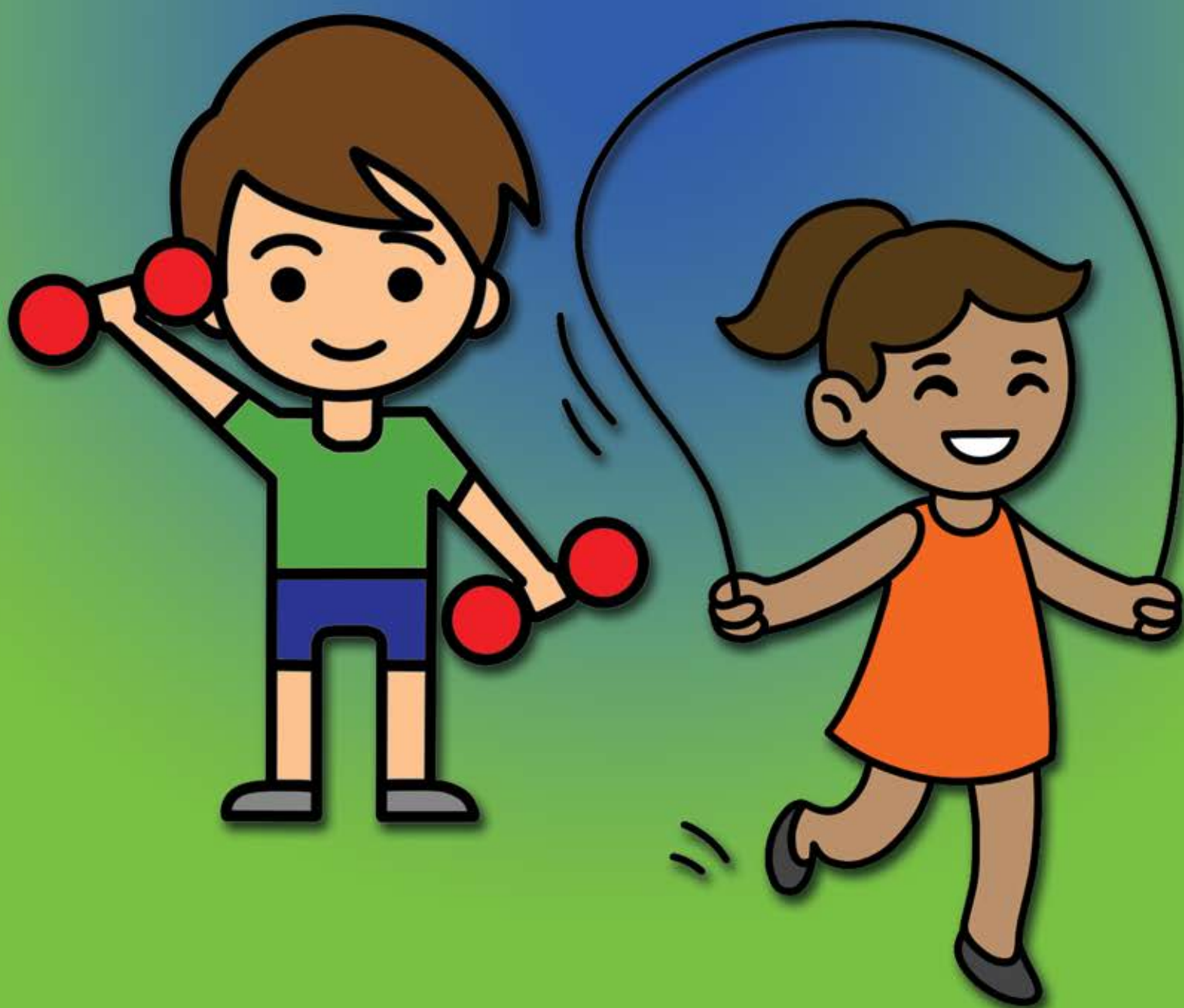




Puentes Educativos

Inicial



EL ESQUEMA CORPORAL

Por Damián Rivero

El esquema corporal es la imagen mental que tiene el niño, o nosotros, de nuestro cuerpo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean.

Esta imagen va desarrollándose con la edad y la estimulación. Primero, es una imagen de nuestro cuerpo y de sus partes, y después va evolucionando hasta descubrir los límites y posibilidades del cuerpo en acción. Es indispensable tener una imagen adecuada del cuerpo. Esto conlleva implicaciones futuras de mucha relevancia en la salud.

Tengamos presente que las construcciones llevan tiempo. Son procesos que nunca acaban. De hecho, nuestro cuerpo está en constante cambio, por ende, es interesante tener en cuenta que mientras los niños juegan y se van conociendo, van formando las imágenes de ellos mismos.

Esa imagen es efímera, al poco tiempo ya cambió y hay que seguir adaptándose constantemente. En definitiva, no basta con saber que tenemos dos hombros, sino que también es importante saber las posibilidades y limitaciones de movimiento que tienen.

El esquema corporal tiene diferentes componentes: control de los músculos, control de la respiración, control de la postura, la lateralidad, la estructuración espacio temporal y la coordinación.

En otras oportunidades hemos trabajado estos movimientos, siempre a partir de juegos, pero como dijimos: todos los cuerpos son diferentes, así como los tiempos de aprendizaje de cada sujeto.

Es por esto por lo que siempre ofreceremos estímulos a partir de lo lúdico, así mientras los niños y niñas juegan, continúa la construcción de sus esquemas corporales.

Juegos que colaboran en el desarrollo del esquema corporal

Proponemos que se utilice una pelota para cada niño. Es importante que cada niño tenga su material para intentar golpearlo con diferentes partes del cuerpo: cabeza, hombro, codo, mano, rodilla, espalda, pie, etc.

La docente va indicando variantes. Si la pelota no es muy grande y pica, mucho mejor, para lograr nuestros objetivos.

En esta clase se pueden traer juegos y desafíos que ya hayan sido trabajados con anterioridad. Recordemos que a los niños les genera seguridad repetir acciones y juegos conocidos. A partir de ahí utilizamos la **variante** como puente para que accedan a la construcción del nuevo conocimiento. Por ejemplo, les proponemos que, a partir de la indicación, realicen la conducción de la pelota.





Puede ser que la conduzcan por dibujos que acordemos realizar con los docentes de artística o bien por líneas que realizamos previamente nosotros con tiza o cinta de papel por el piso del patio, ya que no siempre las líneas de las baldosas nos ayudan al juego que queremos proponer. Las pautas a los niños pueden ser:

- ▶ que lleven la pelota por las líneas, golpeándola suavemente, intentando que no se separe de los pies.
- ▶ que al llegar a un lugar indicado la pateen fuerte.
- ▶ Si hay arcos de fútbol, la consigna es intentar hacer un gol y si no lo logran, de todos modos, ya se está trabajando el golpe suave junto con el golpe fuerte, que no es un trabajo menor.

Si tenemos chicos con distintas capacidades o con algún tipo de discapacidad, veremos en ese momento cómo adaptar el juego. Dependerá de la situación y si contamos o no con ayudante o acompañante terapéutico, pero siempre se puede lograr algún tipo de adaptación.

No estamos en búsqueda de determinada técnica específica de golpe a la pelota, sino ofreciendo la experiencia de golpear con una parte de nuestro cuerpo, es decir realizando movimientos no habituales para que vayan conociendo las posibilidades y límites de ciertas maneras de moverse.

Se pueden realizar las mismas acciones con la mano, ya sea picando la pelota o haciéndola rodar o golpeando con las distintas partes del cuerpo para luego ir a buscarla.

Variante: buscar personajes de obras literarias que les hayamos leído, imprimir las imágenes en tamaño gigante y decir: “ahora le apuntamos a tal personaje”.

El desafío es reconocer el personaje y luego practicar la puntería.



Son actividades muy enriquecedoras y completas. Como decimos siempre, las variantes son infinitas. Se pueden hacer carteles con las formas geométricas y luego decir “le apuntamos al triángulo” o hacer muchos cuadrados, pero de distintos colores, entonces un ejercicio sería: “llevamos la pelota pegadita al pie, a la orden pateamos al cuadrado rojo”. Así se van ejercitando también los nombres de los diferentes colores y formas geométricas.

Otros juegos para trabajar el reconocimiento de las partes del cuerpo

¡Si soy canelón y ruede, no me tocas!

- ✓ Para jugar disponemos a los niños en parejas. Siempre recomendamos mediar en la agrupación de los niños y que sea el docente quien arme las parejas atendiendo a la diversidad y a la necesidad de trabajar con todos.
- ✓ Un niño se tumba sobre una colchoneta y el otro permanece de pie.
- ✓ El que está de pie no puede pisar la colchoneta y tiene que tocar la parte del cuerpo que diga la docente: pie, tobillo, cabeza, espalda.
- ✓ Si lo consigue suma puntos.



- ✓ A los niños les gusta escuchar que se les asigne una puntuación con números grandes, aunque aún no sepan bien cómo se escriben o cuál es ese valor, por ejemplo 100 puntos, 500, 1.000.
- ✓ Mientras, el que está tumbado en la colchoneta tiene que intentar que no le toquen la parte del cuerpo indicada. La única forma de evitar el contacto es que ruede por la colchoneta. Por eso decimos que son **canelones**.
- ✓ Luego de trabajar las diferentes partes del cuerpo, cambiamos los roles.

Variantes de juegos ya conocidos

Espejo loco

- ✓ Es el típico juego del espejo, pero al ponerle el adjetivo loco detrás, animamos a los niños a realizar movimientos difíciles y raros para así seguir contribuyendo al objetivo de la diversidad de movimientos.
- ✓ Por ejemplo, podemos decirles *“ahora hay que hacer movimientos locos con brazos y piernas”*, entonces seguimos trabajando las partes del cuerpo, el reconocimiento de éstas y sus posibles movimientos y límites.

Espejo con materiales

- ✓ Aquí proponemos realizar el espejo en parejas, pero utilizando un material: pelota, bolsita, aro. Se pueden utilizar infinidad de materiales.
- ✓ Un niño hace gestos con el objeto y su compañero lo imita.
- ✓ Luego, cambiamos los roles.

¿Izquierda o derecha?

- ✓ La construcción de la lateralidad no es espontánea, se trabaja durante toda la escolaridad y los niños van aprendiendo cada uno a su propio ritmo.
- ✓ El juego seguirá siendo nuestra mejor herramienta para ayudar a que los niños construyan dicha capacidad.
- ✓ Antes de abordar el juego, se realizan actividades para que reconozcan los conceptos *izquierda* y *derecha*. Podemos proponer preguntas como, por ejemplo, con qué mano toman el lápiz, de qué lado está algún dibujo de su pintorcito o su ropa o cualquier otra referencia que los ayude a reconocer los lados.



Actividades para que los niños se concentren en la lateralidad

- ✓ Disponemos a los niños en fila, y a la derecha e izquierda de ésta se colocan 10 conos, tortuguitas o el material que dispongamos, a cada lado.
- ✓ Luego la docente, o un niño, indicará si tienen que ir corriendo a su derecha o a su izquierda.
- ✓ Los niños que tomen el cono se ganarán 100 puntos.
- ✓ Repetimos varias veces, porque habrá niños que aún no relacionen las palabras derecha e izquierda con el lado correcto, pero suma conocimiento que participen en el juego.
- ✓ Si el grupo respondiera muy bien al reconocimiento de la lateralidad, luego de varias repeticiones y aclarando la consigna, para complicar un poco, la docente intentará marcar con la mano la dirección contraria a la que diga. Este desafío es interesante pero no tiene sentido si aún los niños no saben lo básico.

Como cierre de la clase

Para terminar la clase, la llamada “vuelta a la calma” será una buena oportunidad de formar una ronda y seguir dando indicaciones que tengan como objetivo recordar las partes del cuerpo. Para esto la docente dirá qué es lo que tienen que hacer a través de indicaciones como: “*le toco la oreja a mi compañero de la derecha*”, “*le toco el pie izquierdo a mi compañero de la izquierda*”, etc. Seguimos viendo que las variantes son muchas para ofrecer la profundización en la construcción del esquema corporal.

Para retomar lo trabajado

Podemos ofrecer el juego de las estatuas ya conocido con variantes.

- ✓ Ponemos música e invitamos a los niños a bailar teniendo en cuenta que cuando se pare la música deben convertirse en estatuas.
- ✓ La estatua que tenga la forma más rara y difícil se gana cien puntos.
- ✓ Luego deben bailar solamente con la parte del cuerpo que la docente les diga: cabeza, hombros, cintura, manos, etc., teniendo que dejar el resto del cuerpo completamente quieto.

Este repaso de la conciencia de las partes del cuerpo y sus movimientos y límites es muy importante.

