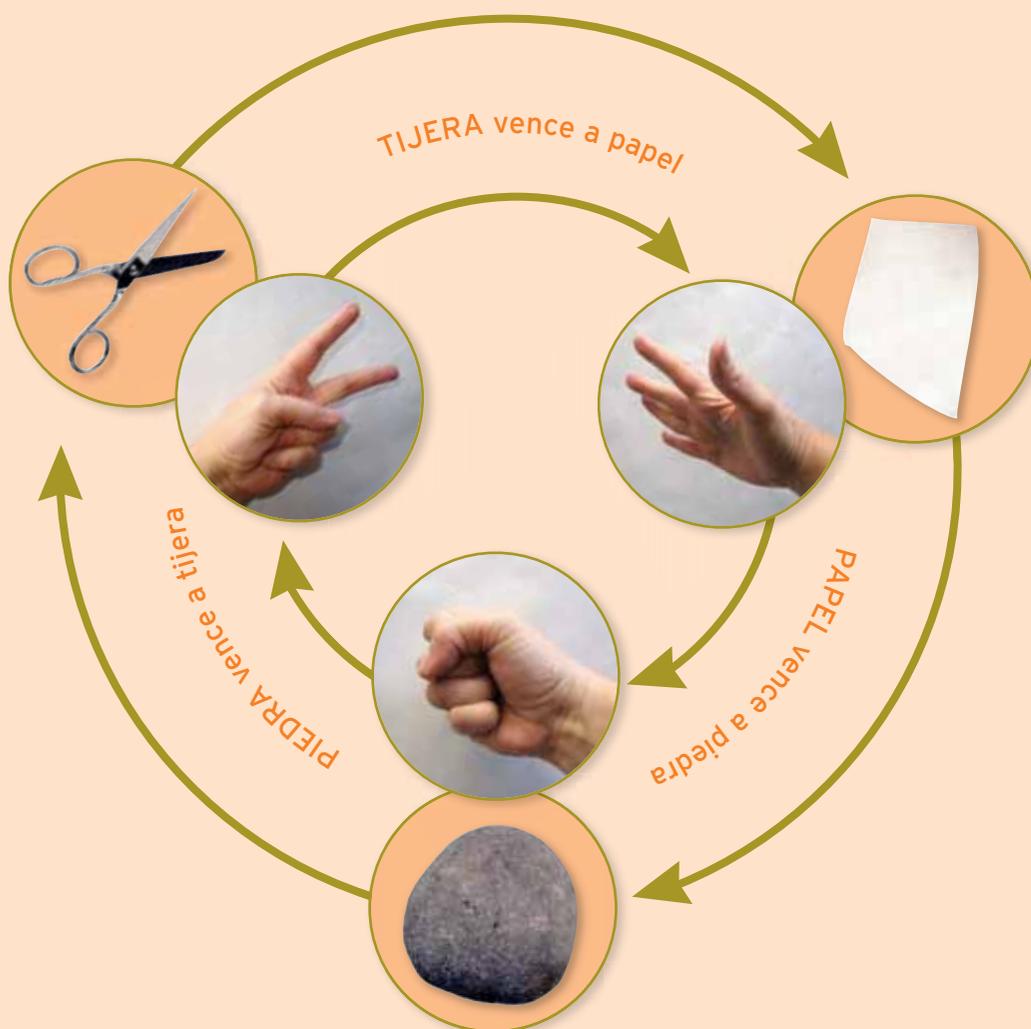


Tijera: dedos índice y corazón extendidos y separados formando una “V”.



El objetivo es vencer al oponente seleccionando un gesto que remite a un objeto, según las siguientes reglas:

- La piedra aplasta o rompe la tijera (gana la piedra).
- La tijera corta el papel (gana la tijera).
- El papel envuelve la piedra (gana el papel).



Si los jugadores eligen el mismo gesto es un empate y se juega otra vez.



