

El patio como espacio de juego en el jardín de infantes

Orientaciones para la planificación

Documento de trabajo n° 3 / 2015

Dirección Provincial de Educación Inicial
Subsecretaría de Educación

1965 -2015 *“Cincuenta años de gestión provincial y más de un
siglo por la Educación Inicial”*

Índice

Presentación	3
Condiciones institucionales para la enseñanza del juego en el patio	5
Planificación de situaciones de juego en el patio	6
La enseñanza de los juegos tradicionales en el patio	7
Análisis didáctico de algunos juegos tradicionales	11
Pato Ñato.....	11
El huevo podrido	12
Arroz con leche	13
Palo, palito, es	15
Las escondidas.....	16
A modo de cierre	17

Dirección Provincial de Educación Inicial

Elaboración del documento: Lic. Gabriela Valiño; Asesora docente Andrea Ocampo. Coordinación: Directora curricular Vilma Pailos.

Lecturas y aportes: equipo de la Dirección Provincial de Educación Inicial

Presentación

La Dirección Provincial de Educación Inicial, en su planificación anual, define objetivos que privilegian la calidad de la enseñanza y organiza líneas de acción para implementar políticas curriculares de acompañamiento y fortalecimiento de la tarea pedagógica de inspectores y equipos institucionales. La elaboración y difusión de documentos de desarrollo curricular es una de las acciones que tiene por finalidad generar mejores condiciones para la enseñanza y los aprendizajes –en igualdad de oportunidades– para todas las instituciones, docentes y alumnos del territorio provincial.

En este marco se elabora el presente documento de trabajo, con el propósito de brindar orientaciones a los equipos directivos y docentes de las instituciones del Nivel Inicial, tendientes a fortalecer la enseñanza en el área curricular de juego. En este documento se aborda específicamente el diseño de propuestas que se desarrollan en el espacio del patio para el tratamiento de contenidos del juego con reglas convencionales, focalizando en los juegos tradicionales.¹

Los niños llegan al jardín con distintos saberes y experiencias de juego y es responsabilidad de los actores de la Educación Inicial ampliar sus oportunidades para que logren aprendizajes que les permitan jugar cada vez con mayor autonomía. Para sostener este propósito didáctico, es fundamental que se propongan diferentes situaciones de juego a lo largo de un tiempo determinado (semanal, quincenal, mensual/bimestral, anual); lo cual requiere de acuerdos entre docentes para la toma de decisiones vinculadas a la

¹ Esta propuesta fue llevada adelante en el Jardín de Infantes nº 903 de Cañuelas junto al equipo de la dpei, a partir de asistencias técnicas coordinadas por la especialista Gabriela Valiño y la asesora Andrea Ocampo, quienes tuvieron a cargo la elaboración del presente documento.

selección de juegos, el espacio, la frecuencia semanal y el tiempo destinado en cada jornada, la organización grupal y los materiales.

Los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural que durante muchos años fue transmitido intergeneracionalmente, pero su práctica se ha ido debilitando de modo tal que el repertorio de estos juegos, conocidos por los niños, es limitado. Estas experiencias de juego también son escasas en las trayectorias escolares y en las propuestas de enseñanza, aun cuando resultan muy valiosas en términos de los procesos de aprendizaje que habilitan. Se considera que es en el jardín de infantes donde es posible recuperar los juegos tradicionales y convertirlos en objeto de enseñanza de manera sostenida.

Los juegos con reglas convencionales son un tipo de juego que se caracterizan por un sistema de reglas anticipadas, explícitas y sistemáticas. Es decir, que se enuncian antes de comenzar a jugar y se mantienen durante todo el desarrollo del juego. Estas reglas funcionan de reguladoras de la participación y las acciones de los jugadores y establecen una meta para cada juego. Además, estimulan en los jugadores procesos de comparación de los resultados, el análisis del proceso de juego, el ajuste del comportamiento propio y de los otros, la construcción de estrategias. Sólo a través de estos procesos es posible comprender el sentido de cada juego, apropiarse de las reglas y enseñarle a otros.

