

IDEAS PARA EL AULA

Abrir la puerta para ir a jugar

"El juego es patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables, por lo tanto resulta importante garantizar en el Nivel Inicial, la presencia del juego como un derecho de los niños".¹

En este sentido, es una necesidad que la escuela debe respetar y favorecer, a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue.

En las instituciones del Nivel Inicial, las docentes planifican y desarrollan distintos tipos de juego a lo largo del ciclo escolar. Si bien está instalado que en el periodo de inicio es la actividad central, ya que favorece el clima placentero, distendido y colaborativo; durante todo el año los juegos permiten el disfrute de los niños de todas las edades.

"El juego es una expresión social y cultural que se trasmite y recrea entre generaciones, y por lo tanto requiere de un aprendizaje social".²

Es importante tener en cuenta que el juego en la institución escolar es diferente al que se realiza fuera de ella. Esta diferencia tiene su origen en que la escuela tiene una finalidad, dada por su propia razón de ser como institución educativa.

Se trata de una actividad que implica desafíos y convoca a la imaginación. Permite afianzar nuevas conquistas y facilita la comunicación con los otros: adultos y pares. Por ello es importante realizar una criteriosa selección al momento de planificar.

Para orientar esa tarea, se presentan en este documento distintos formatos de juego de manera que los docentes puedan seleccionar los más apropiados a su grupo de alumnos, para ser jugados en los tiempos y espacios que se determinen colectivamente.

¹ Diseño Curricular para el Nivel Inicial – Resolución N° 4069/08

² Diseño Curricular para el Nivel Inicial – Resolución N° 4069/08

Planificar para jugar

Para que el juego sea una actividad placentera tanto para los niños como para los docentes, se deben realizar previsiones que tengan en cuenta los espacios, los tiempos, los materiales y los participantes. "Dados un tiempo, un espacio, un número de personas y algún objetivo común, se crean las condiciones de posibilidad para que un agrupamiento se constituya en un grupo. Tiempo, espacio, número de personas y objetivo, conforman un dispositivo. Esto es, una virtualidad, pero específica y propia de ese grupo y no de otro".³

Los espacios: Pueden realizarse en espacios abiertos y/o cerrados; en la sala, en el SUM, en el patio, en el parque. Es necesario establecer acuerdos institucionales sobre el uso de los espacios compartidos de manera de evitar esperas que con frecuencia ocurren cuando no existe un cronograma planificado. También es importante relacionar el espacio seleccionado con el tipo de juego a proponer a los alumnos (los de persecución requieren espacios abiertos) y prever las adecuaciones que ese espacio requiera (correr o trasladar muebles, delimitar perímetro, etc.), además de no descuidar las perfectas condiciones de higiene.

Es necesario considerar además, que los espacios amplios como el patio o el SUM podrán sectorizarse para realizar diferentes juegos. Por ejemplo: si en un sector, se organizan actividades con agua, se colocarán recipientes de distinto tamaño, esponjas, coladores, vasos y botellas plásticas para trasvasar, objetos que puedan flotar, etc. Otro sector podría estar destinado a jugar con arena; para ello se incorporarán recipientes con arena (seca y húmeda), baldes, palas, rastrillos, moldes, palitos, tenedores plásticos, rúleros, camiones, autos, etc. Se podrá diseñar otro espacio con juegos para embocar; en él se colocarán cajas, cubiertas, tubos, aros ubicados a distinta altura en la pared (a manera de aros de básquet o para tiro al blanco), botones, tapitas, pelotas de distinto tamaño y otros materiales para ser lanzados que podrán ser confeccionados en la sala. Un cuarto

³ Pavlosky et. al en "Lo Grupal 2, Ed. Búsqueda, 1985

sector contendría diferentes recorridos para posibilitar los juegos con autos: para ello se diseñarán "pistas de carreras" (siempre que sea posible es preferible que las realicen los propios participantes), pintadas en el suelo o realizadas con distintos materiales como cintas adhesivas, cajas, maderas, cartones, etc. Lo importante es que puedan usarse para ser recorridas con los autos o camiones que haya en el jardín o que los mismos niños traigan de su casa.