Proyecto Juegoteca Itinerante: “El tambor de los juegos”

Propuesta elaborada por el Prof. Miguel Roldán¹⁶

Esta propuesta “**El tambor de los juegos**” es una juegoteca móvil que en su interior guarda juegos y juguetes. Estos juegos y juguetes pueden ser contruidos por la comunidad en talleres organizados por los docentes de todas las salas o juegos comprados. En ambos casos, se trata de cubrir todas las necesidades y posibilidades de las diferentes edades. La variedad de los juegos y juguetes permitirá contar con diferentes posibilidades para organizar diferentes sectores y propiciar la aparición de diversos juegos.

La idea central consiste en construir un escenario lúdico donde los niños puedan jugar con juegos conocidos, conocer nuevos juegos y aprender a jugar en compañía de sus pares y/o adultos. La particularidad de la juegoteca es que se construye en forma cooperativa y al ser móvil se puede trasladar a diferentes espacios.

El **tambor** -que también puede ser una **caja**- es un recipiente de cartón duro, en lo posible con una base de madera y una tapa hermética, que facilite el transporte y el guardado de los juegos y juguetes. Para su mejor traslado puede colocarse en la base ruedas. Dentro del tambor encontramos:

- Juegos de arrastrar y empujar.
- Juegos de puntería, por ejemplo: *sapo*.
- Juegos para hacer construcciones.
- Elementos para disfrazarse: ropa, maquillaje.
- Muñecos y accesorios.
- Juegos de habilidad: *elástico*, *sogas*.
- Juegos de ingenio e inteligencia.
- Juegos de mesa: *rompecabezas*, *tangram*, *Juego de la “t”*, *Ludo*, *Juego de la oca*.
- Material de expresión plástica para hacer máscaras, títeres, etc.
- Juegos tradicionales y populares: trompos.
- Instrumentos musicales y materiales para construirlos.
- Juegos de mesa gigantes diseñados en lonas o sábanas (*Ta te ti*, *Juego de la oca*, *Escaleras y serpientes*, *Ludo*, etc.).
- Materiales para realizar juegos de movimiento, cooperativos y grandes juegos.

¹⁶ Profesor para la enseñanza primaria. Maestro nacional de dibujo. Formador de formadores. Técnico en creatividad. Ludoeducador. Capacitador docente: en la temática del juego, juegoteca y creatividad en el Ministerio de educación de la Nación, C.E.P.A, C.A.E.P (Centro Argentino de educación permanente). Miembro de IPA-Argentina (Asociación Internacional por el derecho del niño a jugar) cajadejuegos@gmail.com



Entre los **objetivos** de la propuesta encontramos:

- Recuperar la capacidad de juego de los individuos, los grupos y las instituciones.
- Defender desde la acción el **derecho del niño a jugar**.
- Realizar una alfabetización lúdica que le permita a los participantes ampliar el universo lúdico.
- Crear un espacio lúdico que favorezca el encuentro intergeneracional y la transmisión natural de los pueblos para enriquecer su acervo lúdico.

Algunas ideas que pueden permitir el desarrollo de la propuesta de la juegoteca

- **Arqueología de juegos:** Se investigará sobre los juegos que se jugaban en el lugar cuando los abuelos eran niños.
- **Construcción de un museo de juegos y juguetes:** Se puede invitar a las familias a que envíen juegos y juguetes.
- **El día de...:** Se puede realizar una vez por mes instalando el día de los juegos de mesa, el día de los juegos populares o de las rondas tradicionales.
- **Arco iris de juegos:** Hoy en las escuelas conviven chicos que provienen de diferentes comunidades y traen consigo un bagaje cultural y lúdico que desconocemos. La propuesta consiste en que podamos aprender de otras culturas, creando un espacio para que nos muestren sus formas de jugar.
- **“Pintando el cielo”:** Taller para la construcción de barriletes con la comunidad.
- **El taller “Construyendo juguetes con imaginación”:** Crear un espacio para la construcción, diseño, y reparación de juguetes, los participantes pueden ser niños, docentes y padres.
- **Rayuleando:** Con la comunidad se pueden pintar *rayuelas* y diferentes juegos de patio.
- **Agigantando juegos:** Los juegos sociales o de mesa se pueden construir en tableros más grandes: *Ludo*, *Escaleras y serpientes*, *Ta te ti*, *Juego de la oca*, etc. Los tableros se pueden pintar sobre cartón, lonas o telas.
- **El mundo de los juegos y los juegos del mundo:** Se puede investigar sobre el origen de algunos juegos populares: *rayuela*, *balero*, *trompo*, *peonza*, *billarda*, etc.

