

Aportes para el desarrollo curricular

2001

CONOCIMIENTO DEL MUNDO

JUEGOS Y JUGUETES

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Secretaría de Educación
Subsecretaría de Educación
Dirección General de Planeamiento
Dirección de Currícula



ISBN 987-9327-92-6

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Secretaría de Educación
Dirección de Currícula. 2001
Hecho el depósito que marca la Ley n° 11.723

Dirección General de Planeamiento
Dirección de Currícula
Bartolomé Mitre 1249 . CPA c1036aaw . Buenos Aires
Teléfono: 4375 6093 . teléfono/fax: 4373 5875
e-mail: dircur@buenosaires.esc.edu.ar

Permitida la transcripción parcial de los textos incluidos en esta obra, hasta 1000 palabras, según Ley 11.723, art. 10º, colocando el apartado consultado entre comillas y citando la fuente; si éste excediera la extensión mencionada deberá solicitarse autorización a la Dirección de Currícula. Distribución gratuita. Prohibida su venta.

GOBIERNO DE LA CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES

Jefe de Gobierno

DR. ANÍBAL IBARRA

Vicejefa de Gobierno

LIC. CECILIA FELGUERAS

Secretario de Educación

LIC. DANIEL F. FILMUS

Subsecretaria de Educación

LIC. ROXANA PERAZZA

Director General de Educación
de Gestión Privada

PROF. MARCELO PIVATO

Directora General
de Planeamiento

LIC. FLAVIA TERIGI

Directora General
de Educación

HAYDEÉ CHIACHIO DE CAFFARENA

Directora de Currícula

LIC. SILVIA MENDOZA

G.C.B.A.

APORTES PARA EL DESARROLLO CURRICULAR

Coordinación general: Susana Wolman

CONOCIMIENTO DEL MUNDO

JUEGOS Y JUGUETES

AUTORAS

Betina Akselrad

Ianina Gueler

G.C.B.A.

LA EDICIÓN DE ESTE TEXTO ESTUVO A CARGO DE LA DIRECCIÓN DE CURRÍCULA.

COORDINACIÓN EDITORIAL: Virginia Piera.

DISEÑO GRÁFICO Y SUPERVISIÓN DE EDICIÓN: María Victoria Bardini,

María Laura Cianciolo, Laura Echeverría, Gabriela Middonno.

Índice

PRESENTACIÓN 7

INTRODUCCIÓN 11

ALGUNAS IDEAS SOBRE EL CONCEPTO DE JUEGOS Y JUGUETES 12

Acerca de los juguetes 12

Acerca de los juegos 13

JUEGOS DE DISTINTAS PARTES DEL MUNDO 14

JUEGOS Y JUGUETES DEL PASADO Y DEL PRESENTE 16

1. JUEGOS Y JUGUETES DEL PASADO 16

1.1. Los juegos del pasado en imágenes 16

1.2. Familiares, amigos o vecinos en la escuela 17

1.3. Jugar con autitos, muñecas y pelotas 19

2. JUEGOS Y JUGUETES DEL PRESENTE 21

¿CÓMO SE ELIGEN LOS JUGUETES? 24

NORMAS PARA JUGAR, LOS CONFLICTOS Y SU RESOLUCIÓN

EN SITUACIONES DE JUEGO 26

1. HISTORIETAS 26

2. SITUACIONES COTIDIANAS 27

LOS JUEGOS Y EL MOVIMIENTO 30

FERIA DE JUEGOS 32

PROPUESTAS DE EVALUACIÓN 33

CONTENIDOS CURRICULARES VINCULADOS CON ESTA PROPUESTA 35

ANEXO 1. JUEGOS DE DISTINTAS PARTES DEL MUNDO 39

ANEXO 2. JUEGOS Y JUGUETES DEL PASADO Y DEL PRESENTE 42

ANEXO 3. ANÁLISIS DE TEXTOS 51

ANEXO 4. HISTORIETA 55

ANEXO 5. PUBLICIDADES DEL PASADO 56

ANEXO 6. TARJETAS (TRAYECTORIAS/JUEGOS) 57

BIBLIOGRAFÍA 58

G.C.B.A.

Presentación

En 1994 se inició desde la Dirección de Currícula el proceso de actualización curricular. Este proceso sostenía la singularidad del Sistema Educativo del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y reafirmaba la vigencia del *Diseño Curricular para la Educación Primaria Común* de 1986 asumiendo la tarea de actualizarlo y mejorarlo para que respondiera a:

- La necesidad de optimizar el *Diseño Curricular* como instrumento de trabajo para el docente.
- Los requerimientos que surgen de la Ley Federal de Educación, incluyendo los Contenidos Básicos Comunes.
- Los avances producidos en las didácticas de las áreas.