Juego de “Los imitadores”

- ✓ Es como un juego del espejo, pero grupal y con más distancia, imitando el número de un acto escolar.
- ✓ Con la música de fondo y un escenario preparado con colchonetas, se les dice a los niños que se suban al escenario.
- ✓ Los que estaban debajo tienen que imitarlos.
- ✓ Con estos juegos ya repasamos partes del cuerpo y lateralidad. Otro beneficio que deparan es que los niños tienen libertad para crear movimientos y posturas.



Seguimos trabajando la lateralidad (de acuerdo con evolución de cada grupo)

Escucho y me siento

- ✓ Disponemos a los niños en parejas.
- ✓ Cada uno tendrá un número: el uno o el dos.
- ✓ La docente va diciendo un número y una posición (derecha o izquierda). De tal modo que si dice "uno izquierda" quiere decir que se sienta el uno y el dos se tiene que sentar a su izquierda.
- ✓ Si lo ha logrado y se ha sentado en forma correcta gana cien puntos.



Escucho y me siento derecha e izquierda más otra cosa (para profundizar el conocimiento de la lateralidad)

- ✓ Preparamos un círculo con el mismo número de conos que de niños.
- ✓ Cada niño se sitúa delante de un cono.
- ✓ Cuando la docente dice derecha o izquierda, se tienen que desplazar al cono que tienen al lado mencionado. Pero además del lado mencionado la docente dirá una parte del cuerpo, que es la que tendrán que poner en el cono. Por ejemplo: izquierda glúteos (se tienen que desplazar a la izquierda y sentarse), derecha hombro (se tienen que desplazar a la derecha y poner el hombro en el cono).

La complejidad de este juego es que tienen que ir en dirección contraria a la que van sus compañeros de enfrente del círculo.

Reiteramos que pueden surgir varios errores. ¡A no desanimarse, es parte del aprendizaje!

Con aros o dibujos

- ✓ En este juego hay dos posibilidades: o cada niño se ubica dentro de cada aro o lo dibujamos en el piso.
- ✓ La docente va diciendo diferentes posiciones, por ejemplo: delante, izquierda, detrás, derecha, dentro. Este juego ayuda a afianzar estos conceptos.

Las y los invitamos a que sean ustedes los creadores de los desafíos para sus grupos, ya que como docentes a cargo son quienes más conocen las individualidades de la sala. Esto hace que surjan actividades maravillosas.

También recuerden que la tecnología está a nuestra disposición. No está mal hacer videos explicativos con los niños y con carteles, para proyectarlos y afianzar contenidos.

Otra posibilidad es imprimir imágenes de ellos y colgarlas en la sala con los nombres de los espacios para ir relacionando los conceptos que están en construcción constante.

Webgrafía

http://abc.gob.ar/inicial/sites/default/files/educacion_inicial_2019.pdf

<https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/>



DAMIAN RIVERO es Profesor de Educación Física y de Ajedrez. Se desempeña en diversos institutos educativos.

LAS PRÁCTICAS LUDOMOTRICES

Por *Damián Rivero*

El juego es esencial en el aprendizaje y a partir de las acciones lúdicas se incorporan numerosos aspectos que hacen al desarrollo personal y a la convivencia social.

En esta oportunidad, nos centraremos en esta temática.

Contenido:

La construcción de las prácticas ludomotrices.

Al iniciar las experiencias:

Identificar reglas que le permitan al niño participar de juegos masivos respetando a sus compañeros. Aceptar las decisiones y resultados derivados del juego. Reconocer roles durante los distintos juegos explorando los mismos a partir de su desempeño. Respetar y cuidar el propio cuerpo y el de los otros en situaciones ludomotrices.

Durante el desarrollo de las experiencias:

Respetar las reglas y a los compañeros de juego favoreciendo el vínculo a construir con los otros. Reconocer la diferencia entre juegos por algunas de sus características y las posibilidades de ser jugados. Participar en juegos grupales aceptando a sus compañeros y favoreciendo la participación de todos. Proponer variantes en juegos de organización simple. Resolver problemas en los juegos con o sin la mediación del docente, pudiendo comunicar ideas y sensaciones. Asumir y apropiarse de los roles durante el juego.

Al finalizar las experiencias:

Crear y/o modificar juego motores a partir de la elaboración de nuevas reglas. Reconocer y verbalizar nociones espaciales y su utilización en juegos y tareas. Participar de espacios de reflexión a partir de situaciones que plantean los juegos al jugarlos y la necesidad de variadas resoluciones. Resolver en forma compartida situaciones conflictivas en el desarrollo de los juegos con o sin la mediación del docente.

Ésta es una interesante oportunidad de desarrollar algunos conceptos fundantes que relacionan el juego y la vida en sociedad. Sabemos que no hay nada mejor en la vida que aprender jugando. ¿Para qué? Para una infinidad de cuestiones pero mencionaremos dos fundamentales: **aprender a resolver la frustración y aprender a respetar las reglas.**

Podemos agregar también otros aspectos, por ejemplo para ir construyendo la noción de que **juego por momentos solo y por momentos con otros; a veces juego con otros con objetivos de equipo y, en otras ocasiones, juego con objetivos individuales dentro del equipo.**

Si analizamos esta situación, vemos que se relaciona con la construcción de conocimiento transversal de todas las áreas. Entonces sería genial tener siempre presente que a partir del juego, de lo lúdico como vehículo individual o grupal, lograremos grandes resultados en cuanto al aprendizaje.

Desmenucemos paso a paso la propuesta de este encuentro: **“Identificar reglas que permitan participar de juegos masivos respetando a los compañeros. Aceptar las decisiones y resultados derivados del juego”.**



Cuando nos referimos a identificar reglas, estamos desarrollando un límite para que se pueda llevar a cabo el juego de manera armoniosa. Cuando los niños juegan, por más que lo deseen, no pueden hacer lo que quieren. Sería un caos que terminaría en un juego impracticable. Por eso los chicos disponen de momentos de juego libre, donde cada uno/a hace lo que quiere, de modo individual, sin formar parte de un equipo.

Al jugar masivamente, hay que respetar a los compañeros y luego del juego, aparecen diferentes resultados que debemos aceptar, porque lo importante **“es el momento que vivimos y lo que nos hemos divertido, no el resultado”**. Si les enseñamos a disfrutar de los procesos en los juegos, el ganar, empatar o perder quedará en segundo lugar.

Algunas corrientes proponen que no haya ganadores ni perdedores, ya que lo que importa es jugar. Esto está buenísimo pero no siempre será posible llevarlo a cabo. Entonces, en la medida en que se pueda proponer que todos ganan, bienvenido será. Pero también es importante aprender a disfrutar respetuosamente de una victoria y aceptar una derrota, así estemos hablando de una mancha, de una carrera o de una escondida.

Los juegos masivos no deben tener reglas complejas. Si jugamos una carrera en la que para poder salir, debo esperar que mi compañero me toque la mano y no puedo salir antes, se está enseñando muchísimo más de lo que pensamos, por ejemplo: a manejar impulsos, a esperar, a alentar un compañero, porque en un equipo, jugamos todos, ganamos todos y perdemos todos.

En ese sentido, las carreras de relevos son ideales para comenzar a trabajar la noción de equipos. Es positivo cambiar los integrantes del equipo para que “todos tengan la posibilidad de jugar con todos”.

Proponemos la utilización de diferentes colores para cada equipo o de algún elemento que los diferencie, como pecheras o cintas para que los niños relacionen esa unión momentánea, aunque no les haya tocado jugar con su mejor amigo/amiga.



Algunas variantes de este tradicional juego: Carreras en cuadrupedia, carreras de embolsados, carreras llevando un elemento ida y vuelta, carreras llevando una pelota con el pie y haciendo un gol, carreras picando la pelota de ida solo, carreras picando la pelota de ida y vuelta, o solo ida y sale un par a buscarla, etc.

Continuamos con este apartado:

✓ “Reconocer roles durante los distintos juegos explorando los mismos a partir de su desempeño. Respetar y cuidar el propio cuerpo y el de los otros en situaciones ludomotrices”

Este apartado nos invita a analizar qué hacen los niños cuando juegan. Ellos piensan, deciden, ordenan, planean, resuelven, accionan. Todas estas estrategias van variando dentro del mismo juego y de niño en niño.

No todos quieren resolver o mandar, no todos tienen el mismo gusto o la misma habilidad para determinadas cuestiones. Esto no ocurre sólo en educación física. Esto es la diversidad de la vida: algunos dibujan, otros bailan, hay niños que saben cantar, otros leen antes. Cuanto más valoremos y más comuniquemos lo importante del autoconocimiento y la aceptación, más éxito habremos tenido en nuestro rol docente.



Por esto debemos ser buenos observadores y realizar propuestas que tengan en cuenta la diversidad de nuestra aula.

Si hago carreras en las que siempre los mismos cuatro niños ganan, pongo uno de capitán en cada equipo; si veo un niño desanimado, lo hago capitán o ayudante o incluso lo ayudo, ¿por qué no? Las reglas son flexibles.

Es interesante proponer actividades en las que deben decidir por sí mismos sin la intervención del docente. Pueden ser armados de rompecabezas gigantes, el ordenamiento de figuras geométricas, ir por las casillas de determinado color en un tablero gigante, saltar solo por determinados colores de aros, etc.

El trabajo en equipo no es espontáneo y tampoco lo lograremos en el primer desafío; hay que dejar que los niños jueguen, interactúen, conozcan sus propias capacidades para ponerse de acuerdo y discutir para decidir.

Pensemos que lograr esto desde educación física impactará directamente en la construcción de ciudadanos responsables y críticos, que puedan debatir sin agredir.

Durante el desarrollo de los juegos los niños construirán el concepto de equipo mediante la resolución de problemas simples.

Una buena consigna para invitarlos a que esto suceda es que si no participaron todos de la resolución, el juego no termina, o que para que el juego termine deben estar en ronda tomados de sus manos, o que cada uno debe decir el nombre de un compañero de su equipo. Es interesante esta propuesta. Los y las invito a que hagan la prueba. ¿Todos los niños saben el nombre de todos sus compañeros? ¡Se sorprenderán con los resultados! Pero la cuestión es: ¿qué hemos propuesto para invitarlos a conocerse? Sabemos que se trabaja con carteles y un montón de propuestas más. Es de suma importancia retomar esto con regularidad para verificar el conocimiento entre pares. También es para reflexionar el hecho del conocimiento que tenemos nosotros con nuestros propios compañeros.

Estamos muchas horas en las Instituciones educativas y es interesante que sean momentos plenos, de camaradería, de experiencias compartidas. Hay muchos juegos en los que se propicia el conocimiento de los otros, por ejemplo: en las carreras deben preguntarle a otro cuál es su comida favorita y memorizarla; el equipo que llega antes y se sienta primero, podrá decir las comidas. Hay múltiples variantes: se puede hacer con colores, con personajes favoritos.

En síntesis: es beneficioso proponer juegos con reglas claras, que puedan desarrollarse sin ayuda del docente y que pueden utilizarse para mejorar el conocimiento entre los chicos. Siempre hay que tener en cuenta la diversidad para que la inclusión sea real. Si un niño o niña necesita nuestra ayuda o la de su acompañante terapéutico, la tendrá. Es por esto que la planificación de las actividades tiene un rol fundamental y no se trata de hacer juegos por hacer. Debemos tener en cuenta las características de nuestro grupo y el espacio del que dispongamos.



Para terminar, vamos a invitar a los niños a que desarrollen su creación y la reflexión. Ellos son especialistas en la invención de juegos. Si les damos la posibilidad de poner en palabras aquello que desean, propiciamos la creatividad. Es importante ir rotando y darles la posibilidad a todos de que compartan sus reflexiones y sus ideas.

Situaciones problematizadoras para desarrollar la creatividad:

✓ Proponemos un juego en el que hay que llevar elementos dentro de un lugar determinado, por ejemplo dentro de un triángulo que dibujamos nosotros mismos en el piso para un equipo; otro debe llevar al cuadrado y un tercer equipo, a la circunferencia. Para ganar, todos los elementos deben estar adentro.

✓ Luego les preguntamos a los niños: ¿qué cambios en esas reglas harían?, ¿qué les gustaría agregar o quitar?, ¿les parece que indiquemos límite de tiempo para resolver la tarea? Si no se animan a contestar, podemos insistir: “¿qué les parece si ahora colocan los elementos sobre la línea, ni adentro ni afuera?”. Otra variante: “ahora que los elementos ya están adentro, debemos buscarlos y llevarlos adentro de otra figura, o cerca de otra figura, o sobre la línea de otra figura o simplemente debemos sacar el elemento y meterlos nosotros adentro de la figura”.

Tomarnos el tiempo para escuchar lo que los chicos tienen para compartirnos es la clave para que se animen a crear sin sentir que son censurados o subestimados. Las reglas de los juegos no deben ser siempre impuestas por nosotros.