Es frecuente que al referirse a los juegos con reglas convencionales se asocie con los juegos de mesa; sin embargo, los juegos tradicionales también forman parte de este tipo de juegos. A diferencia de los juegos de mesa (loterías, cartas, dados, etcétera), los juegos tradicionales están acompañados de movimientos corporales, canciones o frases breves que se reiteran en determinados momentos de su desarrollo. Otros juegos como las manchas, el “¿lobo está?”, el Pato Ñato, las escondidas, las rondas, implican destreza, velocidad, fuerza y puntería; se trata de juegos conocidos, aunque en ocasiones poco valorados en su carácter de juegos con reglas convencionales.

Al pensar las situaciones de enseñanza y aprendizaje de los juegos, es necesario promover la reflexión acerca de qué valor se le otorga a la enseñanza del juego en el jardín, anticipando también aquellas que se pueden ofrecer en el patio. Esta reflexión permite reconocer la diferencia entre decir “salgan al patio” y “vamos a jugar al patio”, dado que pone de manifiesto la consideración del patio como un espacio del jardín en el cual se enseñan nuevos juegos, se brinda la posibilidad de elegir a qué jugar, con qué y con quién hacerlo, u optar por otras actividades que no son juego.

Poner en valor los juegos de patio en el Nivel Inicial, las experiencias de juego al aire libre, la enseñanza de los juegos tradicionales y la simultaneidad de actividades en las que los niños puedan organizarse cada vez con mayor autonomía, sustentan las orientaciones de este texto.

Condiciones institucionales para la enseñanza del juego en el patio

Resulta fundamental comenzar haciendo un relevamiento del estado de situación de la enseñanza de los juegos tradicionales, para luego tomar decisiones. Los criterios que aquí se presentan tienen por referencia los condicionantes detallados en el Diseño Curricular.

Espacio físico: analizar el patio como espacio de juego requiere considerar aspectos de la seguridad y del diseño de varios sectores que habiliten diversas actividades. En relación con la seguridad, se sugiere observar las columnas, los escalones, los pozos, las piedras, los alambrados, los pastos altos, la arena de los areneros, entre otros. Un primer relevamiento permite tomar algunas decisiones: cubrir las columnas con algún material (como colchonetas o alfombras), señalar escalones, reparar pozos, retirar piedras, cortar el pasto, cubrir los areneros con lonas o tapas. Esto, por un lado, garantiza que el patio sea seguro, pero al mismo tiempo permite aprovechar mejor todo el espacio disponible. Otros aspectos para analizar son: el tamaño, la estética (si las paredes están pintadas, con murales, sin fratachar), si hay juegos instalados (tobogán, calesita), las características de la vegetación (macetas, jardines verticales con botellas, árboles, pasto, plantas de distintos tamaños con y sin flores).

Frecuencia y duración: relevar cuántas veces por semana las salas van al patio y por cuánto tiempo.

Materiales: registrar si hay materiales de juegos disponibles de manera estable para que los chicos organicen y desarrollen actividades en el patio. Asimismo, indagar en cuáles han sido los criterios para su selección, y si están en el patio o en otro lugar al que los niños puedan acceder por sí mismos.

Planificación de juegos de patio: observar si en el Proyecto Institucional está contemplada la planificación de la enseñanza del juego en el patio e indagar si los docentes realizan una selección de juegos para enseñar a lo largo del ciclo escolar. También será importante observar si existen instancias de reflexión institucional acerca de enseñar y aprender a jugar, que incluya el espacio de juegos en el patio.

La información relevada brindará un punto de partida para identificar problemas, desafíos, y construir alternativas. El análisis de esta información es singular de cada jardín de infantes, del mismo modo que serán singulares sus decisiones e intervenciones.

Planificación de situaciones de juego en el patio

El Diseño Curricular define al juego como una construcción cultural que se transmite entre generaciones, reconoce las diferencias entre los tipos de juegos y los contenidos involucrados en cada uno de ellos, especifica los condicionantes del área y destaca el valor de la intervención del docente en cada tipo de juego. Asimismo, constituye un marco para la revisión de las prácticas y la organización de la enseñanza del juego a través de criterios que orientan la planificación institucional y por sala.

El asesoramiento del directivo al equipo docente deberá contemplar criterios para la planificación de los juegos en el patio, tales como: la organización de los espacios, la selección de materiales, el tiempo destinado en cada jornada y frecuencia semanal, las modificaciones al sistema de reglas de cada juego, la organización grupal, entre otros. Los acuerdos y criterios definidos en el intercambio entre todo el equipo serán el marco a partir del cual las propuestas de juego se planifiquen como actividad permanente en cada una de las salas, de tal modo que se puedan ofrecer oportunidades para jugar juegos conocidos y para aprender nuevos juegos.