Los textos editados¹ debían cumplir –y cumplen aún– la función de constituirse en documentos de trabajo para los docentes ya que colaboran en incrementar las capacidades y los recursos de quienes participan del proceso de transformación curricular para acceder a sus fundamentos y evaluar su desarrollo.

Como producto de todo ese proceso de actualización curricular² en 1999 se elaboró el *Pre Diseño Curricular* para EGB 1 y 2. Su presentación al Sistema Educativo se realizó a través de encuentros destinados a supervisores, directivos y docentes de toda la jurisdicción coordinados por integrantes de los equipos que intervinieron en su formulación. Actualmente continúa su difusión en las escuelas a través de la participación de los miembros de las distintas áreas en las Jornadas de Organización Institucional, a solicitud de las instituciones interesadas.

Durante el año 2000 los integrantes de los equipos de la Dirección de Currícula planificaron y llevaron a cabo distintas acciones con el objetivo de elaborar aportes que permitieran tender un puente entre lo formulado en el *Pre Diseño Curricular* y su concreción en el aula: elaboración de propuestas didácticas –algunas se realizaron en las aulas con la colaboración de los docentes de las escuelas–, relevamiento de experiencias que ya se desarrollaban y talleres de escritura con docentes. Estas acciones culminaron con la elaboración de los documentos que integran la serie que hoy presentamos.

La intención que orientó la elaboración de estos documentos es la de colaborar con los docentes de la Ciudad de Buenos Aires en el proceso de apropiación y puesta en práctica del *Pre Diseño Curricular* como instrumento de trabajo profesional. Estos documentos, por lo tanto, intentan facilitar y enriquecer una creciente vinculación de los docentes con las formulaciones allí vertidas.

¹ Aproximadamente 40 documentos de actualización curricular.

² Puede consultarse el disco compacto "Documentos de actualización y desarrollo curricular" y el catálogo que reúne una síntesis de toda la producción, ambos editados por la Dirección de Currícula, entregados oportunamente a las escuelas.

Anticiparemos brevemente el contenido de los documentos de cada una de las áreas para facilitar una visión de conjunto de la serie.

Artes

Se presentan documentos de Música, Plástica y Teatro que contienen propuestas y proyectos diseñados y puestos en marcha por docentes de distintas escuelas de la jurisdicción. Estas experiencias se relevaron a través de entrevistas con docentes, directivos y supervisores con la intención de elaborar documentos que permitieran difundirlas.

En los documentos se presenta, además, una propuesta de organización de la tarea –ilustrada a través de proyectos realizados– y se analizan diversos aspectos que posibilitan la puesta en marcha de las propuestas didácticas.

Los autores de *Música en la escuela: proyectos para compartir* y *Plástica en la escuela: proyectos para compartir* esperan que quienes han decidido "ir más allá" se sientan reconocidos en las experiencias que se presentan, y que quienes piensan "en mi escuela o con mis chicos no se puede" comiencen a imaginar que algunos caminos no son utópicos.

El documento *Teatro en la escuela: proyectos para compartir* se elabora teniendo en cuenta la inclusión de este lenguaje artístico en el *Pre Diseño Curricular* y considerando oportuno difundir prácticas que, de una manera u otra, tomaron ese desafío o enriquecieron las preexistentes. Se presentan algunos proyectos que muestran distintas alternativas para la inclusión del teatro en las escuelas y se reflexiona sobre las condiciones de posibilidad.

Ciencias Naturales

Se expone en *Las fuerzas y el movimiento* el desarrollo de una propuesta de trabajo para el segundo ciclo (4º grado) destinada a la enseñanza de contenidos que se vinculan con el bloque "Las fuerzas y el movimiento" formulado en el *Pre Diseño Curricular* EGB 2. La elección de este bloque se debe a que es poco frecuente el trabajo de sus contenidos en la escuela, por lo cual los integrantes del área se propusieron abordar algunos de estos temas junto con los docentes que llevaron esta propuesta al aula. El enfoque que da marco a este documento sostiene un tratamiento de estos contenidos relevantes de la Física desde una perspectiva descriptiva y cualitativa de los fenómenos, e incluye un trabajo con procedimientos propios del área como la experimentación y el registro de datos. El documento procura comunicar esta experiencia realizada en las escuelas y así extenderla a otros maestros.