Los tiempos: Es necesario tener en cuenta criterios de flexibilidad para el tiempo disponible, relacionados por ejemplo, con el interés y el disfrute de los niños. Aquellos juegos que generan apatía deben terminar rápidamente para dar lugar a otra propuesta más convocante.

Tanto en la organización de los tiempos como de los espacios y materiales, el docente tomará los recaudos necesarios para evitar esperas, traslados y demoras que conspiran contra el entusiasmo que genera una propuesta de juego, cuando ésta despierta el interés por participar.

Los materiales: Podrán ser convencionales (aquellos construidos específicamente para determinados juegos (aros, sogas, pelotas), y no convencionales (telas, cajas, envases descartables, elementos de la naturaleza), teniendo en cuenta que no generen dificultades en su uso que no puedan resolverse a través del juego.

Los participantes: Si bien los niños pueden realizar juegos individuales, siempre es recomendable que compartan las normas y el disfrute, jugando con otros niños, con los docentes, las familias; en grupo total, pequeños grupos, por parejas, o incluso, en grupos heterogéneos, integrados por dos o más secciones.

Se busca que el protagonismo sea de los chicos.

Nos parece oportuno señalar que los mismos niños han de ser quienes eligen si quieren jugar y con quién. El ingreso al juego dependerá de la decisión de jugar de cada uno de los participantes, por lo tanto habrán de respetarse los tiempos de cada uno sin olvidar que la actitud del docente deberá promover el deseo de jugar.

Entendemos que la finalidad de los juegos no es alentar la competencia, sino por el contrario favorecer un clima placentero, distendido y colaborativo.

Aprender a jugar

"El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica, (.....) no es la naturaleza espontánea de la actividad lúdica la que le otorga fuerza motriz o características de vanguardia en el desarrollo, sino el doble juego de; 1) una puesta en ejercicio, en el plano imaginativo, de capacidades de planificar, figurarse situaciones, representar roles y situaciones cotidianas y 2) el carácter social de las situaciones lúdicas, sus contenidos y, al parecer, los procedimientos y estrategias que sugiere el desarrollo del propio juego en cuanto se trata de un "atenerse a reglas" socialmente elaboradas. Tanto las reglas como las instancias de adecuación a las mismas, son de naturaleza social".⁴

El juego se disfruta mejor una vez aprendido, por ello se sugiere jugarlo varias veces. Los aprendizajes realizados posibilitan a los niños nuevas formas de jugarlos, es decir, recrearlos estableciendo variantes que serán acordadas entre todos. De este modo, también los niños son "autores" y afianzan sus sentimientos de confianza en sus recursos y posibilidades.

"El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación con la construcción conjunta de conocimiento".⁵

Las consignas deben ser claras y precisas, de manera que puedan comunicarse, despertando el interés por participar.

Llegado el momento de finalización del juego es importante recordar la importancia de "guardar y ordenar" los materiales, ya que esto hace al cuidado de los mismos, al conocimiento del espacio, determinando -desde el inicio- los lugares asignados para ellos (estantes, bolsas, cajas, canastos, otros) y a los criterios de orden que serán compartidos

⁴ Baquero, Ricardo: "Vigostsky y el aprendizaje escolar." Ed. Aique, 1998

⁵ Diseño Curricular para el Nivel Inicial – Resolución N° 4069/08

entre los grupos que utilicen el mismo material. Debemos tener en cuenta que los criterios y la posibilidad de ordenar serán diferentes según las edades de los niños.

Con los grupos de los niños de 5 años con experiencia escolar previa es interesante habilitar -algunas veces- espacios para "reflexionar" sobre lo acontecido, rescatando aquello que los chicos suelen "poner en juego", que no aparecen en otras situaciones de la vida escolar y que es interesante se develen. Por ejemplo, estrategias que utilizaron algunos chicos para embocar en un aro, una pista construida para los autos, una forma particular para lograr meter agua de la palangana en las mangueras.