Esta concepción de la educación nos convoca y nos invita a pensar en forma transversal: ¿por qué no incluir instrumentos musicales en el estímulo de educación física?, o ¿los cálculos mentales? Es interesante proponer variantes en las que los niños deban recurrir a otros saberes, por ejemplo: “ahora deben buscar 5 bolsitas y traerlas adentro de la casita”, “a buscar solo imágenes de autos; no valen motos, ni aviones, ni trenes”. Como vemos, siguen apareciendo variantes de acuerdo con el contenido que estemos viendo en otras áreas.



Webgrafía

Diseño Curricular para la Educación Inicial (2018), DGCyE, La Plata: http://abc.gob.ar/inicial/sites/default/files/educacion_inicial_2019.pdf



DAMIAN RIVERO es Profesor de Educación Física y de Ajedrez. Se desempeña en diversos institutos educativos.

JUEGOS TRADICIONALES: LAS RONDAS

Por Damián Rivero

Los juegos de rondas son históricamente conocidos y jugados en todo el mundo. Contribuyen en la construcción de conceptos de juegos grupales. Son muy efectivos cuando los acompañamos con canciones.

Siempre aconsejamos que las actividades sean transversales a varias áreas. En esta oportunidad estaremos incluyendo las artes y también Prácticas del lenguaje.

Contenido:

Juegos y rondas tradicionales

Al iniciar las experiencias:

Participar en juegos y rondas grupales compartiendo con otros

Durante el desarrollo de las experiencias:

Reconocer la estructura y organización de juegos y rondas tradicionales pudiendo recuperar sus aspectos importantes para volver a jugar.

Al finalizar las experiencias:

Participar en juegos y rondas tradicionales con cierta autonomía, interactuando y comunicándose con otros.

Juegos muy sencillos y con ventajas de estar en ronda

Las rondas nos dan la posibilidad de vernos entre todos. No es casualidad que algunas corrientes teóricas sostengan que los actos educativos deben realizarse en ronda para que todos los participantes puedan interactuar entre sí. Inclusive, se sugiere que el docente forme parte de la ronda, para generar cercanía.

Las rondas que vamos a desarrollar son juegos de tradición oral. Además de ser parte de nuestra cultura, propician el fortalecimiento de habilidades, destrezas, valores y actitudes, que generará en los niños y niñas, un desarrollo integral.

En las rondas se trabajará la expresión musical, oral y corporal, así como las relaciones lógico- matemáticas, la identidad y la toma de decisiones.

Transmitir estos juegos es importante no sólo por ser tradicionales, sino como una estrategia pedagógica, debido a que son excelentes recursos que ayudarán a los niños y niñas a construir significados y normas, a vivenciar valores y a tomar ciertas actitudes para interactuar de modo armónico en su contexto.





Algunos propósitos que nos podemos plantear al momento de la planificación que incluye los juegos en ronda son aquéllos que tienen que ver con ofrecer experiencias de juego para que los niños puedan conocer a los compañeros y el mundo que los rodea.

Se podrá invitar a algún familiar para que cuente sus experiencias en relación a los juegos de ronda y para que se los enseñe a los niños.

Se pueden ver videos de rondas infantiles, en dibujito o filmaciones de los propios niños o de los alumnos de otras salas para dejar registro de las rondas aprendidas y luego realizar una descripción escrita como una forma de registro. Dichos registros pueden ser retomados en clases posteriores o pueden exhibirse en una muestra de fin de año. Es una buena oportunidad para invitar a las familias a jugar en el patio.





Las primeras propuestas de hacer una ronda pueden tener como objetivo: cantar canciones, realizar lo que dice el docente, por ejemplo *me paro y me siento*, *parados golpeamos las manos y me siento*, *parados colocamos una mano en la cabeza y la otra en la panza*.

Cada docente puede emplear las variantes que se desee y trabajar, en forma simultánea, cuestiones corporales.

Otra posibilidad es que el docente esté en el medio de la ronda y desde allí, sugiera las variantes.

❖ El reloj:

Si bien se juega con niños mayores, se puede adaptar de la siguiente forma:

- ✓ el docente se ubica en el centro de la ronda sosteniendo una soga;
- ✓ la hace girar;
- ✓ los niños y niñas van saltando para no ser tocados.

Podemos aplicar muchas variantes para adaptar el juego:

1- Se hace girar la soga y cuando toca a un niño, éste realiza un movimiento y todos los demás lo imitan.

2- El docente (que es el reloj) está en el medio con los ojos cerrados y los niños, en ronda, hacen los movimientos que quieren, pero cuando el reloj se despierta (abre los ojos) todos lo imitan a él.

Deben ser juegos de corta duración y con variantes para que los pequeños puedan estar atentos y desearos de participar.

Si tenemos algún niño con una disminución en su movilidad, podemos adaptar el juego para incluirlo, por ejemplo: que dé las órdenes o que esté en el centro como ayudante. Siempre es importante realizar una inclusión activa y real.



Podemos agregar colores a la ronda para practicarlos, mencionar animales, sugerir acciones, “*todos hacen como....*”. También se pueden nombrar los personajes de las lecturas que se vienen realizando.

Las posibilidades son infinitas de acuerdo con el momento del año y los contenidos que venimos trabajando.

Otra variante: el docente dibuja en el piso figuras geométricas y desde la ronda, todos salen a elegir una. Es importante tener en cuenta con qué sala estamos trabajando para no pedir acciones que los niños no puedan realizar.

❖ Ronda con persecuciones

A medida que los niños crecen, suelen amar los juegos de persecución.

En el nivel inicial recomendamos que sea, al principio, el docente el que persigue. Esto propiciará que se produzcan muchas variantes y permite el manejo de las acciones. Cuando el docente es el perseguidor modela las acciones que deben realizar luego los niños.

Algunos ejemplos clásicos sumamente efectivos por todo lo que generan cuando jugamos en rondas, son los siguientes:

❖ Lobo ¿está?

Ésta es una ronda en la que se necesitan muchos jugadores. Uno de ellos será el lobo.

Los niños, tomados de las manos, deben hacer una ronda y empezar a cantar:

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El jugador que hace el personaje del lobo debe contestar:

- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!

Los otros jugadores seguirán cantando:

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El lobo contestará:

- ¡Me estoy poniendo la camiseta!

Así, continuará el juego hasta que el lobo esté listo.

Como recomendamos antes, sería interesante que el docente represente el ‘papel del lobo’ varias veces antes de intentar que los niños asuman el rol.



El juego continúa hasta que llega el momento en el que el lobo atrapa a uno de los niños y éste será el siguiente lobo.

Otras rondas infantiles:

❖ Un elefante

*Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña,
como veía que resistía
fue a buscar a otro elefante...
Dos elefantes se balanceaban*

*sobre la tela de una araña,
como veían que resistía
fueron a buscar a otro elefante...
Tres elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
como veían que resistía
fueron a buscar a otro elefante...*

Se forma la ronda con un pequeño en el centro que irá a buscar a otro, para formar una nueva ronda. Éste a su vez irá a buscar a otro niño hasta terminar todos en la ronda interna o hasta el número final de la canción (para esto se tendrá en cuenta la cantidad de niños participantes).

❖ En el puente de Avignón

*Sobre el puente de Avignón,
todos cantan, todos bailan.
Sobre el puente de Avignón,
todos bailan y yo también.*

*Hacen así, así las lavanderas,
hacen así, así me gusta a mí.*

*Hacen así, así las costureras,
hacen así, así me gusta a mí.*

*Hacen así, así las planchadoras,
hacen así, así me gusta a mí.*

❖ Santa Teresa:

*Dicen que Santa Teresa
se comió una milanesa,
y a las doce de la noche
le dolía la cabeza.*

*Ay chumba, calacachumba,
ay chumba, y olé,
ay chumba, calacachumba,
¡qué bonita que es usted!*

*Ay chumba, calacachumba,
ay chumba, y olé,
ay chumba, calacachumba,
¡qué bonita que es usted!*

*La farola del palacio
se está muriendo de risa
al ver a los estudiantes
con corbata y sin camisa.*

*Dicen que Santa Teresa
cura a los enamorados,
Santa Teresa es muy buena
pero a mí no me ha curado*

*Ay chumba, calacachumba,
ay chumba, y olé,
ay chumba, calacachumba,
¡qué bonita que es usted!*

En este juego podemos pedir que los niños giren tomados de las manos mientras se canta la primera estrofa del poema. Al llegar a la segunda, deben soltarse y colocando las manos en la cintura, tienen que saltar alternando los pies para culminar haciendo una reverencia.
Se reitera esta dinámica con la segunda parte del poema.



❖ Ronda Redonda

*Vamos a hacer una ronda
redonda como una pizza,
vos ponés las aceitunas,
que yo me mato de risa.*

*Ronda rondaronda redonda.
Ronda. redonda, redón.*

*Vamos a hacer una ronda
redonda como un panqueque,
vos enrollás de a poquito,
yo pongo el dulce de leche.*

*Ronda rondaronda redonda...
Vamos a hacer una ronda
redonda como la luna,
vos dibujale la cara
que yo le pongo una pluma.*

Ronda rondaronda redonda...

*Vamos a hacer una ronda
redonda como una olla,
vos ponés agua caliente
que yo me tomo la sopa.*

Ronda rondaronda redonda...

*Vamos a hacer una ronda
redondita como el sol,
vos ponete colorado
¡que yo tengo mucho calor!*

Hay cuestiones que no queremos dejar de lado antes de terminar esta sección. Si bien las rondas son juegos clásicos, debemos enseñárselas a los chicos. También nos parece interesante pensar que en el siglo XXI llegó el momento de ofrecer otras letras para esas rondas.

Un trabajo conjunto entre los distintos docentes, incluyendo a las familias, dará un mayor enriquecimiento a la propuesta. Muchas de las letras de las rondas fueron escritas en otro contexto social e histórico. Podemos trabajar con ESI a partir de la reflexión sobre las rondas.

http://abc.gob.ar/inicial/sites/default/files/educacion_inicial_2019.pdf
<https://youtu.be/kVLgrmGBFMO>
<https://youtu.be/wC-oN7sKOA0>
<https://youtu.be/7IDhvzOyN4s>



DAMIAN RIVERO es Profesor de Educación Física y de Ajedrez. Se desempeña en diversos institutos educativos.

JUEGOS COOPERATIVOS

Por Damián Rivero

En esta oportunidad desarrollaremos una serie de juegos cooperativos. Veamos algunas características de estas actividades lúdicas.

Contenido

Juegos cooperativos con colaboración del docente.

Al iniciar las experiencias:

Colaborar en la organización y desarrollo de tareas y juegos que promuevan la cooperación.

Durante el desarrollo de las experiencias:

Respetar el derecho a jugar y valorar la inclusión y colaboración de todos en los juegos.

Al finalizar las experiencias:

Actuar con sentido colaborativo en los juegos cooperativos

Para que los juegos cooperativos sean bien aprovechados por nuestros niños necesitamos que participen todos. Es importante considerar las metas colectivas y no las individuales. Que todos creen y aporten desde su diversidad, genera que los grupos y las personas resulten enriquecidos. Realizando estas acciones, iremos previniendo diferentes formas de violencia entre pares, tanto la física como la verbal.

En muchos apartados de educación se habla del autoconocimiento, de las emociones y de la empatía. Con estos juegos podemos desarrollar la empatía y la conexión emocional con los otros, además del sentido de pertenencia.

La comunicación entre pares tampoco es espontánea. La inclusión se genera, se construye y los juegos cooperativos son un gran vehículo para alcanzar estos objetivos.

¿Qué es un juego cooperativo?

Es un juego sin ganadores ni perdedores, sin excluidos ni eliminados, sin equipos temporales o permanentes. Esta característica es lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas.

Lejos de potenciar los juegos de competición (que también pueden desarrollar valores), acá el acento está puesto en la convivencia, en el placer de encontrar a otros y como desafío se propone encontrar una meta en común.



En el juego cooperativo el simple placer de jugar está focalizado en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

La labor en las escuelas ha permitido comprender mejor el impacto de la práctica de tales juegos sobre los comportamientos y más particularmente, sobre la facultad de evolucionar en grupo.