Ciencias Naturales e Informática

El documento *Un trabajo compartido entre Ciencias Naturales e Informática: Termómetros y temperaturas. Organización y representación de datos*, relata y analiza una experiencia didáctica realizada por docentes de 5º grado junto con integrantes de los dos equipos. El desarrollo de la propuesta de trabajo responde a contenidos de estas dos áreas. Acorde con lo formulado en el *Pre Diseño Curricular* se incorpora la Informática como herramienta para promover los aprendizajes. Se seleccionaron contenidos de Ciencias Naturales del bloque "Los materiales", específicamente "las interacciones entre los materiales y el calor", cuyo tratamiento plantea una perspectiva que incluye la experimentación. Informática propone trabajar en este proyecto en la organización y la representación de la información apoyándose en la planilla de cálculo. La experiencia se realizó con alumnos que no tuvieron aproximaciones previas a esta herramienta informática. Se ilustra de esta manera la idea de que el aprendizaje conceptual de esta tecnología implica un camino de apropiación generado por necesidades y usos. En el documento se hace explícita la intención de orientar nuevas planificaciones que incorporen gradualmente las propuestas del *Pre Diseño Curricular*.

Ciencias Sociales

Se presenta el documento *Una experiencia de Historia Oral en el aula: las migraciones internas en la Argentina a partir de 1930*. En él se describen y analizan diferentes situaciones de una secuencia de enseñanza implementada en un

6° grado sobre el tema "Migraciones internas"; es decir, la afluencia de personas de provincias argentinas a Buenos Aires a partir de 1930. Tanto en el desarrollo de la experiencia como en su análisis, se intentó especificar algunas propuestas para la enseñanza de las Ciencias Sociales del *Pre Diseño Curricular para la EGB, Segundo ciclo*. Por un lado, se pretendió avanzar en el conocimiento sobre el uso de la Historia Oral en la enseñanza; por otro, se procuró explorar modos de concretar en el aula la enseñanza de conceptos sociales. El documento presenta los avances logrados en estas cuestiones, en relación con algunos de los resultados obtenidos; asimismo incluye testimonios orales y textos que pueden utilizarse para la enseñanza de las "Migraciones internas".

Conocimiento

del Mundo

Se elaboraron tres documentos con propuestas de trabajo para esta área:

Viviendas familiares para primer grado, que brinda algunas actividades desde las cuales los alumnos puedan acercarse a la comprensión de la realidad social de las diversas organizaciones familiares. Abarca temas como: las viviendas familiares en distintas partes del mundo, del pasado en Buenos Aires, las cocinas de antes y de ahora, los espacios en las viviendas y sus funciones.

Juegos y juguetes para segundo grado, que abarca temas como: juegos de distintas partes del mundo, juegos y juguetes del pasado y del presente, ¿cómo se eligen los juguetes?, normas para jugar, los conflictos y su resolución en situaciones de juego, los juegos y el movimiento.

Las plazas de la Ciudad de Buenos Aires para tercer grado, que incluye distintos aspectos a ser desarrollados como: la diversidad de plantas de la plaza; la organización y diferentes usos de las plazas de acuerdo con su ubicación dentro de la Ciudad y sus características físicas e históricas; e historias de las plazas.

Cada uno de estos documentos contiene, además de una serie de variadas actividades para desarrollar, cuadros con las ideas básicas y los alcances de contenido que están involucrados, así como un anexo con una selección de fuentes de información y de materiales para facilitar su puesta en práctica.

Educación Física

Se presentan cuatro documentos: *Experiencias y reflexiones acerca del juego y el "saber jugar"*, *La enseñanza de contenidos de la Educación Física en diversos ámbitos*, *Reflexiones sobre propuestas de enseñanza*, que incluyen trabajos elaborados por docentes de escuelas de nuestra jurisdicción; algunos fueron seleccionados entre los que se enviaron a la Dirección de Currícula y otros fueron elaborados por profesores que asistieron a un taller coordinado por los especialistas del área en el cual se propuso revisar el sentido de lo que se enseña en Educación Física.

El documento que integra dos trabajos: *La planificación docente en Educación Física* y *La relajación, ¿es una capacidad natural o un contenido a enseñar?* fue elaborado por los miembros del equipo. En el primero se plantea una revisión del sentido de la planificación como organizadora de las prácticas, como un instrumento adecuado para la previsión de la tarea docente y se reflexiona sobre algunos criterios para su elaboración y organización. El segundo tiene por objeto esclarecer cuestiones relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje de la relajación y aporta fundamentos, reflexiones y estrategias que enriquecen la tarea del docente.

Educación

Tecnológica

El documento *La hilatura como proceso técnico* presenta una experiencia de desarrollo curricular destinada a ilustrar el modo de llevar al aula uno de los contenidos propuestos en el *Pre Diseño Curricular para la EGB, Segundo Ciclo*: el proceso de hilado. La elección de este tema permitió abordar un contenido poco trabajado en general, y cuyo tratamiento pone de manifiesto la relación existente entre las propiedades de los materiales, las operaciones y las tecnologías empleadas, así como la necesidad de obtener transformaciones eficaces que permitan la obtención de

hilo. Se señala además la importancia de la planificación, se formula una reflexión acerca del sentido de elegir un tema para el desarrollo del área, se transcriben y analizan fragmentos de lo acontecido en el aula.