Selección de Juegos

Los juegos que en esta ocasión hemos seleccionado tienen como propósito que los niños disfruten el tiempo de permanencia en el jardín, puedan conocerse y comunicarse entre ellos, con los docentes y otros adultos de la institución, a la vez que familiarizarse con el nuevo ámbito físico.

Recordemos que es importante llevar a cabo un trabajo de indagación sobre los juegos que los chicos y las familias tienen como repertorio cultural, para conocerlas, valorarlas, recrearlas e integrarlas al proyecto educativo.

Establecimos algunos criterios para su organización que sólo intentan facilitar la lectura.

JUEGOS EN PEQUEÑOS GRUPOS

Juegos con agua

Pueden desarrollarse en diferentes ámbitos ya que el espacio físico no es obstáculo para el juego con agua; si es pequeño puede resolverse con "una mesa de agua" que puede albergar a la bañera para los muñecos/ animales o ser un "lavadero de autos". ¡Todo vale a la hora de jugar!.

Será necesario pensar en el espacio apropiado para estas actividades, y prepararlo, sabiendo que el agua puede derramarse y salpicar, así como también en el tamaño del

recipiente que ha de llenarse, éste estará acorde con las posibilidades del lugar (tan pequeño como una olla para cocinar o grande como una palangana, pileta de plástico inflable (de las que se usan para los bebés), etc.).

Otro aspecto a considerar son los elementos que los niños van a utilizar: juguetes plásticos, trozos de mangueras de diferentes longitudes, delantales plásticos o ropa en desuso y toallas; objetos de distinto tipo, que floten y que se hundan: piedras, corchos, esponjas, botes, figuras de goma eva, pelotas plásticas; envases, vasos, embudos, goteros de plástico; también pinceles, brochas, rodillos.

Puede agregarse colorante al agua para hacerla más visible y también pueden llenarse recipientes pequeños con agua de distintos colores para que los chicos puedan mezclarlas y obtener interesantes informaciones acerca de las transformaciones.

Es necesario informar a los padres que los niños jugaran con agua para que prevean traer un guardapolvo plástico, una malla o una muda de ropa para evitar permanezcan mojados luego de la actividad.

Pompas de jabón

Para que las burbujas realmente se produzcan, se preparará la mezcla, con tres partes de detergente (el más barato del mercado) o champú para niños (tipo Johnson), una parte de agua y una cucharadita de azúcar.

Los burbujeros pueden realizarse con distintos materiales (alambre, plásticos, rúleros, etc.) y con distintos tamaños y formas. (Ver Orientaciones Didácticas N° 3 para mayores precisiones acerca de cómo organizar los materiales y las actividades).

Carreras de barcos

Utilizar recipientes grandes que oficien de "lago, mar, río o laguna". Las embarcaciones pueden realizarse con elementos de desecho plástico de diferentes formas, colores y tamaños (tapas de gaseosas, tapas de quesos untables, corchos, etc.) palillos y triángulos de papel o de plástico para hacer las velas. Los barquitos pueden ser decorados con algún elemento para permitirle al "marinero" el reconocimiento de su embarcación.

Las embarcaciones pueden ser propulsadas por acciones como soplar (con la boca, a través de tubos), abanicar o movimientos de mano para producir "olas" (con un dedo, con toda la mano).

El juego de las islas

Sobre el piso del patio se colocan algunos círculos de telgopor o platos descartables. Los círculos tendrán distintos puntajes (números o configuraciones de puntos como los dados), Se distribuyen a los participantes tapitas o botones que deberán ir tirando por turno, intentando que el botón caiga sobre el círculo elegido.

Se irán registrando los puntajes obtenidos. Puede realizarse por grupos para evitar largas esperas.

Este juego habilita variantes, como por ejemplo:

En el suelo se colocan tres círculos (de telgopor) de distinto color. Se divide a los participantes en tres grupos cada uno con un color. Así los que por ejemplo tengan el color verde, tendrán tapitas verdes y deberán colocarlas sobre el círculo verde.