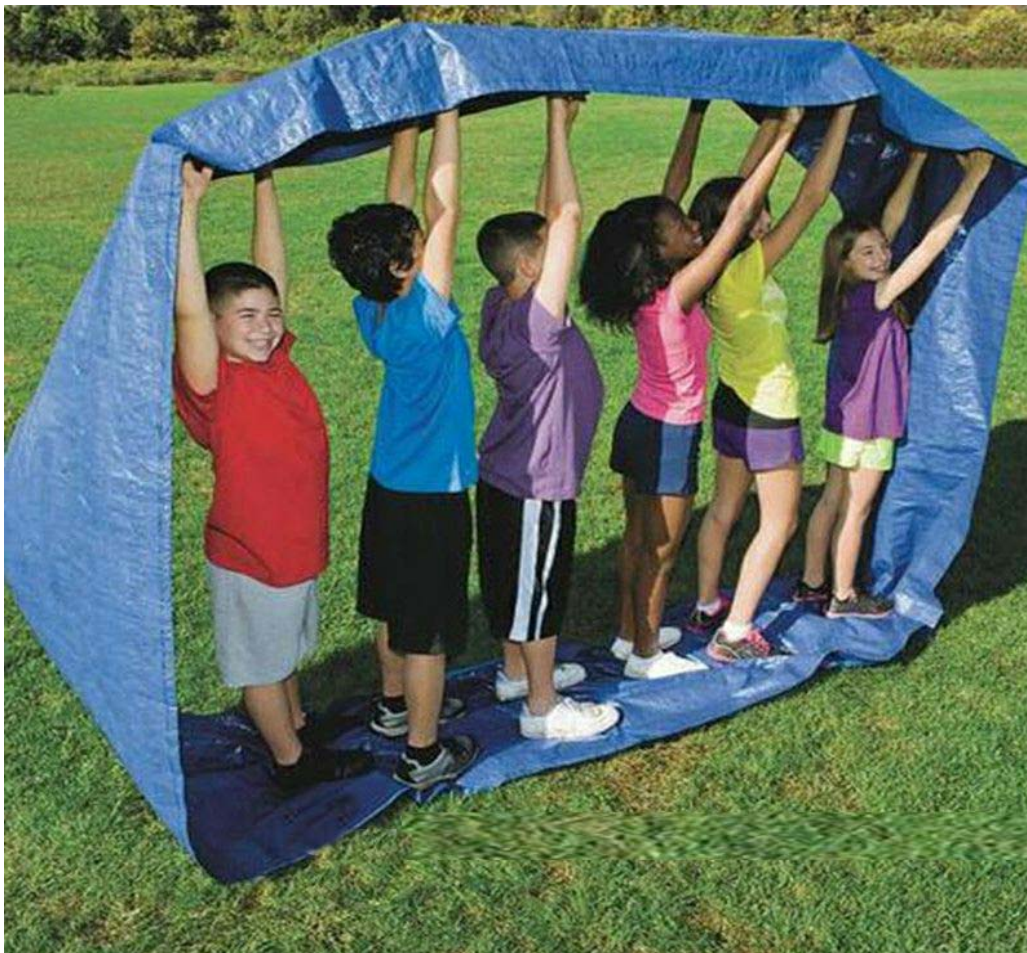
Algunos juegos cooperativos para llevar a cabo de acuerdo con los grupos y sus edades son:

1. La cadena o el rescate

El juego comienza con dos niños tomados de la mano, que son los dos primeros eslabones de la cadena. Éstos tendrán que ir tocando al resto de niños para unirlos a la cadena. Los niños intentarán huir. Si un niño es tocado, deberá tomar las manos a los que están en la cadena y así irán alargándola.

Cuando tocan al último jugador se termina la ronda y la nueva partida comenzará con los dos primeros jugadores que fueron tocados en la primera.

Este juego es conocido como **mancha cadena**. Es interesante pensar como un mismo juego cumple diferentes objetivos en cuanto a lo individual y grupal.



2. El globo

Los jugadores lanzarán un globo inflado al aire. El globo no puede tocar el suelo, así que hay que ir dándole toques entre todos, evitando que se caiga.

Aquí es muy posible que en el esfuerzo para que el globo no toque el suelo, los niños se empujen entre sí al querer golpearlo. Será entonces un buen momento para que el docente intervenga, señalando la importancia de la cooperación. Este juego no es una competencia y no se pierde de vista el objetivo (en este caso que el globo no caiga). El desafío debe ser superado trabajando en equipo.

Podemos agregar más globos para presentar un mayor estímulo y desafío al grupo.

3. Llevando la pelota

Disponemos a los niños por parejas. Se selecciona un recorrido con una salida y una meta. Cada pareja tendrá que llevar una pelota, pero sin tocarla con las manos. ¿Cómo lograrlo? Por ejemplo, colocándose espalda con espalda y ubicando en medio la pelota.

Si la pelota se les cae, tendrán que volver a la línea de salida. La pareja que llegue antes a la meta será quien gane el juego.

Si bien aquí tenemos una pareja ganadora, la cooperación es entre pares y no entre todo el grupo, por esta razón podemos ir cambiando de parejas en cada variante para que no se creen rivalidades y todos jueguen con todos.

Variante: en lugar de pelotas, usamos globos, bollitos de papel o pelotitas hechas con medias.

4. Botella, botella

Hay que hacer un círculo en el suelo con la tiza. Los niños deben tomar una botella de plástico o una cajita de jugo vacía y ponerla justo en medio del círculo. Harán un sorteo a ver quién va al centro.

Al que le toque, se tiene que poner de espaldas a la botella/cajita. Otro niño tiene que dar una patada a la botella o cajita. El que estaba en el centro tiene que ir a buscarla, tomarla, ponerla de nuevo en el círculo y gritar ¡BOTELLA! en ese momento. Entre que va a buscar la botella y vuelve a colocarla en su sitio, los otros niños tienen que correr a esconderse.

A partir de ahí, el que tomó la botella tendrá que ir a buscar al resto del grupo. Si ve a algún niño, volverá corriendo al círculo, meterá el pie dentro y gritará: ¡BOTELLA, BOTELLA por... (aquí dice el nombre del jugador). En este caso el niño nombrado tendrá que salir de su escondite y meterse en el círculo de tiza.

El 'cazado' aún no lo tiene todo perdido, porque cualquiera de sus compañeros escondidos puede venir a salvarlo, dándole una patada a la botella. Si alguien lo consigue, el jugador o jugadores atrapados serán inmediatamente liberados y podrán esconderse otra vez. El que estaba en el centro al inicio, tendrá que descubrir a todos los compañeros para que se acabe el juego.



Si bien esta actividad se parece a la escondida tradicional, al generar círculos y utilizar elementos, le damos a la cooperación otros sentidos y podemos jugar cuando aún los niños no saben contar.



La cooperación explícita en este juego tradicional está en ayudar a quien fue atrapado. Podemos poner dos o más cazadores para agregar dinamismo y alentar a la creación de estrategias.

5. Carrera de embolsados cooperativa

Para poder jugar a las carreras cooperativas debemos conocer con anticipación las carreras comunes. Vamos a recordar cómo era la tradicional carrera de embolsados para dar luego paso a la cooperativa. Debemos admitir que puede terminar con algún niño caído, por eso se recomienda jugar en pisos blandos.

Carrera tradicional: los jugadores tienen que meter las dos piernas en las bolsas y sujetarlas con las manos. La carrera se inicia como cualquier carrera normal. Los participantes deben llegar a la meta dando saltos en las bolsas. No está permitido agarrar ni empujar a los demás participantes. ¡Gana el juego quien llega antes a la meta!

Para hacer variantes cooperativas podemos meter dos o tres niños en bolsas grandes y tratar de que corran.

Hay una variante muy divertida de las carreras de bolsas que es por **parejas**. Los jugadores hacen parejas. Se les atan los tobillos para que tengan dificultades para correr. Los jugadores deben llegar a la meta dando saltos o realizando movimientos que les permitan avanzar.

Aquí se trabajará la coordinación y cooperación entre pares. Siempre es interesante cambiar de parejas para que los niños se conozcan.



6. El lago encantado

Para jugar se necesitan tiza y aros de plástico. Se delimita un espacio en el suelo en forma de elipse, a modo de lago.

Se colocan todos los aros dentro del espacio que se ha convertido en un lago encantado en el que nadie puede tocar el agua (el espacio que hay fuera de los aros). Se colocan los aros atravesando el lago. Ningún niño puede tocar el agua, ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Solo se puede pisar en el interior de los aros, que imitan piedras por las que se cruza el lago.

Si alguien cae al lago, no puede moverse hasta que venga otro jugador y lo salve, deshelando el corazón del compañero al darle un abrazo.

Esto es conocido como **mancha congelada** en el nivel primario, pero es interesante utilizar elementos que simbolicen diferentes lugares de la naturaleza para que los niños luego jueguen sin ellos.

Se pueden realizar diferentes tipos de lagos: más grandes, más pequeños, con más aros, menos aros.

Aquí el desafío está en pasar de aro en aro y no en la persecución del que congela, como veremos luego en la mancha congelada.

¿Por qué los niños deben aprender a trabajar en equipo?

El trabajo en equipo es muy beneficioso para los niños porque les brinda la posibilidad de confrontar sus opiniones e ideas con las de los demás. También es una gran oportunidad para aprender a:

- ✓ Relacionarse y comunicarse con los demás
- ✓ Compartir objetivos y metas
- ✓ Crear lazos de confianza y de compromiso
- ✓ Organizar y coordinar las tareas o el trabajo
- ✓ Aprender nuevas destrezas, aptitudes o habilidades
- ✓ Aprender que estar juntos es mejor que estar solo

Algunas otras características del juego cooperativo:

- Liberar para crear: Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión. De esta forma se propicia el pensamiento divergente y la búsqueda de soluciones alternativas.
- Liberar la posibilidad de elegir: Los niños tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera, afianzando su autonomía.
- Liberar de la agresión: Si el juego demanda cooperación y el resultado se alcanza por unión de esfuerzos y no por oposición, disminuye la aparición de comportamientos destructivos o agresivos.



- > El alumno participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- > Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
- > Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
- > Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- > El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- > Los niños juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los demás.
- > Posibilitan el desarrollo de la empatía, la cooperación, el aprecio y la comunicación entre pares.
- > Son juegos que requieren de acuerdos entre los participantes.

Es interesante que, como docentes, tomemos los juegos conocidos, los modifiquemos y también que seamos creadores de desafíos que inviten a construir el concepto de cooperación entre nuestros niños. Veamos algunos ejemplos:

Sillas cooperativas:

Todos conocemos el baile de la silla. Por lo general, no nos importa qué pasa con nuestros propios amigos. Para salvarnos les quitamos el lugar. Veamos una variante cooperativa:

En este juego o ganan todos o pierden todos. Lo importante es el compañerismo y la cooperación. Hay que estar atentos a la música.

El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de su silla. El que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música, todos tienen que subir encima de alguna silla. Después se quita una silla y continúa el juego.

Cuando los participantes oigan la música, tienen que dar vueltas hasta que ésta deje de sonar. En ese momento tienen que subir todos encima de las sillas, no puede quedar ninguno con los pies en el suelo. El juego sigue siempre la misma dinámica, es importante que todo el mundo suba encima de las sillas.

El juego se acaba cuando es imposible que todos los niños suban a las sillas que quedan.

Zapatillas viajeras:

Cada alumno, al igual que el docente, echará una de sus zapatillas en una bolsa grande, la cual se sacará del círculo con el objetivo de que “un ladrón” se la lleve. Uno de los niños saldrá al rescate de las zapatillas logrando alcanzar al ladrón. Recuperado el botín, el niño sacará una de las zapatillas y deberá buscar a su dueño para entregársela. El que haya recuperado su zapatilla será el encargado de sacar la próxima zapatilla y repetir la acción anterior, hasta recuperar las zapatillas de todo el grupo.



Cruzar el río:

Se realiza sin zapatillas. No se puede tocar el suelo. Hay que desplazarse de un lado al otro del patio (de una orilla del río a la otra). Todo el grupo con dos colchonetas comienza a pensar cómo ir avanzando hasta la otra orilla.

Los niños deben actuar en grupo, puesto que las colchonetas son pesadas y no pueden ser desplazadas a no ser que sea por acción de todo el grupo. Así van surgiendo diversas soluciones a dicho problema.

El juego finaliza cuando todos los alumnos han llegado a la otra orilla.

Alfombra mágica:

Se coloca una tela grande en el piso y los niños se ubican a su alrededor; todos deben aferrarse a un pedazo de tela. Una vez que los niños estén dispuestos alrededor de la tela, el docente o uno de los niños debe sentarse sobre ella y el resto debe transportarlo, como si lo hiciera sobre una alfombra mágica.

Torre de Ladrillos:

Todo el grupo ayudará para construir la torre más alta posible con los ladrillos (bloques, cajas, etc.), intentando que no se caiga al suelo.



Webgrafía

<https://www.guiainfantil.com/jugar-y-aprender/adivinanzas/juegos-y-juguetes/9-divertidos-juegos-cooperativos-con-ninos-para-trabajar-en-equipo/>

http://abc.gob.ar/inicial/sites/default/files/educacion_inicial_2019.pdf



DAMIAN RIVERO es Profesor de Educación Física y de Ajedrez. Se desempeña en diversos institutos educativos.

JUEGOS DE OCULTAMIENTO Y ESCONDIDAS

Por Damián Rivero

En esta oportunidad presentaremos una serie de juegos que a los niños y niñas les encanta desde que son bebés y juegan con su familia. Estamos hablando del conocido: ¿Dónde está? ¡Acá está!

Estos juegos relacionados con las acciones de esconderse y ocultarse son los preferidos de todas las épocas.