Formación

Ética y Ciudadana

Presenta una producción en cuatro documentos. Uno de ellos, "*Guía para elaborar proyectos transversales de 4° a 7° grado*", pretende orientar a docentes y directivos en el diseño de *proyectos transversales* que el área propone como una de las modalidades de inserción curricular para segundo ciclo. Allí se define el sentido de lo que se considera "proyecto" y se ejemplifica con el planteo de tres casos hipotéticos de formulación de proyectos transversales en escuelas. Se intenta de esta manera mostrar el proceso de definición que podría desarrollarse en cualquier institución. El objetivo es facilitar la discusión de algunos criterios que conviene tener en cuenta al elaborar un proyecto de Formación Ética y Ciudadana.

Los otros tres, *Propuestas de enseñanza para Segundo ciclo*, contienen un abanico de actividades especialmente diseñadas para la propuesta curricular del área. En todas ellas, la preocupación central es suscitar cambios en las prácticas morales y cívicas, a partir de procesos de reflexión ética y política, del reconocimiento de derechos y responsabilidades en la vida social. Las situaciones presentadas se sustentan en algún tipo de conflicto moral, que desnaturaliza las respuestas habituales y promueve una reflexión sobre distintas alternativas.

Matemática

El documento *Acerca de los números decimales: una secuencia posible* presenta el desarrollo curricular sobre la enseñanza de los números decimales en segundo ciclo, específicamente se llevó a cabo en varios 5°, aunque también se realizó la primera parte en 4° y la secuencia completa en 6°. Los contenidos que se trabajan en esta secuencia son: equivalencias utilizando escrituras decimales en contextos de dinero y medida, relaciones entre escrituras decimales y fracciones decimales; análisis del valor posicional en las escrituras decimales, relación entre el valor posicional de los números decimales y la multiplicación y la división seguida de ceros. Se encontrarán los procedimientos de resolución de los alumnos y los conocimientos que involucran cada uno de ellos, la variedad de notaciones producidas, fragmentos de momentos de las interacciones colectivas promovidas por los docentes y la evolución de los conocimientos a lo largo del transcurso de la secuencia.

Prácticas

del Lenguaje

Presenta documentos en los que se analizan algunos de los momentos de la puesta en práctica en escuelas de la Ciudad de una secuencia didáctica para primer grado centrada en la lectura literaria —en particular, en la lectura de distintas versiones de cuentos clásicos.

Leer y escribir en el Primer ciclo. Yo leo, tú lees, él lee... incluye el análisis y la reflexión con los docentes que participaron en la experiencia de "los detalles" del momento de la secuencia en el que se propicia la lectura de cuentos por parte del maestro: ¿qué cuentos se eligen?, ¿se cambian las palabras difíciles?, ¿qué se hace después de leer?, ¿se prevé leer algunas veces los mismos cuentos?, y ¿qué se les enseña a los chicos cuando se les leen cuentos? También abarca un capítulo en el que se plantea el análisis de la propuesta que facilita la interacción directa de los niños con libros que circulaban en el aula: la exploración de los libros, la elección de los cuentos, las intervenciones de las maestras, el trabajo en pequeños grupos y la lista de los cuentos.

En *Leer y escribir en el Primer ciclo. La encuesta* se analiza el desarrollo de la situación en la que se les brinda a los niños oportunidades de leer textos —títulos de los cuentos que las maestras estaban leyendo en clase— que no estaban directamente relacionados con imágenes a partir de las cuales pudieran anticipar su significado, y de atreverse a hacerlo —como encuestadores— sin saber leer aún en el sentido convencional del término.

Cada documento recoge alguno de los momentos de la secuencia didáctica desarrollada y en ambos se pueden encontrar las voces de los maestros y de los niños.