La llave de Roma

Los niños se sientan en una ronda. Uno de ellos comienza pasando una llave al compañero de al lado, quien a su vez la pasa al vecino y este a su vez al de al lado hasta completar la ronda. Cada vez que se pasa la llave se debe decir la misma frase: "Esta es la llave de Roma". Al regresar la llave al primer niño este vuelve a pasarla agregando la segunda frase de la retahíla. Continúa el juego de la misma manera hasta completar todos los versos siguientes

Esta es la llave de Roma
En Roma hay una plaza
En la plaza hay una casa

En la casa hay una alcoba
En la alcoba hay una cama
En la cama hay una jaula
En la jaula hay una lora
Que dice "Esta es la llave de Roma"

Derribar botellas

Se organizan grupos de 4 niños cada uno. Cada grupo formará una fila detrás de una mesa. A una distancia aproximada de 1,50 o 2 m, se colocará otra mesa donde estarán las botellas plásticas agrupadas en hilera, o latas de gaseosas, en lo posible apiladas. A una señal el primer jugador de cada equipo tira una pelota de trapo o de goma, (la pelota debe ser pequeña, no muy liviana) tratando de derribar la mayor cantidad de botellas posibles.

Si le quedaron botellas por derribar, le da la pelota a su compañero y éste arroja la pelota tratando de derribar las botellas faltantes, y así sucesivamente.

Cuando se derriban todas las botellas, el juego comienza de nuevo.

Las sardinas

Se escoge uno de los niños quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez con los ojos cerrados. Terminada la cuenta, el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas, apretados en el escondite.

El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

¡A pescar!

Se confeccionarán las cañas de pescar con una varillita o una caña delgada, en la punta un hilo resistente con un imán. Los peces serán de colores realizados en cartulina, o goma eva. También se pueden confeccionar en telgopor y pintarlos. En la punta de los peces se colocará un clip de papeles o un pequeño alambre.

Cada niño debe tener una caña de pescar; se colocarán palanganas o baldes plásticos cada 4 o 5 niños. A una señal, los jugadores tratarán de pescar la mayor cantidad de pececillos que puedan con la caña y los irán colocando en una lata.

Se pueden agrupar los peces por tamaño, color, forma, etc.

La mona

Para jugar en grupo de 4 niños. Hasta que los niños aprendan la dinámica del juego, el docente debe intervenir como un jugador más. Se necesita un mazo de cartas españolas. Al comienzo es preferible jugar con un mazo más acotado, sacando las figuras y las cartas mayores de 6. Se quita una carta de la baraja (la mona) sin que nadie la vea y se esconde. Se reparten todas las cartas restantes entre todos los jugadores.

Las cartas que sean pareja (dos con dos, cinco con cinco, etc.) se dejan encima de la mesa. Los jugadores se van cambiando las cartas por turno, eligiendo una carta de las del compañero de al lado, y siguen deshaciéndose de las que forman pareja.

El jugador que se queda con la carta que no tiene pareja (la mona) es el que saca la baraja en el próximo juego.

JUEGOS EN GRUPO TOTAL

¡A correr!

¿Quién puede alcanzarme?

Todo el grupo corre al docente tratando de alcanzarlo.

¡Ahora los corro yo! El grupo es perseguido por la maestra.

Sacarle la cola al ratón

Cuatro o cinco alumnos tendrán un pañuelo o una cinta colgando de sus ropas y serán los ratones. El resto deberá perseguirlos tratando de sacarles las colas. Los que logren el cometido pasarán a ser ratones.

El oso dormilón

El docente se acurruca en el centro del patio con los ojos cerrados. Los niños se acercan en silencio y cuando lo rodean intentan despertarlo. Al lograrlo el "oso" se levanta y los persigue hasta capturar a alguno, el que puede convertirse en el "oso dormilón", si lo desea.

El guardián del zoológico

Marcar con sogas o tizas un sector que oficiará como refugio. En la otra punta un aro con bolsitas.

Un niño (o varios) será el guardián. El resto en el refugio serán los distintos animales: león, puma, tigre, jirafa, etc. Cuando el docente nombra un animal cualquiera, todo el grupo tratará de sacar la "comida" (bolsitas) que el guardián está cuidando. El que es tocado vuelve al refugio y no puede tomar comida.