Veamos algunas variantes de los juegos tradicionales, aclarando que lo importante en estos juegos es que se respete el rol que le toca cumplir a cada niño al momento de jugar.

Contenido

Juegos de ocultamiento o escondidas

Al iniciar las experiencias:

Identificar y respetar los roles de buscador y buscado

Durante el desarrollo de las experiencias:

Colaborar con los compañeros que cumplen el mismo rol en los juegos de ocultamiento

Al finalizar las experiencias:

Recrear juegos de ocultamiento o escondidas a partir de ideas propias.

La escondida es un juego que ha divertido niños y niñas de todas las generaciones y en todo el mundo. Se puede jugar en familia o con amigos, en la casa, en los patios de la escuela, al aire libre, en espacios cerrados o en las plazas y clubes.

Un dato que nos parece interesante remarcar para tener en cuenta en nuestras clases es que un niño sólo lo disfrutará de jugar a la escondida si tiene la certeza de que encontrará a la persona que busca.

Esto solamente ocurre cuando tiene 3 o 4 años, por lo que jugar antes de esta edad puede ocasionar miedo y ansiedad.

Para tener en cuenta:

Jugar a las escondidas con los niños aporta mucho tanto al aspecto físico como al desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Por ejemplo:

- > Estimula el desarrollo motor.
- > Fomenta la socialización entre niños.
 - > Favorece la comunicación.
 - > Propicia la comprensión y el respeto por las reglas del juego.
 - > Favorece la toma de decisiones.



- Mejora la capacidad del niño ante los riesgos.
- Estimula la inteligencia, creatividad e imaginación.
- Facilita en el niño la creación de expectativas y planificación.
- Es interesante pensar todo lo que los juegos invitan a aprender, por medio del placer y la diversión. Si bien hemos reiterado este concepto varias veces es fundamental tenerlo presente: jugando se aprende.

¿Cómo se juega a las escondidas?

Creemos conveniente dejar los pasos en claro para luego implementar las variantes. De por sí es un juego muy sencillo. Se juega de la siguiente manera:

- La docente (o uno de los participantes) elige a la persona que va a buscar a los demás.
- Quien resulte elegido, tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida entre todos: 10, 20, 30, etc. Si no sabe, cuenta la docente a su lado.
- Cuando termina de contar debe decir en voz alta *“Zapatilla de goma, el que no se escondió se embroma”*, *“ahí voy”* o la frase que decidan e inmediatamente salir a buscar a los demás.
- Cuando encuentre a un compañero, tiene que tocarlo para eliminarlo y seguir buscando. Se suele decir *“Piedra libre a...”* (nombre del compañero/a)
- Para salvarse y ganar el juego, los niños que están escondidos tienen que correr al lugar donde estaba contando el buscador y tocarlo antes de que éste los atrape.

Este juego tiene variantes. En algunos lugares, si el que busca localiza a una persona que está escondida, debe correr hacia el lugar donde contó y tocar mientras dice su nombre. Si llega antes el niño que está escondido, se salva.



En otras variantes, cuando el niño sale a buscar a los que están escondidos, un compañero puede ir corriendo a tocar la pared donde el buscador cuenta para salvar a todos los que ya fueron descubiertos.

Esta variante genera mucha adrenalina, pero es por momentos frustrante para el que busca ya que es muy factible que algún compañero escondido termine salvando a los demás.

Ésta es la versión más tradicional de las escondidas, la que seguramente hemos jugado en nuestra infancia, en el cole, con la familia o con amigos.

La docente puede decidir jugar con las variantes que considere más adecuadas de acuerdo con la evolución del grupo. Se pueden agregar dos, tres o más buscadores, jugar por bandos, cronometrar el tiempo que tarda cada equipo en buscar y encontrar a los compañeros.

Para diferenciar los equipos se pueden colocar pecheras de colores, distintivos, letras, etc.



El juego de ocultamiento y los niños

En varias oportunidades hemos resaltado la importancia de trabajar en forma conjunta y de modo transversal entre los docentes de la institución. Las actividades toman otro sentido para los niños, ya que van generando relaciones que favorece la construcción del conocimiento. Por ejemplo, si vamos a jugar a las escondidas o juegos de ocultamiento como la búsqueda del tesoro, se pueden leer cuentos e historias con temáticas relacionadas. Otra opción es ver videos de Ciencias, por ejemplo, en los que en la naturaleza un ave oculte sus huevos o sus pichones para protegerlos.



Se podrán realizar dibujos y pinturas o cantar canciones que tengan que ver con los piratas y relacionarlos con los tesoros que ellos mismos enterraban cuando se juega a la búsqueda del tesoro.

Para jugar a la búsqueda del tesoro

Se invita a las niñas y los niños a que se “conviertan” en piratas y se disfracen para poder realizar la búsqueda del tesoro. Para eso será necesario solicitar con anticipación a las familias ropa para disfrazarse o podemos armar los disfraces con los elementos que tengamos en la institución. Se pueden utilizar pañuelos, cintas, chalecos, etcétera.

Si los chicos no tienen conocimientos previos respecto de las vestimentas propias de los piratas se puede destinar una clase a la observación de cuentos, videos o imágenes para que puedan apreciarlas. Suelen aparecer con un parche en un ojo, sombreros, pañuelos atados en la cabeza, chalecos, barba, entre otros elementos.

Recordemos que la dramatización de personajes y animales contribuye a que los niños asimilen los conocimientos.

Como disparadores podemos cantar canciones de piratas, visionar videos y proponer juegos libres. De a poco vamos enfocándonos en que la búsqueda del tesoro: *el objetivo es encontrar un elemento escondido por alguien.*

Para este juego, necesitarán los siguientes materiales:



- Un tesoro (se sugiere preparar una sorpresa para las/los niñas/os: una carta, un dibujo, un cuento, un objeto, algo rico para compartir).
- Imágenes impresas y/o dibujadas para el armado de las pistas. Las imágenes pueden imprimirse o pueden ser dibujadas por los docentes de arte o las propias docentes y también por los niños o las niñas de otra sala.

Sugerencia:

Preparar el juego con anticipación, fuera de la mirada de las niñas y los niños.

Objetivo del juego:

Encontrar el tesoro escondido.

Reglas:

- En este juego se entrega en mano la pista (una imagen) y los buscadores tendrán que ir hasta el lugar de la escuela que indica la imagen para buscar la segunda pista. Por ejemplo, si hay una imagen de un piano, tendrán que buscar la siguiente pista en la sala donde esté el piano.
- La segunda pista tendrá otra imagen (imagen dos), que los llevará a la pista siguiente, y así sucesivamente hasta llegar al tesoro.
- Cuando lleguen al ambiente indicado en la pista (sala de música, jardín, biblioteca, etc.) la docente que los/las acompaña les presentará un desafío que los niños deberán resolver. Puede ser hacer un canelón (concepto trabajado en el artículo anterior), entrar y salir de un aro, saltar como sapitos, ladrar como perros y todo aquello que se haya trabajado previamente para que sea conocido por los niños y puedan realizarlo con facilidad.

Para proponer este juego se recomienda contar con la colaboración de adultos, docentes o familiares. Es un juego muy popular en los campamentos, aunque es conveniente practicarlo en las instalaciones escolares antes de jugarlo en la naturaleza.

En la escuela el espacio está más limitado y es conocido por los niños. Se puede realizar una búsqueda del tesoro para el día de la familia y luego, ya con más experiencia, ponerla en práctica en una salida o durante un campamento.

Si se cuenta con una sala de cinco años que ya ha jugado y que tiene experiencia en campamento, es muy divertido jugar a la noche y emplear linternas para la búsqueda del tesoro. Podemos apreciar que las escondidas también pueden formar parte de secuencias de aprendizaje que están presentes en varios momentos de la trayectoria escolar.

Por lo general, se presentan 5 o 6 pistas; cada una con su prueba para ganarse la siguiente pista. El equipo que llega antes al tesoro resulta el ganador. De todos modos, es importante que haya premios para todos los participantes. Pueden ser golosinas, mensajitos, dibujos, etc.

Se sugiere que, una vez finalizado el juego, las niñas y los niños compartan el tesoro y conversen sentados en ronda sus impresiones sobre el juego.



Se pueden plantear los interrogantes:

- > ¿Era fácil adivinar a partir de la imagen de un objeto a qué lugar se refería la pista?
- > ¿Las pistas estaban bien armadas?
- > ¿Qué les parecieron los desafíos?
- > ¿Qué parte del juego les gustó más?
- > ¿Hubo algo que no les gustó? ¿Por qué?

Las respuestas que pueda dar el grupo serán la mejor evaluación que podemos hacer de la actividad que propusimos.

Esconder objetos:

Como última variante y mucho más sencilla que la búsqueda del tesoro, encontramos el juego de esconder elementos en el patio o en la salita.

La dinámica es similar. Se da pistas sobre lo que se escondió o directamente se indica qué es y la consigna es buscar el elemento oculto.

Es interesante jugar primero de modo individual para luego armar los equipos atendiendo a las habilidades que observamos en estos juegos sencillos.

Para complejizar la actividad podemos ofrecer la siguiente experiencia:

- Se trata de que todos busquen objetos diversos en el área de juego o en los mismos bolsos o mochilas que traen.
- Con esos objetos, deben armar una colección de objetos extraños y muy distintos, con los cuales se pueda construir algo. Por ejemplo, buscar una colección de objetos: para bañarse, para llevar a un campamento, para ganar una competencia deportiva, para regalarle a la abuela, para armar un disfraz, etc.

Deberán ser tres o cuatro elementos que puedan ser utilizados en las propuestas. Es una aclaración que se debe hacer. Por ejemplo, se puede agrupar un peine, un espejo, un labial, etc., para armar un “set de maquillaje.”

Como se podrá apreciar las variantes y las posibilidades de implementar estos juegos de ocultamiento son muchas y muy divertidas, así que ¡a jugar!

DAMIAN RIVERO es Profesor de Educación Física y de Ajedrez. Se desempeña en diversos institutos educativos.



LOS JUEGOS DE REACCIÓN

Por Damián Rivero

En esta oportunidad ofreceremos una serie de juegos que son muchos y variados, por no decir infinitos. Éstos son del agrado de los y las peques, ya que esperar la señal o frenar a la orden les gusta mucho. Podemos observar la alegría en sus caritas, en sus sonrisas. Dicha actitud ayuda mucho en la construcción de acuerdos y normas, porque los límites también se enseñan jugando.

Al Iniciar las experiencias

Respetar los momentos de los juegos de reacción adecuando sus acciones a las indicaciones del docente.

Durante el desarrollo de las experiencias

Accionar rápidamente a partir de una señal o consigna.

Al finalizar las experiencias

Diferenciar entre accionar o mantener la quietud ante distintas señales o consignas.

Escuchar y reaccionar

En esta categoría podemos mencionar muchos juegos conocidos. Iniciaremos con algunos que se adaptan fácilmente a los diferentes grupos.

- ✓ Formamos con los niños una ronda marcada con tiza o con una soga en el suelo.
- ✓ La consigna es que todos deben estar paraditos allí y solo se podrán mover cuando la docente diga alguna palabra clave, por ejemplo, **caballo**. Cuando los niños la escuchen podrán salir corriendo para que la docente no los atrape.



✓ La docente debe mencionar otros animales (pato, vaca etc.) para generar expectativa y, finalmente, cuando dice **caballo**, debe salir corriendo. Este juego se puede realizar con todas las variantes que se desee, ya que se puede hacer con colores, con los personajes del cuento que se esté leyendo, con las formas geométricas, con los personajes de dibujos animados. Se puede trabajar a lo largo del año para ejercitar la memoria y trabajar la reacción.

✓ Luego podemos poner un niño en el centro para que sea el cazador, pero la docente sigue siendo la que dice las palabras claves, entonces deberá reaccionar el niño del centro y también los niños de la ronda.

✓ Si no queremos hacer una ronda, podemos hacer una línea y que los niños están parados ahí y a los diez o quince metros realizamos otra línea enfrente, simulando ser la meta a la que deben llegar sin ser cazados por el niño del centro.

Es importante que todos pasen por la experiencia de cazar. El cazador debe tomar decisiones. Los docentes, al observar al cazador, podemos ver cómo se está desenvolviendo en cuanto a la toma de decisiones. Siempre decimos que jugar es la mejor forma de aprender, pero también es una de las mejores formas que tenemos los docentes de realizar observaciones no invasivas.



Estatuas

Este juego se utiliza mucho para la vuelta a la calma, cuando estamos terminando la clase e invitamos a los chicos a volver a la salita para bajar la excitación que fue subiendo a lo largo de la actividad.

Si bien es un juego que parece sencillo, también tiene varios componentes que lo hacen interesante, tales como la reacción rápida, la observación y la imitación.