Paginas de juegos

Juegos cooperativos

www.mundofree.com/amesa/jucoo

http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz/index.htm

<http://www.redcreacion.gq.nu/documentos/congreso6/REBautista.htm>

<http://www.nncc.org/Child.Dev/sp.des.7a8a.html>

Juegos tradicionales

www.icarito.tercera.cl/enc_virtual/cultura/tradiciones

www.historia.acanomas.com

www.folkloredelnorte.com.ar

www.ludoteka.com

www.acanomas.com

Juegos varios

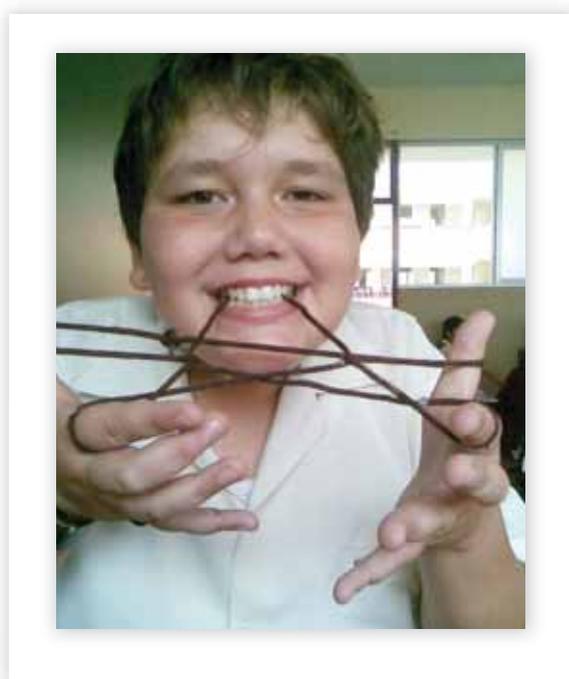
www.oei.es

www.terra.es/personal4/lapeonza

www.eduso.net/ANIMACION-TIEMPO_LIBRE/RECURSOS

www.ciberteca.net/directorio/entretenimiento/juegos_de_mesa/

www.teleline.terra.es/personal/asstib/ludoteka.htm



Fotos

Producción de un grupo en un taller con padres para reflexionar sobre el jugar.



Tambores de juego

Vista de los juegos que se pueden construir, los juegos tradicionales que se pueden guardar en el interior de *la Caja* (trompos, bolitas, dados, juegos de ingenio, juegos étnicos, etc.).









Bibliografía y normativa

Barreiro, H. y Lusnich, M. (2005) *Mantantirulirulá: Juegos y Canciones de Ayer*. Buenos Aires: Biblos.

Ley de Educación Nacional (Nº 26.206/2006).

Ministerio de Educación de la República Argentina (2004). *Núcleos de Aprendizaje Prioritarios para el Nivel Inicial*.

Pelegrín, A. (1982) *La aventura de oír. Cuentos y memorias de la tradición oral*. Madrid: Cincel.

Rodríguez Felder, L. (2004) *Los hermosos juegos*. Buenos Aires: Imaginador.

Sarlé, P. (2010) *Lo importante es jugar*. Rosario: Homo Sapiens.

Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I. y Rodríguez, E. (2010) *Juego con objetos y juegos de construcción. Casas, cuevas y nidos*, de la Serie: *El juego en el Nivel Inicial - Propuestas de enseñanza*, Cuaderno 2. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNICEF.

Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I. y Rodríguez, E. (2010) *Juego reglado. Un álbum de juegos*, de la Serie: *El juego en el Nivel Inicial - Propuestas de enseñanza*, Cuaderno 4. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNICEF.

Serulnicoff, A. y Garbarino, P. (2006) *Juegos y juguetes. Narración y biblioteca, Serie Cuadernos para el aula, Nivel Inicial, Volumen 1*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.



Rondas infantiles (imagen disponible en: <http://pcommons.wikimedia>).

Material de distribución gratuita



Organização
dos Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

OEI

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

unicef 