Introducción

"A TODO EL MUNDO LE GUSTA JUGAR. NOS GUSTA PROBAR NUESTRAS FUERZAS O HABILIDADES. TENTAMOS A OTRAS PERSONAS A JUGAR CON NOSOTROS E INVENTAMOS COSAS CON LAS QUE JUGAR. EL RECIÉN NACIDO JUEGA CON LOS DEDOS DE LAS MANOS Y LOS PIES, E INCITA A LOS ADULTOS A REÍR CON ÉL Y A COMPARTIR SUS JUEGOS. LOS NIÑOS PEQUEÑOS DISFRUTAN REVOLCÁNDOSE UNOS SOBRE OTROS. TAMBIÉN LES GUSTA JUGAR CON LAS PALABRAS; HABLAN CONSIGO MISMOS, SE HACEN BROMAS UNOS A OTROS, JUEGAN A RIMAR PALABRAS E INVENTAN CÓDIGOS. LO MISMO HACEN LOS ADULTOS, TANTO EN EL TRABAJO COMO EN EL OCIO, E INCLUSO LLEGAN A PAGAR A OTROS PARA ENTRETENERSE CON DICHOS JUEGOS. JUGAR ES HUMANO." ¹

Elegimos desarrollar el tema "juegos y juguetes" con el fin de presentar una propuesta de enseñanza dentro del área de Conocimiento del Mundo.

Las propuestas que se desarrollan no pretenden ser un producto acabado ni único, sino un recorte que se define a través del recorrido que efectivamente se proponga a los alumnos. Los docentes podrán cambiarlo en el aula o prever modificaciones, sustracciones y agregados al planificar.

Seleccionamos este tema porque creemos que es significativo para los alumnos. Permite plantear situaciones de trabajo que los niños tienen posibilidades de comprender.

A partir de los juegos y juguetes los alumnos pueden acercarse a la complejidad propia de la sociedad:

- reconocer aspectos de la propia cultura y algunos referidos a la infancia de otras generaciones como las de las décadas del '40 y/o del '50;
- conocer a qué jugaban sus familiares, amigos y/o vecinos que hayan pasado su infancia en las décadas del '40 y/o del '50 y relacionarlo con sus propios juegos;
- comparar los espacios de juego en las distintas épocas;
- reconocer pautas de convivencia relacionadas con los juegos y situaciones de juego;
- conocer aspectos de culturas diferentes de la propia relacionados con los juegos de la infancia.

A partir de trabajar con los juguetes y las situaciones de juego, los alumnos tienen oportunidad de observar, comparar, clasificar y realizar expe-

¹ Gabriel Chanan y Hazel Francis. *Juegos y juguetes de los niños del mundo*, Barcelona, Serbal/UNESCO, 1984.

riencias que les permitan enriquecer y ampliar sus conocimientos acerca de las características de los movimientos en diferentes trayectorias. Este tema pone en juego a las personas y las relaciones entre ellas.

A partir de esto se organizaron actividades alrededor de los siguientes títulos:

Juegos de distintas partes del mundo

Juegos y juguetes del pasado y del presente

1. Juegos y juguetes del pasado
 - 1.1 Los juegos del pasado en imágenes
 - 1.2 Familiares, amigos o vecinos en la escuela
 - 1.3 Jugar con autitos, muñecas y pelotas
2. Juegos y juguetes del presente

Cómo se eligen los juguetes

Normas para jugar, los conflictos y su resolución en situaciones de juego

1. Historietas
2. Situaciones cotidianas

Los juegos y el movimiento

Feria de juegos

En cuanto a los instrumentos de evaluación, el documento incluye evaluaciones de tipo diagnóstico con el fin de confrontar las ideas de los alumnos con la información que se vaya trabajando, y evaluaciones de tipo formativo que permiten obtener información continua acerca de lo que van comprendiendo.

Este desarrollo incluye además:

- un cuadro con bloques de contenidos, donde se especifican las ideas básicas y los alcances de contenidos que están involucrados;
- una selección de fuentes de información y de materiales para facilitar la puesta en práctica.

ALGUNAS IDEAS SOBRE EL CONCEPTO DE JUEGOS Y JUGUETES²

ACERCA DE LOS JUGUETES

Los juegos y los juguetes son considerados de maneras muy distintas por las diversas culturas. Así lo revelaron las respuestas a un cuestionario distribuido por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO),³ en el que se solicitaba información a diferentes países sobre este tema; muchas de las diferencias dependían de cómo se relacionaba el trabajo y el ocio, de los materiales disponibles para el juego y de la

concepción local de la infancia o de la manera de educar a los niños.

No obstante, parecería existir cierto acuerdo en considerar juguetes a los materiales confeccionados por el hombre destinados a los niños. Allí donde se establece una marcada separación entre el trabajo y el ocio, entre los adultos y los niños, las actividades recreativas de los adultos no se asocian con juguetes. El objeto de juego

² Este apartado fue elaborado a partir de la obra de Gabriel Chanan y Hazel Francis, *ibid.*

³ En el año 1978, como contribución al Año Internacional del Niño, la UNESCO y la fundación Bernard van Leer organizaron una exposición de juguetes y juegos tradicionales en París. Además, elaboraron un cuestionario para obtener mayor información sobre el tema que fue distribuido a las autoridades correspondientes de los Estados miembros de la UNESCO.

exclusivo del niño, fabricado por un adulto, es entonces lo que comúnmente se denomina *juguete*. Sin embargo, los niños también crean sus objetos de juegos, por lo cual se podría marcar una diferencia entre los objetos con los que el niño juega y los creados para el mismo fin que recibe de otras personas.