El docente estará dos metros o más delante de los niños dándoles la espalda. Luego debe avanzar y los niños lo deben seguir y cuando el docente se da vuelta con una postura específica, los niños se tienen que congelar, quedando como estaban. El que no se congela y sigue avanzando, pierde.

Luego el docente sigue avanzando y se da vuelta cuatro o cinco veces antes de llegar al aula.

La variante que podemos hacer en el juego de las estatuas es que cuando el docente se da vuelta, los niños se congelen, pero imitando la postura completa que tenía docente, entonces además de reaccionar, deben prestar atención a la manera de pararse, la posición de los brazos, las manos, el gesto de la cara. Este juego también colabora con la construcción del esquema corporal.

Carrera de colores

Una variante muy interesante de carrera es minar el patio con elementos de diferentes colores. Son muy útiles las tortuguitas que son como los conos, pero casi planas y se amontonan fácilmente. Si no tenemos este material, no hay ningún problema, podemos usar cartulinas, bolsitas con papeles de colores pegados o lo que tengamos en la salita.

Primera variante (con algunos cambios):

Disponemos a los niños en hileras de tres o cuatro. Distribuimos por el patio todos los elementos de colores, aproximadamente entre diez y veinte por cada color.

Se designa un color para cada equipo y cuando el docente dé la orden, deben salir rápidamente a buscar un elemento exclusivamente de su color, no vale que un niño del color amarillo traiga algo azul porque estaba más cerca.

El docente cuenta: 1,2,3 ¡yaaaaaaaaa! y salen corriendo los niños que estaban primeros en la hilera a buscar algo para traerlo rápidamente. Cuando llegan los primeros, se preparan los niños que están segundos en la fila, esperando que el docente dé la orden.

Como se puede observar en esta carrera se trabaja la espera, la orden, la reacción, la elección y la velocidad. Es muy diferente a una carrera de relevos, en la que el niño más rápido llega, le toca la mano a su relevo y éste debe salir. En esta variante hay que esperar la orden de salida.



Una variante interesante, pero que a veces en la excitación genera choques entre los niños, es que a la orden salen todos los chicos a buscar algo de su color y deben traerlo rápidamente al punto de partida para ver quién llega antes. Solamente pueden traer una cosa a la vez.

Otra variante es que a la orden salen todos, pero deben traer todos los elementos que puedan, es decir al volver cada equipo debe haber barrido el patio de las cosas que tienen sus colores (El equipo amarillo junta objetos amarillos, el equipo rojo, recoge objetos de color rojo, etc.) Aquí debemos poner cosas que los niños puedan juntar con facilidad, por ejemplo, hojas, cintas de color, etc.

Segunda variante

Dividimos al grupo solo en dos equipos, mitad de la clase para cada uno. Para que haya menos choques pero que se siga trabajando la reacción a la orden, dibujamos círculos realizados con tiza. Uno a la derecha del patio y el otro a la izquierda, bien distanciados entre sí. Adentro ponemos materiales de dos colores, por ejemplo: en uno, objetos amarillos y azules y en el otro, amarillos y rojos. Un equipo será azul y el otro será rojo. **Los objetos amarillos**, en ambos casos, están para no ser elegidos y seguir trabajando la toma de decisiones.

Las variantes son parecidas. Podemos indicar que salga un niño de cada equipo, o como son dos equipos que van hacia lugares diferentes, podemos hacer que salgan de a dos o a tres a la vez.

Para finalizar, podemos introducir la siguiente variante: a la orden, salen todos los niños del mismo equipo a buscar las cosas de su color y las deben traer a su punto de partida. Quien traiga antes los elementos, gana. Para que sea válido deben haber llegado todos los niños y sentarse, o llegar, poner los elementos en una caja y sentarse. Esas variantes son a elección.

Tercera variante

Se trata de una variante inversa. Antes los alumnos iban en búsqueda de elementos. Ahora los tendrán que llevar desde el inicio hasta depositarlos en un lugar. También en esta oportunidad existen variantes muy divertidas.

✓ Armamos un muñeco

Los chicos tienen guantes, remeras, gorros, pantalones, zapatillas y saldrán a la orden a vestir un muñeco. Aquí también podrán salir de a uno o de a muchos; el docente irá viendo cómo puede su grupo responder a esas consignas.

✓ Armar un número

Los chicos tienen una pila de tortuguitas y de a uno toman una tortuguita y la llevan sobre la línea de un número dibujado en el piso, por ejemplo, el 3. La consigna es ir formando dicho número con las tortuguitas.





✓ Armar una letra

Se trata del mismo juego, pero con letras.

Como vemos, las variantes son muchísimas y el juego se puede retomar en distintas sesiones.

Se puede jugar en grupos más pequeños. Por ejemplo, hacemos cinco grupos de cuatro estudiantes, y cada grupo sale a un número dibujado en el suelo, por ejemplo 1, 2, 3, 4 y 5.

Los alumnos salen a formar su número, y luego rotan un lugar a la derecha, entonces los que tenían el 1 pasan al 2, los que tenían el 2, pasan al 3, los que tenían el 3 pasan al 4 y los que tenían el 4 pasan al 5, los que tenían el 5 pasan al 1.

De esta forma, en cinco vueltas todos pasaron por los cinco números.

Si queremos seguir en la misma clase, luego hacemos, 6, 7, 8, 9 y 0.

O bien continuamos en otra clase cambiando la disposición de las hileras.



Trabajo con las letras

Una propuesta interesante si están trabajando sus nombres es armar la inicial de un integrante del equipo. Puede ser el docente quien la elija o los niños.

También se puede jugar inversamente esperando la orden para la reacción. Por ejemplo, el docente prepara la letra en el piso con las tortugas y los niños deben salir en velocidad y a la orden para buscar las tortugas y armar una pilita delante de su hilera. Lo mismo con números o con los elementos que el docente decida.

Tierra, mar y aire

Organizamos a los niños de manera que todos jueguen al mismo tiempo. Deben armar un círculo y el docente debe ubicarse en el centro como en el juego del principio de la propuesta.

El objetivo es que a la orden del docente los niños tendrán que adoptar la posición que corresponda a las palabras acordadas (en este caso tierra, agua y aire). Por ejemplo, cuando se diga **“tierra”** los alumnos se pondrán de pie; con la palabra **“aire”**, darán un salto; y con **“agua”**, se tumbarán boca abajo.

Es un juego que nos permite observar la reacción y la atención, ya que muchos niños copiarán a sus pares, sin importar si éstos lo están haciendo de acuerdo con la consigna o no. Resulta muy divertido para todos.



Variantes posibles para este juego son muchas, veamos dos: una palmada (tierra); dos (agua) y tres (aire).

También puede ser con señales: pulgar hacia arriba (aire); hacia abajo (agua); y palma hacia arriba (tierra).

Hemos desarrollado en este artículo juegos que se pueden hacer en múltiples sesiones, con variantes ilimitadas, y que también resultan muy divertidos para jugar en encuentros como el día de la familia, o en un campamento, dentro y fuera de la institución.

Podemos ir agregando dificultades a medida que los grupos respondan con gran facilidad a las consignas dadas.

Los podemos relacionar con los contenidos de las diferentes materias, con cuentos, canciones, animales, y todo lo que estemos enseñando para seguir generando propuestas transversales y proyectos fuertes dentro de la propuesta anual.



Bibliografía

AA.VV. (2019): *Diseño curricular para la Educación Inicial*. Dirección General de Cultura y Educación. La Plata, Provincia de Buenos Aires. Disponible en http://www.abc.gov.ar/sites/default/files/educacion_inicial_2019.pdf

DAMIAN RIVERO es Profesor de Educación Física y de Ajedrez. Se desempeña en diversos institutos educativos.



JUEGOS DE PERSECUCIÓN

Por Damián Rivero

En este artículo, veremos una gran variedad de juegos; aunque siempre hay muchos más por ver. Recordemos que jugando se conoce el mundo y se aprende más fácilmente.

Contenido

Juegos de persecución, individuales y grupales.

Al iniciar las experiencias, sugerimos participar en juegos de persecución de organización simple con un refugio: “uno persigue a todos”, “todos persiguen a uno”, “un grupo persigue a otro grupo” (inicialmente, el docente).

Durante las experiencias, participar en juegos de persecución, individuales y grupales de organización más compleja: masivos y por bandos, sin refugios o con uno o más refugios, cumpliendo diferentes funciones.

Resolver situaciones durante los juegos de persecución reconociendo los roles y funciones que toca desempeñar.

Al finalizar las experiencias, participar en juegos de persecución individuales y grupales de organización más compleja: con diferentes roles fijos y con cambios y rotación de roles. Resolver situaciones durante los juegos de persecución de acuerdo con roles y funciones que toque desempeñar a uno mismo y a los demás.

¿Listos para jugar? Comencemos...

Hoy ofreceremos juegos que se aprenden desde temprana edad y que se juegan a lo largo de toda la vida escolar. También aparecen en deportes diferentes, ya sea de forma recreativa o competitiva.

Siempre hay que recordar la importancia del juego, no sólo en la niñez sino a lo largo de nuestra vida.

Alejandro Guardiola, autor español, afirma: “El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta el punto de influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante.

El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles.



Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les serán posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

Tal y como piensan hoy día un gran número de psicólogos y educadores, la infancia no es un simple paso hacia la edad adulta, sino que tiene un valor concreto en sí misma. Actualmente se admite que en la infancia se encuentran muchas de las claves de lo que será la persona en un futuro.

*Esta afirmación ha sido especialmente apoyada por Sigmund Freud cuando afirmaba que **todo hombre es su infancia.***¹

Teniendo en cuenta esto, estamos convencidos de que el juego fue, es y será el mejor vehículo para la construcción de nuestros conocimientos. Esta idea debe ser nuestro norte a la hora de planificar.

Como hemos sostenido en varias oportunidades, el docente debe ser el primer perseguidor. Esto tiene las siguientes ventajas: su accionar sirve de modelo para los niños, puede elegir a quién atrapar, puede incluir en el juego a todos y a todas, ya que muchas veces los niños con el afán de ganar, utilizan estrategias que pueden resultar perjudiciales para los compañeros.



¹ Guardiola, A.: *Juego con pelota en el Nivel Inicial*. Disponible en <http://aleguardiola.blogspot.com/2021/05/juego-con-pelota-en-el-nivel-inicial.html>



Aprender a tolerar la frustración es uno de los desafíos que ofrece jugar. De una manera sencilla, se aprende cuando se gana y también hay aprendizaje cuando se pierde. En conclusión: jugar siempre depara un aprendizaje.

En sala de 3 años el perseguidor debe ser el docente, ya que los niños de esta edad, por lo general, no quieren ser atrapados por sus pares.

Una secuencia posible para los juegos de persecución es empezar con un solo perseguidor que corra a todo el grupo para ir sumando el número de perseguidores en los siguientes encuentros.

Es fundamental aclarar, mostrar y volver a retomar cómo es la forma de atrapar, de tocar, de manchar, debido a que en la adrenalina del juego pueden ocurrir situaciones desagradables: golpes, arañazos y todo tipo de accidentes. Fijar claramente las reglas ayuda a disminuir las acciones violentas. Explicamos de la siguiente forma: “*tocamos con la mano la espalda de nuestro compañero*” y ésta es la forma válida. Si es necesario simulamos este movimiento varias veces.

Los juegos de persecución y atrape son por excelencia dentro del nivel inicial, aquéllos que logran grandes estímulos en coordinación, tiempo, espacio, transformación, ritmo y reacción.

Como siempre decimos: cada docente conoce a su grupo, su institución, los tiempos y espacios con los que cuenta y es quien está habilitado a realizar todas las adaptaciones que crea necesarias.

Es oportuno recordar que en alguna propuesta de tiempo atrás relacionada con el ajedrez, aconsejábamos tener tableros gigantes en el patio de la institución. Estos tableros pueden ser empleados como campo de persecución para entrar y salir o como refugio; se pueden utilizar las casillas blancas como calabozos y las negras como los espacios seguros. Cada docente decidirá cómo utilizar lo que tiene a disposición.

Sugerencia: iniciar la actividad contando una historia para jugar a la mancha. Esto genera expectación y entusiasmo. Podemos utilizar los personajes de los cuentos que estamos leyendo o personajes que los docentes de educación artística ofrecen en música, danzas, plástica, inclusive en teatro.

Para salas de 3 a 4 años

EL CAZADOR DISTRAÍDO

- ▶ Un cazador (dijimos que será la docente en principio) y varios animalitos que están sueltos en el bosque (los niños).
- ▶ El cazador los atrapa con la mano y los lleva a su cueva, pero es tan distraído que los animalitos que están sueltos los pueden liberar.

Se puede jugar en varias ocasiones, con variantes. Por ejemplo: el docente indica un determinado animal. Los niños deben moverse como ese animal.

Otra variante es que los niños elijan el animal y se muevan como tal.