Estas referencias constituyen un punto de partida para la planificación del área de juego en cada sala, que debe complementarse con la selección de juegos nuevos que el docente va a enseñar. Es importante tener presente que aprender a jugar cada juego requiere de un tiempo; esto deberá considerarse para tomar decisiones acerca de la frecuencia de las propuestas y oportunidades para volver a jugar.

La continuidad en la planificación de los juegos de patio es la condición necesaria para el aprendizaje. Esta decisión impulsa al docente a indagar sobre los juegos enseñados en salas anteriores; relevar aquellos que los niños pueden jugar de manera autónoma; y otros que se juegan en sus familias, barrio o comunidad; a fin de incluirlos como parte del patrimonio cultural de la comunidad educativa. Dicha información se logra a través del intercambio en cada grupo, indagando si los niños recuerdan los juegos que han jugado, si pueden explicar cómo se juegan, si los podrían enseñar a niños nuevos en la sala.

Cada docente puede confeccionar un repertorio de juegos tradicionales y de patio para enseñar durante el año. Asimismo, podrá plasmar esta información en un soporte –un calendario, por ejemplo– para compartir con los niños y para utilizar en la organización de los juegos, el grupo y los materiales. Un repertorio que deberá considerar la regularidad de la experiencia; las variaciones sobre un mismo juego, haciendo cambios en las formas de notación de puntajes, en los ritmos, en la participación o en los materiales; como así también las modificaciones pensadas desde la complejidad de los desafíos que implica (progresión). Esta diversidad de propuestas favorece que los niños comparen las características de los juegos, identifiquen sus puntos en común y sus diferencias, y amplíen sus destrezas y sus intereses.

Cuando un docente se dispone a seleccionar juegos para enseñar, probablemente elija juegos que ya conoce y ha jugado. El conocimiento y la práctica de cada juego le permitirán analizar cómo enseñarlo. Esta tarea requiere de la toma de conciencia de todas las pequeñas decisiones que forman parte de ese juego en particular, y que para un jugador experto quedan invisibles. Por ejemplo, saber sostener las cartas en abanico; que la soga tiene que picar en el piso para poder saltarla; al dibujar con tizas una rayuela, anticipar que el tamaño de los cuadrados debe poder contener un pie; anticipar los rebotes del dado en una superficie. El docente podrá pensar desafíos específicos para cada juego, como una estrategia de enseñanza que facilite el aprendizaje de las reglas y la dinámica del juego.

Otra situación aparece cuando un docente decide elegir enseñar un juego que le han contado o que ha leído en un libro. En este caso se sugiere convocar a otros docentes para jugarlo, como un paso previo a la conceptualización didáctica, dado que el conocimiento de las reglas y la experiencia de haberlo jugado son dos condiciones para la enseñanza de cada juego.

La enseñanza de los juegos tradicionales en el patio

Para comenzar con la enseñanza de los juegos tradicionales en el patio, será el docente quien establezca las reglas, oficie de modelo jugando con los niños, y colabore en la recuperación de las reglas antes y durante el juego; para progresivamente ir transfiriendo esa responsabilidad a los niños. Asumiendo que la autonomía descansa en la comprensión de las reglas y de la dinámica del juego, el proceso de enseñanza buscará favorecer los aprendizajes que permitirán a los niños organizarse y jugar los juegos que conocieron a través de las propuestas del jardín de infantes.

El Diseño Curricular deja planteadas orientaciones precisas acerca de la intervención docente en los juegos con reglas convencionales. Para aprender estos juegos los niños necesitan que un jugador experto juegue con ellos.

Ellos podrán aprender las reglas si el docente juega con ellos y los ayuda a hacerlas propias. Por lo tanto, su enseñanza es directa y debe realizarse en pequeños grupos para permitir que en la propia acción de jugar los chicos vayan conociendo las reglas que los rigen". (dgcye, 2008)

Los niños aprenden los juegos de manera singular, y es por esto que aun cuando se lleven juegos que ya se hayan jugado varias veces en sala, habrá niños que requieran de la participación del docente. Como ya se ha señalado, el conocimiento de los docentes sobre cada juego permitirá hacer variaciones que favorezcan la comprensión de la reglas a todos los niños. En las propuestas centradas en el área de juego –diferentes de aquellas otras en las cuales el juego es una estrategia para enseñar contenidos de otras áreas– será necesario que el docente analice didácticamente los juegos a enseñar y considere la variedad de aprendizajes y desafíos que cada uno ellos presenta.