Aunque se considere que los juguetes hechos por los adultos son importantes en la vida de los

niños, cabe señalar que, en general, el juego llega primero y el juguete simplemente le sigue. Por esta razón, si bien poseer o no juguetes depende –entre otros aspectos– de factores socioeconómicos, los chicos fabrican ellos mismos sus propios objetos de juego o buscan algún objeto que cumpla con la misma función.

ACERCA DE LOS JUEGOS

Algunos juegos infantiles requieren del uso de juguetes, como barcos, muñecos, etc. Otros precisan materiales especiales, como tableros, dados, fichas, etc. Otros, en cambio, necesitan sólo a los jugadores, sus palabras y sus actos.

Entre los juegos podemos encontrar los que se basan en la imitación, los que se fundamentan en reglas que deben ser respetadas, y cuyos resultados dependen del azar, y aquellos en los que se confrontan jugadores a través de sus habilidades físicas o mentales.

El juego infantil que empieza a temprana edad y parece ser universal es la imitación de la vida adulta. Se juega a ser mamá o papá utilizando

juguetes o cualquier objeto que los niños tengan a su alcance que represente muebles, utensilios de cocina, ropas. La estructura del juego reside en una réplica de la vida de los adultos, por lo cual su contenido varía según la cultura en que se desarrolle. Las diferencias en las funciones sexuales, en las pautas de educación, en el status y rol dentro de la familia y en el plano ocupacional se ven reflejados en los juegos y también se perpetúan a través de ellos.

Si bien a medida que pasa el tiempo muchos juguetes cambian (especialmente el tipo de fabricación y su calidad), el juego que los niños generan trasciende, muchas veces, las generaciones y hasta las distintas culturas.

Juegos de distintas partes del mundo

Qué queremos enseñar

Esta actividad está diseñada para que los chicos conozcan juegos de distintas partes del mundo y puedan encontrar similitudes y diferencias con los juegos de nuestro país. Los alumnos podrán distinguir cómo juegan otros chicos de su misma edad en lugares lejanos y reconocer que muchos juegos son parecidos a los que ellos conocen. Además podrán reflexionar sobre la importancia de las reglas en los juegos, cuáles de ellas son necesarias y cuáles se pueden modificar.

Propuesta de trabajo⁴

Primer momento

El docente propondrá jugar a uno de los juegos que aparecen en el “Anexo 1”. Es importante contarles a los alumnos de dónde proviene el juego que van a jugar y que queden bien explicitadas las reglas del juego.

Segundo momento

Organizados en pequeños grupos los alumnos analizarán el juego jugado anteriormente y registrarán la información

para, luego, compartirla con el resto de sus compañeros. El docente guiará el análisis proponiendo preguntas como:

¿Alguno de los juegos que ustedes juegan se parece a éste? ¿Cuál? ¿En qué se diferencia?

¿Les gustaría modificar o anular alguna de las reglas de este juego? ¿Cuál? ¿Por qué?

⁴ Se sugiere conversar con los profesores de Educación Física de la escuela para que elijan algunos de estos juegos para jugar en sus clases.

Se pondrá en común lo registrado por los diferentes subgrupos y se observarán las similitudes y diferencias en los registros.

Si el docente observa que alguno de los juegos que propusieron sus alumnos no se puede jugar o podría generar conflictos durante el juego por las modificaciones realizadas en las reglas, podrá advertir sus dificultades e invitar a hacer, entre todos, los ajustes necesarios.

Tercer momento En esta etapa la propuesta consiste en que los chicos, organizados en pequeños grupos, puedan leer y analizar un nuevo juego de un país diferente. El

docente entregará a cada grupo uno de los textos que se encuentran en el “Anexo 1” y guiará la reflexión a partir de los siguientes interrogantes:

¿de dónde es el juego?

¿dónde se puede jugar?

¿cuántos jugadores pueden participar?

¿cuáles son las reglas del juego?

¿a qué juego de los que ellos juegan se parece?

En función de lo que hayan analizado, cada grupo realizará una presentación de su juego en la que podrá incluir una dramatización.