Luego el cazador debe solicitar un ayudante y de esa forma va incluyendo de a poco a los niños para que pasen por la experiencia de ser los cazadores.



MANCHA PUENTE

- ▶ El docente o un niño será quien persiga a los demás. Este rol se denomina la “mancha”.
- ▶ La mancha debe tocar al resto del grupo.
- ▶ Cuando toca a un niño, el participante atrapado debe quedarse parado con las piernas abiertas.
- ▶ Esta forma simula ser un puente y da la posibilidad de que para ser liberado un compañero pase por “debajo del puente”.

PONER EL GORRO

- ▶ Comienza el docente con un gorro en su cabeza (luego será un niño quien lleve el gorro).
- ▶ A la cuenta de tres, el docente sale corriendo para tocar a cualquier niño o niña y ponerle el gorro.
- ▶ La consigna es que el perseguidor debe llevar el gorro en la cabeza sin que se le caiga, pero se podrá ayudar con una mano.
- ▶ Así van pasando todos los participantes a ser manchas. (Si bien a muchos no les gusta ser mancha es muy importante que pasen por esa experiencia). La mancha debe elegir, tomar decisiones, ejecutarlas e inclusive ver si cambia de opinión o no.



Una anécdota

Observé una vez en el profesorado a un adulto jugando a la mancha que no podía tomar la decisión de a quién tocar. Era muy interesante ver la situación.

¿Qué sucedía? Sentía mucha responsabilidad por el efecto que pudieran causar sus acciones.

Juegos como la mancha forjan a personas que se hacen responsables de sus actos, ya que es la propia decisión lo que tiene sentido en ese momento.

Es por esta cuestión que damos tanta importancia a los juegos de persecución más allá de las capacidades motrices que trabajan los niños cada vez que juegan.

Para salas de 4 o 5 años

Cuando se aborda el trabajo con niños más grandes se pueden aplicar las siguientes variantes:

MANCHA PANZÓN

- ▶ Para jugar necesitamos una pelota. Puede ser de tenis o la llamada pulpo, inclusive se puede emplear una media rellena con papeles. Recuerden que buscar variantes en los materiales es muy importante, ya que abre el abanico de propuestas y nos alejamos del “no puedo porque...”
- ▶ Un niño será “mancha” panzón. Éste llevará la pelota debajo del pintorcito o remera, y saldrá corriendo a toda velocidad una vez que el docente dé la orden tratando de tocar a los “no panzones”.
- ▶ Si logra tocar a un compañero, éste pasa a tener una panza y ayuda al panzón principal.
- ▶ Aquí agregamos una característica: no pasa a ser mancha en soledad, sino que se suma a ser mancha.

Podemos observar las variantes en una mancha contra todos, y manchas que se van sumando, en las que quedarán muchos contra pocos.

Opciones en las que sumamos refugios

CAMBIARSE DE CASA

- ▶ Esta propuesta es muy potente porque pone en juego varias cuestiones motrices y cognitivas, pero sobre todo hace foco en la toma de decisiones en cuanto al feedback del contexto.
- ▶ Definiremos dos zonas bien marcadas. En ellas viven chicos muy buenos e inquietos, que constantemente se quieren cambiar de casa. Pero para lograrlo tendrán que burlar al guardián (docente) que intentará atraparlos.
- ▶ Los niños saben que hay al menos dos lugares donde no podrán ser atrapados y entonces decidirán cuándo cruzar o no para su otra casa.
 - ▶ En este juego hay posibilidades: se puede mandar a una cueva al niño tocado. Éste puede ser salvado o no por los amigos que pasen por ahí.
 - ▶ A los niños tocados se los puede convertir en manchas entonces así todos siguen en movimiento.





CONSEGUIR CASA

- ▶ Este juego es parecido al juego de la silla, pero en el patio y con más lugar para correr. El docente prepara tantas casas (que serán círculos en el piso hechos con tiza o aros) como participantes haya, menos uno.
- ▶ Todos correrán libremente hasta escuchar un fragmento de alguna canción o hasta que el docente dé una orden.
- ▶ Cuando la canción deja de sonar (o el docente da la orden), los niños deberán ubicarse dentro de una casa.
- ▶ El que quede afuera por no haber encontrado casa, es quien dará la orden la próxima vez. Todos juegan la mayor parte del tiempo a buscar casa. En ocasiones se convierten en quien da la orden.
- ▶ En esta variante no hay persecución a otro. El objetivo es reaccionar rápidamente

FRUTAS

- ▶ El docente dibuja diferentes frutas en el piso o pone carteles gigantes hechos por los niños con los nombres de las frutas, si es que saben leer. El tema frutas es transversal a todas las áreas y esas propuestas siempre tienen otra fuerza en la construcción del aprendizaje. Abordarlas desde educación física es muy positivo.
- ▶ Los niños deben correr libremente por el espacio.
- ▶ El docente dará la orden nombrando una fruta y saldrá a atraparlos.
- ▶ Los niños deben correr lo más rápido y ubicarse adentro o al lado de la fruta mencionada.
- ▶ Luego, de a uno, van cambiando los cazadores para que todos pasen por todos los roles.



EL GALLINERO

- ▶ En este juego les proponemos a los pequeños que simulen ser gallinas que están dentro de un gallinero que tiene dos puertas: una de entrada y otra de salida de emergencia.
- ▶ La puerta de entrada es automática: El docente abrirá o cerrará sus piernas como si fuera la puerta automática.
- ▶ Si viene un visitante y se abre la puerta automática, entonces podrá entrar a atrapar una gallina.
- ▶ Éstas saldrán corriendo y escaparán por la puerta de emergencia.
- ▶ Las gallinas podrán entrar nuevamente al gallinero por la puerta automática.
- ▶ Este juego de persecución es muy interesante porque nadie se queda sin jugar.

EL GUARDIÁN DORMILÓN

- ▶ Para este juego debemos disponer de tantos aros como participantes haya. Si no tenemos aros, podemos dibujar círculos.
- ▶ Los aros (o círculos) serán la casa de los animales (los participantes). El docente será el guardián del zoológico.
- ▶ Cuando el guardián se duerme, los animales tratan de cambiarse de jaula.
- ▶ Si el guardián se despierta, trata de atrapar a los animales que andan sueltos. Si los atrapa se los lleva con él.
- ▶ Los animales atrapados pueden ser salvados cuando el guardián se vuelve a dormir.



TOCAR AL NOMBRADO

- ▶ Para este juego necesitamos disponer a los niños en ronda, pero sin que se tomen de las manos.
- ▶ El docente debe ubicarse dentro del círculo y mencionar por su nombre a un niño.
- ▶ Éste tendrá que salir corriendo. Debe tratar de que no lo toque ninguno de sus compañeros.
- ▶ El que logre atraparlo pasa al medio de la ronda a recomenzar el juego.

LOS PESCADORES

- ▶ Se eligen a tres niños que estarán tomados de las manos y formarán una red de pescar.
- ▶ Ellos tratarán de atrapar peces (los demás niños).
- ▶ El que resulta atrapado pasa a formar parte de la red.

En este artículo hemos visto una gran variedad de juegos, aunque siempre hay muchos más por ver. Recordemos que jugando se conoce el mundo y se aprende más fácilmente.



Webgrafía:

http://www.abc.gov.ar/sites/default/files/educacion_inicial_2019.pdf

imágenes en el mail

DAMIAN RIVERO es Profesor de Educación Física y de Ajedrez. Se desempeña en diversos institutos educativos.



LA COMUNICACIÓN CORPORAL

POR DAMIÁN RIVERO

En esta oportunidad trabajaremos de forma transversal con Prácticas del lenguaje, Música y Educación artística, utilizando imágenes y fotos de esculturas.

La idea es seleccionar alguna historia que estemos trabajando en Prácticas del Lenguaje para que los niños puedan elegir aquellos momentos que más les gustaron y a partir de allí, invitarlos a imitar cómo se habrán movido los personajes, cómo habrán corrido al estar en peligro, qué caras tendrían al estar preocupados, asustados o felices.

Contenido

- La comunicación corporal en juegos de imitación, representación y expresivos.

Al iniciar las experiencias

- Corporizar objetos, animales, personas y personajes imitando posiciones, movimientos y sonidos en forma lúdica.

Durante el desarrollo de las experiencias

- Experimentar juegos expresivos a partir de cuentos, melodías, ideas e imágenes, entre otras posibilidades.

Al finalizar las experiencias

- Comunicar diferentes mensajes a partir de gestos, mímicas, representaciones, señas y posturas.

Vamos con algunos fragmentos, a modo de ejemplo, para que ustedes puedan rescatar aquello que les sea funcional al momento de armar su propia secuencia didáctica.

Algunas propuestas pueden ser:

- Lectura de cuento tradicional mostrando imágenes.
- Lectura de cuento con proyector para ampliar imágenes.
- Lectura de cuento mostrando imágenes impresas gigantes.
- Cuento proyectado de video presentado en internet.
- Descargar cuento y mostrar en tablets individuales o notebooks.
- Proyectar cuento por pequeños grupos.

La forma individual y animada tiene sus ventajas porque propicia la atención. Recomendamos historias cortas, sencillas, ya que el objetivo es que aparezcan emociones imitables y diversidad de movimientos.

Si proponemos una fábula, por ejemplo: la de la tortuga y la liebre, podremos articular varias cuestiones de valor en educación física, que tendrán que ver con imitar la velocidad de ambos animales, y también la corporalidad de la tortuga.

- ✓ Se puede, por ejemplo, dividir esta mini secuencia en dos o tres encuentros. Con papel de diario les hacemos a todos los niños el caparazón de la tortuga y los invitamos a caminar en cuadrupedia a una velocidad lenta. También podemos plantear una carrera de tortugas.
 - ✓ Otra variante en esa misma clase es que algunos sean tortugas y otros, liebres, para que vivencien las diferencias de velocidad en un traslado u otro.
 - ✓ Si gana la tortuga, entonces podremos proponer que imiten las sensaciones que habrá experimentado la liebre al perder: ¿qué gestos habrá realizado? ¿Cómo se habrá sentido? ¿Qué expresión habrá tenido su cara?
 - ✓ También se puede trabajar ahí la derrota como una oportunidad de aprendizaje para la vida y cómo nos posicionamos frente a un resultado.
- Los niños comprenden rápidamente los sentidos de los cuentos y las fábulas. La imitación nos permite que reflejen esos sentimientos. De esta forma podemos trabajar la tolerancia a la frustración.

Dos ejemplos concretos para imitar corporalidad y emociones



Recuerden que no hay recetas y ustedes son quienes conocen las características de sus grupos. Inclusive podrán buscar la forma de transmitir el mensaje a aquellos niños que presenten alguna discapacidad. De esto también se trata la real inclusión.

Si hay algún tema puntual en la salita, se podrá buscar otra fábula o un cuento y a partir de la imitación de acciones, gestos y emociones podremos lograr el mensaje. Es posible que sean los propios niños los que lo traigan a la salita.

Otro día se puede proponer un cambio de roles. Podemos tomar cuentos donde haya caracoles, ranas, monos y todos aquellos animales que tengan movimientos característicos para poder imitar.



<https://www.youtube.com/watch?v=js1lKmt-Mag>
<https://www.youtube.com/watch?v=LJxGezoR0zg>

La fábula de la paloma y la hormiga

✎ A partir de esta fábula trabajaremos la propuesta de varios movimientos.

✎ A los niños les encanta la sensación de volar.

✎ Poniendo colchonetas podremos llevar a cabo la propuesta de la hormiga en el agua, y solicitar que otros niños sean las palomas.

✎ Intervenimos con preguntas del tipo: ¿cómo podemos imitar el vuelo? ¿Cómo creen que se sentirían si volaran? ¿Qué le pasaría a la hormiga? ¿Cómo se habrá sentido cuando la paloma la ayudó? ¿Cómo se desplaza la hormiga en su ambiente?

✎ Con estas preguntas relacionamos los movimientos corporales con las sensaciones y emociones que tienen los personajes.

✎ Luego haremos hincapié en la importancia de ayudar y de ser agradecidos con los demás por diferentes gestos que hayan tenido con nosotros.



<https://www.youtube.com/watch?v=V60zA7N6gCQ>

Otra posibilidad es imitar sonidos. Podemos proyectar videos de animales en su ambiente natural para que vean la diferencia del animal real al que suelen ver en dibujitos.

La consigna es que presten atención a los movimientos y sonidos que observan. Así que podemos salir al patio y plantear diferentes variantes:

✓ Que todos imiten el mismo animal, tanto en sus movimientos como en los sonidos que hace.

✓ Que cada uno imite el animal que más les guste, que más miedo le dé, que más gracia le cause, el que quisiera tener como mascota, etc.

✓ Cada niño imitará desde la interpretación de sensaciones que genera el visionado de ese video.

✓ Esa libertad de elección es muy interesante para trabajar luego en ronda el hecho de que todos somos distintos y de que nos gustan cosas diferentes.