La tarea de recopilación de los juegos de años anteriores, los que están aprendiendo con los maestros de Educación Física y de Música, o los que saben por transmisión familiar, es el punto de partida de la planificación de los juegos a enseñar cada año. Selección que el docente puede realizar de manera anual o semestral que le permitirá analizar sus propuestas en términos de continuidad, variación y complejidad.

En el trabajo cotidiano con el grupo de niños y niñas, un listado de juegos colgado en una pared de la sala puede resultar un objeto de consulta antes de salir al patio. Dicho listado podrá promover intercambios y acuerdos entre los niños que ayuden a la organización de los juegos que eligen, la selección de materiales y la toma de decisiones por parte del docente en relación a la selección de juegos nuevos para ser enseñados.

A continuación se describen otras decisiones vinculadas con la intervención docente para la planificación de propuestas para el patio.

La organización del espacio

Realizado el relevamiento, comienza la tarea de pensar posibles propuestas que podrían desarrollarse. Se trata de tomar decisiones situadas para organizar materiales y diseñar espacios que les permitan a los niños distintas experiencias. En un patio puede disponerse una zona para juegos con pelota, con aros, con arcos, el arenero, juegos de mesa,

juegos de plaza, una zona libre y una para dibujar. Desde esta perspectiva, el patio es considerado como un espacio para múltiples actividades y en él se podrá seleccionar y disponer materiales; de manera tal que queden organizados sectores diversos, como los que se mencionan a continuación.

- Mesas con sillas para jugar juegos de mesa, para dibujar, para leer.
- Pared pintada con pintura de pizarrón o forradas con papeles para dibujar.
- Pizarras individuales y tizas.
- Rayuelas pintadas.
- Arcos de fútbol.
- Aros de básquet.
- Zonas para esconderse.
- Estanterías con juegos de mesa.

Cada una de estas posibilidades exige la toma de decisiones vinculadas a la selección y organización de materiales, que es fundamental acordar de manera conjunta. A partir de una base compartida es posible ampliar alternativas al interior de cada sala en relación a las características del grupo, el repertorio de juegos que conocen los niños, sus familias y la docente, la articulación con docentes especiales de Música y Educación Física, la cantidad de niños y sus intereses, entre otros.

La organización del tiempo

La carga horaria destinada a las actividades de patio forma parte de la gestión del equipo directivo y docente para organizar en forma colaborativa las propuestas de enseñanza. En cualquier caso, la frecuencia es diaria con una duración no menor a 20 minutos. Este tiempo no incluye las conversaciones o intercambio que el grupo sostenga antes o después de salir al patio para favorecer procesos de selección de juegos tentativos, la reconsideración de los materiales necesarios, o el pedido de los niños para llevar otros juegos.

La selección y organización de materiales

Los niños pueden decidir sobre sus actividades en el patio: jugar a la mancha helada, a las carreras, al huevo podrido, a las escondidas, a la ronda de San Miguel, leer, conversar, jugar en las hamacas, ir al arenero, dibujar con tizas, saltar la soga, son algunas de las alternativas posibles. Toda decisión está condicionada por las características del espacio y los materiales que estén a disposición y, fundamentalmente en un contexto de enseñanza, por los propósitos y los contenidos.

Los materiales se seleccionarán en función de cómo se acondicione o sectorice el espacio del patio, y de los juegos que los niños jueguen o les enseñen. Como pueden alternar distintas actividades, el maestro anticipará los materiales para cada una. Cuando este proceso está en un marco de acuerdos institucionales resulta más sencillo y dinámico, dado que una cantidad de materiales estarán disponibles para todas las salas diariamente. Una previsión que puede hacerse de manera semanal o quincenal.

Evaluando los materiales de juego existentes en la institución, se seleccionarán aquellos que resultan idóneos, que estén en buenas condiciones y completos. Una decisión que implicará hacer una revisión del estado de los materiales y la necesidad de la renovación de los mismos.