Dentro-Fuera

Se diseña un círculo en el suelo, (ya sea con una soga, o con tiza, y si es piso de tierra se marca con un palo).

Todos los jugadores se sitúan fuera del círculo y cuando la maestra, (luego podrán hacerlo padres y niños), "dice" un nombre de varón todos los jugadores saltarán dentro del círculo y al decir uno femenino saltarán fuera. El juego será divertido cuando más de prisa se digan los nombres y también pueden decirse dos o tres nombres femeninos o masculinos seguidos. Salen del juego los que se equivocan y pasan a ser "coordinadores que dicen nombres". Pueden variarse los nombres de los elementos, por ejemplo animales y plantas, objetos de la sala y del patio, etc.

Las mímicas

El docente con la ayuda de los chicos confeccionará una lista de palabras que puedan ser expresadas con gestos del rostro, por Ej.: alegre, triste, enojado, asombrado, serio, lloroso, pensativo, dormido, aterrorizado, otros.

Los jugadores se tapan la cara con ambas manos. A partir de la palabra que elija quien asume el papel de director, se descubrirán el rostro reflejando en su semblante el estado de ánimo sugerido. Así, si se dijo ¡aterrorizado!, pondrán cara de susto o miedo; si se dijo: ¡asombro! pondrán cara de sorpresa y así sucesivamente en correspondencia con las indicaciones de quien ocupe –rotativamente- el puesto de director.

Nombre y gesto

Los participantes estarán de pie en círculo, entonces cada uno consecutivamente va diciendo su nombre acompañado de un gesto, una acción, etc. Los demás le devuelven el saludo repitiendo el gesto o la acción. Al terminar la ronda, se irán diciendo nombres al azar, debiendo hacer, todos, el gesto que hizo la persona nombrada.

A hacer lo que digo

Los alumnos en fila o en ronda, escucharán las consignas del maestro o de algún alumno que pueda officiar como animador. Habrán de responder a las indicaciones sin tener en cuenta lo que hace ya que será para confundirlos. Por ejemplo: si dice "aplaudir" y se frota sus rodillas; todos tendrán que aplaudir ya que el que se frote las rodillas o haga otro gesto pierde un turno o queda fuera del juego, según lo que el grupo determine.

La cortina

Dos integrantes del grupo sostienen una tela que officiará de cortina. A ambos lados de la misma se ubican los jugadores formando fila. Al bajarse la manta, los alumnos que quedan frente a frente (que son los primeros de la fila) deben decir el nombre del que están viendo, antes que lo diga el otro. El juego continúa subiendo y bajando la cortina y tratando de reordenarse en las filas para evitar que se anticipen reconocimientos.

Zapatero Loco

Todos los jugadores se sacan un zapato o zapatilla y lo depositan en una bolsa grande o tela para luego mezclarlos. Cuando el docente dé una señal, todos los participantes se abocarán a la tarea de localizar su calzado y ponérselo rápidamente. El primero que lo consiga pasará a ser el director.

Variante: se puede jugar en pequeños grupos.

¿Qué hay en la bolsa?

Los participantes se sientan en semicírculo y en el centro un niño que officiará de "director" estará a cargo de la caja o bolsa y de introducir los objetos uno a uno, frente a la vista de los compañeros. Luego retira un elemento sin que el resto de los niños pueda ver ni identificar el objeto que ha seleccionado. Los participantes formularán preguntas, por turnos, para "adivinar" y el "director" sólo podrá responder con sí, no y no sé.

Ej.: ¿es de madera?, ¿es blando?, ¿sirve para?, etc.

¿Dónde están?

Se elige un puñado de objetos pequeños como coches, piedritas o muñecos. El docente los esconde y los niños deben buscarlos. ¡A ver quién encuentra más cosas!

JUEGOS POR PAREJAS

Bis a Bis

Por parejas se colocan formando un círculo. Tendrá que quedar un alumno (o maestro) sin pareja, que se colocará en el centro del círculo, para dar las consignas que las parejas deben realizar, por ejemplo: codo con codo, frente con frente, hombro con hombro. Pero cuando él diga las palabras BIS A BIS, todas las parejas correrán al centro del círculo para buscar una nueva pareja, y lo conseguirá con tan solo colocar su espalda con otro compañero y levantar sus brazos. El niño que quede solo pasará al centro del círculo para dar las nuevas indicaciones.