Juegos y juguetes del pasado y del presente

Juegos y juguetes

del pasado y del presente

1. Juegos y juguetes del pasado

Qué queremos enseñar

Esta actividad está diseñada para que los chicos, a partir de diversas fuentes (fotografías e infografías, textos escritos y testimonios orales), puedan conocer algunas características de los juguetes y las situaciones de juego de un pasado cercano (décadas del '40 y/o del '50) poniendo la mirada en los tipos de juegos (juegos tranquilos y activos), el lugar donde se desarrollaban preferentemente (en la casa, en la calle, en la escuela, en la plaza, en el club, etc.), las

habilidades necesarias para su ejecución (las destrezas físicas, lo que hay que saber, la cooperación grupal, la picardía del juego, etc.), la diferenciación entre juegos de varones y mujeres, los materiales con que estaban hechos los juguetes, el diseño y la fabricación (industrial, artesanal y/o casera).

Los testimonios pueden contribuir a que los alumnos construyan una imagen más ajustada a la época y contrasten sus propias vivencias con las experiencias de vida de otras personas.

1.1. LOS JUEGOS DEL PASADO EN IMÁGENES

Propuesta de trabajo

Para la apertura el docente podrá presentar las imágenes que se encuentran en el “Anexo 2” al grupo total y proponer a los chicos que reflexionen e intercambien ideas (a partir de la observación del tipo de imagen, la vestimenta, el lugar

donde se encuentran) sobre cuándo les parece que fueron tomadas esas fotografías y dónde creen que se están realizando los juegos.

Al finalizar estas actividades quedará planteada una serie de interrogantes para seguir avanzando en la propuesta.

Primer momento

Organizados en pequeños grupos se propondrá observar fotografías con situaciones de juego de las décadas del '40 y/o del '50.⁵ A cada grupo se le entregará una imagen de una situación de juego y otra de un juguete. La observación podrá ser guiada con las siguientes preguntas:

A.

PARA LA OBSERVACIÓN DE LAS SITUACIONES DE JUEGO

¿A qué están jugando?

¿Dónde están jugando? ¿Se necesita un lugar amplio para jugar a ese juego?

¿Conocen a alguien que podría haber jugado a eso? ¿Quién?

¿Quiénes jugaban a ese juego: es un juego de niñas, de varones o lo pueden jugar todos?

¿Qué tenían que saber para realizar ese juego?

¿A qué juego de ahora se parece? ¿En qué se diferencia? ¿Dónde lo juegan ahora?

B.

PARA LA OBSERVACIÓN DE LOS JUGUETES

¿Qué es?

¿De qué material está hecho?

¿Si lo pudieras construir en casa, cómo lo harías?

¿Cómo funciona?

¿Quiénes jugaban con ese juguete: es un juguete de niñas, de varones o lo pueden usar todos?

Luego del análisis, las fotografías podrán circular por los demás grupos para que todos las conozcan.

Segundo momento

El maestro organizará una puesta en común en la que cada grupo comentará lo que observó, teniendo en cuenta las preguntas que guiaron la actividad. El docente tomará nota del análisis realizado.

1. 2. FAMILIARES, AMIGOS O VECINOS EN LA ESCUELA

Propuesta de trabajo

Proponemos analizar diversos testimonios escritos y orales, comenzando con la lectura de un reportaje realizado a Alejandro Dolina, en el que hace comentarios sobre los juegos

de su infancia. El trabajo con este texto permitirá abrir nuevos interrogantes que podrán ser retomados posteriormente, durante el encuentro con los familiares, amigos o vecinos en la escuela.

⁵ Véase “Anexo 2. Juegos y juguetes del pasado y del presente”, en este documento, pág. 42.

Primer momento El docente les brindará a sus alumnos el texto con el reportaje a Alejandro Dolina⁶ que se encuentra en el “Anexo 2” con el fin de analizar su contenido y el formato de una entrevista. Este análisis facilitará el armado de la entrevista posterior a familiares, amigos o vecinos.

Para el análisis de la lectura de la entrevista, el maestro planteará al grupo de alumnos algunos interrogantes:

¿Les parecen divertidos aquellos juegos? ¿Qué tenían de emocionante?

¿Se parecen a algunos de los que juegan ustedes ahora?

¿Existen juegos que requieran de habilidades particulares? ¿Cuáles?

¿Hoy en día hay juegos para nenas y para varones como lo relata Dolina? ¿Existen juegos preferidos por los más chicos y otros por los más grandes?

¿Qué era el potrero? ¿Existe actualmente? ¿Hay lugares parecidos a los potreros en nuestra Ciudad? ¿Ahora es común jugar en la calle con otros chicos? ¿Por qué?

¿Qué eran los autitos con masilla? ¿Para qué los usaban? ¿Para qué servía la masilla?