Algunos jardines han recibido la ludoteca escolar para el Nivel Inicial, un equipamiento de juegos y juguetes que adquiere sentido en la combinación y complementariedad con otros materiales existentes en la institución. El objetivo de este equipamiento es ampliar y enriquecer las propuestas de juego; cabe señalar que desde sus fundamentos se aclara que no se trata de un lugar para ir a jugar; es por esto que los juegos y juguetes pueden trasladarse a distintos espacios del jardín, configurando diversas oportunidades para que los niños jueguen.

En caso de disponer una parte del patio para juegos de mesa, se deberán ubicar un par de mesas y sus sillas y un canasto o estantería con los juegos que los niños pueden jugar de manera autónoma. Los juegos de mesa que se lleven al patio serán aquellos que los niños ya conocen, que han estado jugando juntos en sala con la participación y enseñanza de la docente. Algunos los podrán jugar con mayor autonomía y otras requerirán que el preceptor o el docente participen del juego.

Si se ofrecen en simultaneidad otras propuestas que no son juegos, como la elección y exploración de libros de la biblioteca o dibujar con tizas, será necesario entonces hacer una selección previa de libros y materiales que se pondrán a disposición de los niños.

Un punto a destacar es que los materiales deben favorecer que los niños puedan jugar en pequeños grupos. En este sentido, la selección de materiales estará guiada por el propósito de promover, en simultaneidad, diversidad de juegos organizados en pequeños grupos o grupo total; y otras actividades que se condicen con la propuesta pedagógica de la sala y el enfoque curricular.

Análisis didáctico de algunos juegos tradicionales

En este apartado se presenta, a modo de ejemplo, el análisis de algunos juegos tradicionales considerando que es poco frecuente reflexionar acerca de los desafíos específicos de cada juego, los aprendizajes que favorece y las formas de intervención para cada juego planificado. De este modo se intenta precisar los contenidos implicados en cada juego en particular.

Para analizar los juegos tradicionales y de patio se propone considerar cuatro aspectos.

- Materiales.
- Organización grupal.
- Estructura del juego: las reglas y dinámica.
- Identificar los desafíos de cada juego para poder diseñar versiones.

Pato Ñato

¿Cómo es el juego?

Los niños se sientan formando una ronda y uno es elegido para que sea el Pato Ñato. Ese niño va caminando alrededor de la ronda tocando la cabeza de cada uno de los jugadores y al hacerlo dice “pato”, hasta que al tocar la cabeza de uno de los niños, dice “ñato”. Ese jugador debe correr al Pato Ñato alrededor de la ronda. Si el Pato Ñato logra sentarse en el lugar que quedó vacío, al otro jugador le toca ser el nuevo Pato Ñato. Si el que lo corre atrapa al Pato Ñato éste debe ir al medio de la ronda y no puede volver a jugar hasta que no se termine la ronda mientras todos le cantan “Pato a la laguna, se come una aceituna”. El juego vuelve a comenzar.



El huevo podrido

¿Cómo es el juego?

Los niños se ubican en ronda y uno de ellos camina alrededor con una pelota de papel u otro objeto similar (que no rebote ni haga ruido) mientras todos cantan “jugando al

huevo podrido se le tira al distraído, si el distraído lo ve, el huevo podrido es”. Entretenidos todos en el canto, el jugador que va caminando alrededor de la ronda le deja el objeto que funciona como huevo podrido detrás de la espalda a alguno de los jugadores y sale corriendo alrededor de la ronda. Cuando el niño elegido se da cuenta, corre con el objetivo de atraparlo. Si lo agarra, el jugador que oficiaba de huevo podrido va al medio de la ronda y debe que cumplir una prenda; si logra sentarse en el lugar vacío, el que quedó parado es el próximo huevo podrido.

Pato Ñato y el huevo podrido: similitudes y diferencias

Estos dos juegos tienen estructuras similares. Son juegos de ronda en los que un jugador gira por detrás de los otros jugadores con el objetivo de elegir a uno que lo reemplace, y de ese modo poder volver a la ronda. Los dos juegos tienen canciones propias que colaboran en la organización del grupo y el aprendizaje de las reglas. El jugador que pierde obtiene una prenda.