Los transportistas

Cada pareja jugadora construye una pelota con papel de diario (se puede reemplazar por un objeto pequeño cualquiera), que deberá apoyar sobre otra hoja de papel de diario. Luego tomarán la hoja de papel por las esquinas y comenzarán a realizar distintas acciones (desplazarse, sentarse, arrodillarse, etc.) sin que se caiga el objeto ni se rompa el papel.

Ratones atrapados

Cinco o seis parejas de niños enfrentados y tomados de las manos, constituyen las "trampas"; los demás correrán de un extremo al otro del patio pasando obligadamente por debajo de las trampas.

Cuando el docente da la señal todos corren, uno tras otro hasta el otro extremo del patio pasando por debajo de las trampas.

Las trampas al escuchar ¡ya! bajan los brazos y tratan de atrapar a un ratón.

Los ratones atrapados forman otras trampas. ¿Cuáles son los ratones que quedan últimos sin atrapar?.

El espejo

Se juega por parejas. Se necesitan varias tarjetas con dibujos de distintos personajes (una bailarina, un boxeador, etc.) realizando diferentes acciones y gestos. Uno de los jugadores elige una tarjeta y realiza la acción y el gesto que indica la figura, y el compañero enfrentado la tiene que copiar.

¿Qué nos ponemos hoy?

Para realizar este juego se agrupan por parejas. Se colocan cajas o canastos todo tipo de ropa, sombreros, disfraces, guantes, bufandas, carteras, corbatas, accesorios, etc. A una señal, un integrante de cada pareja deberá correr hasta las cajas y tomar una prenda y vestir a su compañero. Terminado el tiempo estipulado se realiza el desfile antes de contar cuántas prendas lograron colocarse.

Jugamos con broches de ropa

Se necesitan pañuelos grandes, o telas y broches o pinzas para la ropa. Los niños se agrupan por parejas. Un integrante de la pareja se coloca un pañuelo en la cabeza o en la pierna o brazo. En el otro extremo del salón se colocará una canastita o caja con broches. A la orden de salida, el integrante que no tiene el pañuelo sale corriendo hasta la canasta, toma un broche y vuelve a prenderlo en el pañuelo de su compañero y luego regresa por otro. Esta actividad se repite hasta que el docente da la señal de alto o para la música.

JUEGOS TRADICIONALES

La Rayuela

Todos sabemos que la Rayuela es un juego presente en el acervo de juegos del pasado. Sabemos que se juega siguiendo un diseño previamente marcado en el piso, y que a veces no divierte a los niños por las dificultades que implica resolverlo, cuando exigimos que se lo juegue acorde al formato original.

Lo que proponemos es pensar en variantes: se puede realizar con los nombres de los alumnos, animales, etc. Con mayor o menor cantidad de casilleros. Pueden participar tantos jugadores como se quiera, pero con el fin de evitar largas esperas, ya que se juega por turnos, es bueno que no jueguen más de cuatro niños.

Repertorio de Juegos tradicionales

Sugerimos sumar a esta propuesta los juegos tradicionales. Les ofrecemos una lista incompleta que será enriquecida con los juegos que las familias aporten y que Uds. recuerden

Las escondidas.

Veo-Veo.

El gato y el ratón.

El gran Bonete.
Antón Pirulero.
Simón dice.
1, 2, 3 Coro Coronita es.
El teléfono descompuesto.
1 limón, medio limón.... (4 limones).
Frío... frío... Caliente..Caliente... Se quemó.
El huevo podrido.
Pisa Pisuela...
La farolera.
Martín Pescador.
Estaba la pájara pinta.
¿Lobo está? Juguemos en el bosque.
Sobre el puente de Avignon.
Arroz con leche.
Se me ha perdido una niña.
La sillita de oro.
Estaba la paloma blanca.
Mambrú se fue a la guerra.
El anillito.