Variante:

- ✓ Sentarse en ronda. Alguien ubicado en el medio, debe imitar un animal y los demás tienen que adivinar qué animal es.
- ✓ El niño puede decidir qué animal imitar o puede ser el docente quien decida y se lo comunique al oído.
- ✓ A continuación, los niños deben elegir un animal y salir corriendo de la forma en que lo haría ese animal.

Esta propuesta puede abarcar varios encuentros. Se puede musicalizar y relacionar con Educación artística, por ejemplo, proponiendo en lugar de animales, fotos de objetos y que los niños tomen sus formas y copien o imaginen cómo serían los movimientos.

Posibles objetos: una pelota, una tijera, una bicicleta, una calesita, etc.

Variantes:

- ✓ Otro juego posible es mostrar la imagen y que los niños imiten dicho objeto.
- ✓ Que a partir del sonido del elemento adivinen cuál es y hagan sus movimientos.

Es más que interesante trabajar en las instituciones educativas de forma transversal, combinando diversas áreas en las propuestas.

Las neurociencias han comprobado que experimentar con el cuerpo supone un nivel más profundo de asimilación de los contenidos. ¡Así que, a poner el cuerpo a las propuestas!

Webgrafía

http://www.abc.gov.ar/sites/default/files/educacion_inicial_2019.pdf
https://www.youtube.com/watch?v=js1lKmt-Mag_
https://www.youtube.com/watch?v=LlxGezoR0zg_
https://www.youtube.com/watch?v=V60zA7N6gCQ_

DAMIAN RIVERO es Profesor de Educación Física y de Ajedrez. Se desempeña en diversos institutos educativos.

EL MEDIO AMBIENTE Y LA SALUD

Por *Damián Rivero*

Formamos parte del medio ambiente y su cuidado impacta en nuestra salud. Los desperdicios que generamos se vuelven contra nosotros. ¿Qué podemos hacer desde nuestro lugar? Estas cuestiones también hacen a la educación física.

El propósito de este artículo es ofrecer alternativas para abordar en el jardín.

Contenido:

Identificación de riesgos para la prevención en el cuidado individual y grupal.

Al iniciar las experiencias:

Identificar normas referidas al cuidado del ambiente.

Identificar prácticas referidas al cuidado y disposición del propio cuerpo en la interacción con el ambiente.

Durante el desarrollo de las experiencias:

Practicar normas referidas al cuidado, la valoración y la protección del ambiente.

Identificar prácticas referidas al cuidado y disposición del propio cuerpo y el de los demás, en la interacción con el ambiente.

Al finalizar las experiencias:

Utilizar prácticas referidas al cuidado y disposición del propio cuerpo y el de los demás, en la interacción con el ambiente.

En esta oportunidad desarrollaremos una propuesta que, como tantas otras, se plantea de forma espiralada. Esto quiere decir que se irá complejizando a medida que los niños vayan avanzando en su trayectoria escolar.

Sostenemos que los niños y niñas son capaces de comprender conceptos que tienen que ver con la salud, con el ambiente e inclusive con la ciencia. Como solemos decir, lo importante es cómo les acercamos las propuestas.

Siempre es interesante tener en cuenta que las etapas tempranas de la vida son fundamentales para la formación de hábitos.



La educación formal en el nivel inicial se constituye en un ámbito propicio y adecuado para la promoción de hábitos saludables y para la prevención de enfermedades en niños de 3 a 5 años de edad.

¿Qué podemos ofrecer relacionado al cuidado del ambiente?

Este contenido nos invita a realizar proyectos transversales con todas las áreas. Podemos relacionar con Ambiente Natural, las cuestiones de contaminación, incluso de alimentación; Con Ciencias Sociales, ubicación de la Institución en relación a fábricas, ríos, basureros y como estas cuestiones pueden afectarnos. Ambas áreas se relacionan con Prácticas del Lenguaje, generando la realización de carteles, de recomendaciones, de dibujos explicativos, inclusive de folletos. También se pueden utilizar las TIC para la realización de producciones.

En cuanto a Matemática, la utilización de geometría puede servir para analizar formas de etiquetas de alimentos o de las cajas que los contienen.

Desde la rama artística podremos entrelazar de forma muy creativa todo lo relacionado con el cuidado del medio ambiente y de la salud, empleando dibujos, historias, canciones, poesías, dramatizaciones y todo aquello que se acuerde entre docentes.

Son temas que nos dan una infinidad de posibilidades para la creación. Podemos filmar las experiencias que hemos realizado en diversas oportunidades de exploración para luego socializar lo trabajado.

Propondremos a continuación, algunas ideas para realizar en excursiones, en plazas, en campamentos, inclusive en el patio de la institución.

En primer lugar, retomemos aquello que tiene que ver con realizar acciones in situ en la naturaleza.

Ya en una primera caminata se podrá analizar con los nenes si hay residuos tirados en el suelo. Si es así, se puede analizar: ¿son orgánicos o no? ¿Qué se puede hacer al respecto? ¿Les parece que las acciones de recolección de residuos ayudan al planeta? ¿Qué podemos hacer nosotros?

Juego para realizar en el patio de la institución previo a una salida

Habiendo conversado acerca de cómo los diferentes tipos de residuos que generamos las personas pueden dañar el ambiente y por ende nuestra salud, podemos proponer algunas competencias por equipos o en forma individual.

Recuerden que los juegos cooperativos tienen como efecto secundario generar hábitos saludables en los chicos, ya que al ser un juego no es tomado como una imposición y todos tienen ganas de colaborar en acciones de limpieza o de reorganización.

El objetivo de las actividades puede ser el reciclado o el cuidado del medio ambiente.



Juntamos “residuos del patio”

Como primera medida, podemos presentar videos sobre el tema o establecer una puesta en común en la cual todos compartan sus saberes acerca de los residuos: cuáles son peligrosos, cuáles tardan mucho en deshacerse, cuáles son orgánicos, etc.

A continuación se distribuyen estratégicamente en el patio, paquetes de galletitas, cajas de leche, saquitos de mate cocido, cajas de alimentos de distintos tamaños, pedazos de galletitas que hayan quedado, cáscaras de fruta, etc. para que los niños y sus docentes los recojan pero agrupándolos por categorías: orgánicos, reciclables, etc.

Se invita a todos los niños a que usen guantes descartables explicando que es muy peligroso levantar cosas del suelo, ya que pueden estar contaminadas. Se puede, a modo de ejemplo, ponerse una bolsa de nylon en la mano y mostrar cómo se recoge desperdicios y éstos quedan adentro de la bolsa.

Ésta es una excelente ocasión para reflexionar acerca de los cuidados que debemos tener para evitar enfermarnos, propiciando que los hábitos de higiene tengan sentido y puedan ser sostenidos en el tiempo.

Es el momento de pensar cómo clasificar los residuos teniendo en cuenta toda la información recibida.

Estos juegos se pueden hacer varias veces, cambiando cantidades de residuos y modificando la conformación de los equipos, de modo tal que todos los niños tengan contacto con los materiales.

Es importante destacar el impacto que acciones muy pequeñas pueden tener en el ecosistema y en nuestra salud. Por ejemplo pensar que una botellita de plástico o una simple bolsa tarda mucho tiempo en degradarse o que al tapar cloacas puede generar a futuro inundaciones que nos perjudicarán.

Un aspecto a considerar es que los docentes actuemos como promotores de la salud corporal y mental.



El concepto de la educación para la salud se concentra cada vez más en el aprendizaje y en el proceso de fortalecimiento de la autonomía.

Consideramos fundamental que los chicos posean conocimiento de su realidad corporal y esto les permitirá ir aprendiendo, paulatinamente y de acuerdo con sus posibilidades, diferentes maneras de cuidarse en relación a varias cuestiones tales como la alimentación saludable, las formas de aseo, la vestimenta más adecuada y la importancia de la regularidad de la práctica de la actividad física, acciones que poco a poco podrán convertirse en hábitos y prácticas saludables.

Un gran ejemplo de cuidado de salud es la reanimación cardiopulmonar en familia. La técnica de **RCP** puede ser abordada desde el hogar con todos los integrantes de la familia.

Es de vital importancia tener conocimiento de esta técnica; si bien los niños no están en condiciones de implementarla, tendrán un registro y un recuerdo que puede ser muy provechoso.

A continuación, en el enlace, se podrá ver un video que muestra cómo se puede trabajar el RCP con la utilización de peluches, almohadas, almohadones, etc.

<https://www.infofueguina.com/social/2019/9/5/ensenan-rcp-desde-un-jardin-de-infantes-41336.html>

#YoReciclo

Los grandes problemas ambientales, en general, son producto de problemas aislados que, al fusionarse, se transforman en un **gran problema**.

Tomando como base esta perspectiva, podemos utilizar la misma lógica para combatirlos: si fusionamos pequeñas acciones aisladas, podemos generar una **gran solución**. Una de las pequeñas soluciones más efectivas que existen es **reciclar**, ya que encierra la clave de **todo**.

Los desechos que generamos, si no están bien tratados, no solo provocan contaminación en el aire, en el agua y en la tierra, sino que, además, degradan el ambiente, deterioran la salud de la población, extinguen especies, generan proliferación de plagas y enfermedades peligrosas, producen gases de efecto invernadero, destruyen las propiedades del suelo, ensucian el agua subterránea (principal fuente de abastecimiento de agua potable de gran parte de la población) y provocan focos de infección.

Cuando tiramos todo junto (sin separar) y se lo lleva el camión recolector, la carga termina en rellenos sanitarios que están afuera de la ciudad, lo que equivale a meter “la basura abajo de la alfombra después de barrer” —el problema es que, lamentablemente, en nuestro planeta no hay suficientes alfombras ni son tan mágicas como esperamos.

A saber: no todos los desechos terminan en rellenos sanitarios; los basurales a cielo abierto no nacen de un «repollo». En el Área Metropolitana de Buenos Aires hay decenas de basurales clandestinos.



Las 3 R de la ecología: los pilares del cambio

Reducir, Reutilizar y Reciclar son los 3 pilares básicos que sustentan el equilibrio de la naturaleza. A pesar de que cada R es importante en lo individual, lo ideal es ponerlas en práctica de la siguiente manera:

1) **Reducir** el consumo, tanto de bienes como de energía (ambos generan residuos). Es el famoso «prevenir es mejor que curar», pero en este caso; «rechazar lo que no necesitamos». Aunque no deseamos admitirlo, somos responsables del residuo que generamos después de consumir. Podemos reducir comprando elementos sueltos, usando bolsas de tela para hacer las compras, eligiendo los productos con menos envoltorios, instalando lámparas de menor consumo, etc.

2) **Reutilizar** es darle un nuevo uso a los materiales u objetos para disminuir el consumo de energía y de materias primas.

Los componentes de los objetos no poseen finalidades fijas: si se utilizaron para fabricar algo, pueden utilizarse para fabricar otra cosa distinta.

Podemos reutilizar el papel (si usamos una sola cara, ¡usemos la otra!), podemos hacer macetas con latas o envases de tetrabrik, podemos vender o donar las cosas que ya no usamos (como muebles o ropa), podemos arreglar las cosas en vez de tirarlas, podemos, podemos y podemos...

3) **Reciclar** = volver al ciclo. No se sabe bien cuándo, pero en algún momento de la historia decidimos apartarnos del funcionamiento natural de las cosas y armar nuestro propio mecanismo de vida.



En la naturaleza todo es un **ciclo**, todo se transforma y nada se desperdicia. Nosotros somos los únicos que hacemos las cosas de manera lineal (¿extraemos? ¿procesamos? ¿fabricamos? ¿vendemos? ¿tiramos?), intentando superar el orden lógico y común de las cosas.

Pero bueno, me parece que ya está, ¿no? Ya probamos nadar en contra de la corriente y hacer las cosas a nuestra manera. Es hora de **volver al ciclo**; es hora de **reciclar**.

El reciclaje consiste en someter los materiales a procesos físicos o químicos para obtener, a partir de ello, nuevamente materia prima (o un nuevo producto).

Se pueden realizar actividades con aquellos residuos recolectados en el patio o en la plaza y luego seleccionar, separar y/ o reciclar materiales.

También se pueden usar los materiales para realizar obras de arte, ya que al realizar esta acción los pequeños tendrán una visión más amplia acerca de qué ven cuando “ven cosas”. Esto quiere decir que donde otros vean basura, ellos verán oportunidades y éste es el mensaje más importante que podemos construir para cuidar el medio ambiente y por ende, nuestra salud.



Webgrafía

http://abc.gob.ar/inicial/sites/default/files/educacion_inicial_2019.pdf
<https://ecohouse.org.ar/>
<https://www.guiadelnino.com/>
<https://www.infofueguina.com/>

DAMIAN RIVERO es Profesor de Educación Física y de Ajedrez. Se desempeña en diversos institutos educativos.