La diferencia entre los dos juegos es que en el Pato Ñato el toque en la cabeza y la palabra “ñato” marca con claridad quien fue elegido. De ese modo los jugadores en ronda están a la espera de la decisión de ese jugador. En cambio, en el huevo podrido los jugadores deben estar atentos y sensibles a los movimientos corporales de quien va girando y al sonido que el objeto pueda generar, como indicadores de la elección.

Arroz con leche

¿Cómo es el juego?

Este es un juego tradicional que incluye ronda y canción. El grupo arma una ronda de pie tomándose de las manos y uno de los niños queda en el centro. Como en otros juegos con canciones, la letra va dando sentido al juego, al tiempo que establece la interdependencia de roles.

La ronda va girando mientras todos cantan “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”. Es en ese punto cuando la ronda se detiene y el niño del centro canta la segunda estrofa: “Yo soy la viudita del barrio del rey / me quiero casar y no se con quién

/ con esta sí (señala a un niño/a) / con esta no (señala a otro/a) / con esta señorita me caso yo (y elige al niño que señaló primero)”.

Luego de elegir, los dos niños se toman de la mano y cambian de rol, el que estaba en el centro pasa a la ronda y viceversa. Se juega varias veces para que puedan ir cambiando de rol la mayor cantidad de jugadores.



Aspectos a tener en cuenta

Armar un círculo tomados de la mano sin soltarse y girar coordinadamente es un aprendizaje que requiere de un tiempo, y que en este juego es condición para jugar. Si los chicos se sueltan, si no se logra sostener la forma de la ronda o si algunos giran más rápido que otros, la atención se desplaza hacia estos aprendizajes puntuales. En tal sentido, se sugiere realizar rondas con canciones sin que sean juegos, como propuestas previas de aprendizaje.

La alternancia de turnos al cantar es el indicador de la interdependencia de roles en

este juego y es por esto que es importante que en el proceso de enseñanza se favorezca la comprensión de esta regla. Es decir, explicar que la segunda estrofa la canta sólo quien está en el medio de la ronda porque es el que se quiere casar y tiene que elegir. El gesto de señalar ratifica la elección en un proceso que no incluye nombres propios, convirtiéndose este gesto en otra referencia del sentido de este juego en particular. Quedarse quieto en el lugar en el que se detuvo el giro de la ronda, a la espera de que el jugador del centro elija, también implica la comprensión de las reglas.

Por último, será la docente quien, en función del conocimiento del grupo, podrá tomar decisiones respecto a la cantidad de niños y a las repeticiones del juego; con la intención de favorecer el aprendizaje de las reglas, de manera progresiva, por todos los niños de la sala.

Palo, palito, es

¿Cómo es el juego?

Un jugador se ubica mirando hacia la pared y el resto se para en línea recta a una distancia de 4 a 7 metros, aproximadamente. El que está apoyado contra la pared dice: “Palo, palito, es...”, y mientras lo va diciendo los chicos que están detrás corren hacia la pared. Cuando el jugador termina de decir la frase se da vuelta y el resto debe quedarse quieto en el lugar. El que se mueve o sigue caminando tendrá una prenda o deberá salir del juego.

Es importante reconocer que este juego tiene dos objetivos, uno para cada posición en el juego. El niño que dice la frase intentará sacar a los otros del juego por haberse movido, para que queden menos jugadores que le puedan sacar el lugar; esto lo puede lograr a través del modo en que dice la frase. Por otra parte, el resto de los jugadores tiene el objetivo de llegar a la pared antes de que termine la frase, para lograr cambiar de rol. Esta meta requiere que avancen la mayor distancia posible en relación al tiempo en el que se dice la frase y lograr un control de su cuerpo, lo que les permitirá quedarse inmóviles cuando gire el compañero. Este juego no requiere materiales.

Aspectos a tener en cuenta

Es necesario considerar que si la frase se dice muy rápido todos los niños quedarían afuera del juego porque el jugador que gira siempre los encontraría moviéndose; pero si se dice demasiado lento todos llegan a la pared. La distancia entre la pared y la línea desde la cual los jugadores comienzan a caminar guarda relación con el tiempo que durará el juego. Es importante considerar este aspecto cuando se inicia la enseñanza y la práctica de este juego.

La reiteración favorece la identificación de las relaciones –entre los roles y las acciones de cada uno, entre el tiempo/ritmo de la frase y de la corrida hacia la pared– y por ende la comprensión de la estructura del juego. En los inicios de la enseñanza se sugiere que la distancia desde la salida hasta la pared se pudiera resolver en no más de 3 veces. Esto permite cambiar de rol, repetir el juego varias veces sin que resulte aburrido y reconocer con más facilidad su estructura.

El quedarse quieto es un desafío para los niños. A veces se detienen pero, por la inercia, su movimiento continúa hacia adelante. Otras veces se quedan en el lugar pero se mueven hacia un lado. En estas situaciones puede ser oportuno que un compañero, o el docente, muestren corporalmente el “quedarse quieto”, más que reiterar la regla sólo a través de la palabra.

Las escondidas

¿Cómo es el juego?

Un jugador se ubica apoyado en una pared contando, mientras que el resto del grupo busca lugares donde esconderse. Antes de comenzar el juego determinan hasta qué número contarán y una vez que el jugador que cuenta haya terminado de contar, gritará: “¡Voy a buscarlos!”.

Comienza la búsqueda de los escondidos. Si el jugador que contaba los encuentra, perdieron. Pero quienes se escondieron también pueden salir corriendo y tocar la pared o base del juego; en este caso, ellos ganan. Al volver a iniciar el juego cada grupo decide cómo elegirá al nuevo jugador que va a contar: el primero que fue encontrado, el que tiene más ganas, entre otros.

Aspectos a tener en cuenta

Cuando los patios no tienen zonas o plantas que sirvan de escondites es fundamental pensar en alternativas como mesas con telas o cajas grandes. En algunos patios es importante determinar lugares en los que no pueden esconderse por cuestiones de seguridad.

Cuando los patios son grandes, se sugiere establecer una zona para jugar este juego, para que no se prolongue demasiado y termine resultando tedioso. De este modo puede lograrse una dinámica que ayude a los niños a comprender el juego y construir estrategias.

Que los niños logren reconocer que no deben ser vistos ni escuchados por el jugador que busca, puede demorar un buen tiempo; dado que implica lograr pensar desde la posición del que busca, anticipando sus posibles acciones. Esto les exige quedarse quietos y sin hablar, mientras que el jugador que sale a buscar debe estar atento a pequeños indicios para identificar al jugador, correr a la pared y nombrarlo.

A modo de cierre

A partir de lo expuesto en el presente documento, se propone considerar los siguientes propósitos en las instancias de enseñanza del juego en el patio.

- Que las instituciones asuman la responsabilidad de la enseñanza del juego en el patio, la planificación de propuestas y la selección de materiales; dado que el equipamiento de aparatos instalados y/o el arenero como único recurso no logran ampliar el repertorio lúdico de los niños.
- Que el docente juegue con los chicos enseñando nuevos juegos grupales para que, progresivamente, ellos puedan jugar con autonomía y más allá del ámbito escolar. Que se prevean los materiales necesarios para jugar una variedad de juegos durante el año lectivo y en cada ciclo del Nivel.
- Que se reflexione institucionalmente, desde una intencionalidad estética, acerca de cómo embellecer los patios de juego, a través del uso de colores en sus paredes, de adornos o móviles, pizarrones, murales, plantas; evitando que se acumulen objetos en desuso, zonas despintadas, inseguras o poco cuidadas. Que las propuestas de juego en el patio se planifiquen como actividad permanente en cada una de las salas, de modo tal que se puedan ofrecer oportunidades para jugar juegos conocidos y para aprender nuevos juegos.

Revalorizar los juegos de patio amplía las oportunidades de enseñar juegos que los chicos pueden jugar más allá del jardín de infantes; al tiempo que impulsa la construcción de acuerdos entre docentes a cargo de las salas y los docentes de Educación Física y Música, en el marco de cada Proyecto Institucional. El análisis de los desafíos específicos de cada uno de los juegos podrá sistematizarse y organizarse a través de un fichero de consulta compartido.

Por otra parte, la participación de los preceptores en los procesos de juego y en la selección y organización de los materiales será valiosa para lograr generar las condiciones que favorezcan la organización de juegos y el desarrollo de las propuestas. Por último, será a través de la gestión del director que se irá organizando una dinámica de trabajo entre los docentes en torno a la planificación de los juegos de patio, que guíe la toma de decisiones acerca de los materiales, la selección de los juegos y las formas de enseñar.

BA