En el análisis del formato de una entrevista como herramienta para obtener información, el docente guiará la reflexión acerca de qué es una entrevista, para qué sirve y cómo se realiza. Además, propondrá revisar las preguntas de la periodista a Alejandro Dolina para observar cómo están formuladas e identificar aquellas que pro-

porcionan mayor información acerca de lo que interesa conocer.

Segundo momento En esta etapa se propone realizar una entrevista a familiares, amigos o vecinos de los alumnos que hayan pasado su infancia en las décadas del '40 y/o del '50.

Para que el encuentro resulte fructífero, el maestro guiará a los chicos sobre aspectos que deben ser tenidos en cuenta. Por ejemplo:

- En la invitación explicar brevemente para qué se los invita, el día y la hora del encuentro.
- Elaborar una nota donde se les solicite que el día de la visita traigan algún juguete que tengan, fotografías de cuando eran chicos, revistas, etc., y que vayan pensando qué tienen ganas de contar.
- Preparar una serie de preguntas posibles acerca de cuáles son los interrogantes que no pueden estar ausentes.

A modo de ejemplo se presentan algunas preguntas posibles:

¿A qué jugaban cuando eran chicos? ¿Cuáles eran sus juegos preferidos?

¿En dónde jugaban?

¿Con quién? ¿Había juegos prohibidos a los que no los dejaban jugar? ¿Por qué? ¿Cómo aprendían los juegos? ¿En qué juegos eran más hábiles? ¿Había juguetes que querían tener y no podían? ¿Por qué?

⁶ Fragmentos del reportaje a Alejandro Dolina, titulado “La huella imborrable del juego en la niñez”, en *El diario íntimo de un país*, Buenos Aires, La Nación, s/f, págs. 190-191.

¿Con qué les gustaba jugar? ¿De qué material estaban hechos los juguetes? ¿Tenían muchos juguetes? ¿Los compraban o los hacían? ¿Se rompían con facilidad? ¿Había juguetes a pilas o automáticos?

¿Se acuerdan de alguna anécdota en relación con sus juegos?

Durante la realización de la entrevista es importante que todos los chicos participen formulando alguna de las preguntas acordadas previamente.

Tercer momento Durante la entrevista se destinará un momento para mostrar los objetos que hayan traído los entre-

vistados y para realizar un intercambio de juegos. Para organizarlo el docente propondrá que tanto chicos como invitados se dividan en tres pequeños grupos y que cada uno de los subgrupos, luego del intercambio, elija algún juego que le gustaría enseñarle a los demás.

RECOMENDACIÓN

Con el fin de enriquecer el trabajo posterior, se aconseja grabar la entrevista y/o que el docente tome nota en el transcurso de la misma.

Cuarto momento Una vez finalizada la actividad, los alumnos tomarán nota de lo sucedido en el encuentro. El mismo puede proponerse de manera grupal haciendo un punteo con la información recogida o de forma individual.

1. 3. JUGAR CON AUTITOS, MUÑECAS Y PELOTAS

Propuesta de trabajo

En esta actividad proponemos analizar fuentes escritas para ampliar la información. Los textos que se encuentran en el “Anexo 3” hacen referencia a la temática planteada: la historia de las muñecas, el juego de los autitos, los juegos indígenas. El docente podrá abordarlos en distintas instancias, podrán ser leídos por él o por los alumnos, en su totalidad o sólo en parte de acuerdo con las posibilidades y la necesidad.

El análisis de estos textos es una alternativa posible en el caso de que no cuenten

con las personas que puedan aportarles información sobre el tema o les resulte compleja la recolección de material.

En esta actividad no estarán planteados los diferentes momentos ya que los textos podrán incluirse en diferentes etapas del desarrollo de la propuesta general “Juegos y juguetes”, de manera completa o parcializada y alguno hasta podrá no trabajarse.

Para cada texto se plantea una serie de interrogantes que podrán facilitar su abordaje.

El juego de los autitos⁷

En este texto, el autor
cuenta de qué se trataba
el juego de los autitos.

Para facilitar la comprensión del texto, el maestro explicará a sus alumnos qué es la suspensión, para qué sirve y les planteará los siguientes interrogantes:

- ¿Podrían organizar hoy carreras como las que se mencionan, en la calzada o en un terreno? ¿Por qué?
- ¿Qué mejoras le harías a esos autitos para que no vuelquen?
- ¿Por qué creen que era necesario aumentarles el peso?
- ¿Por qué es mejor que las ruedas no estén cubiertas por el guardabarros?

Muñecas de lugares y tiempos lejanos⁸

En este texto se relata la
historia de las muñecas.
Muñecas que se usaron
en distintas culturas y con
diferentes fines y algunos
cambios sucedidos a lo
largo del tiempo.

Luego de la lectura, se sugiere trabajar a partir de estos interrogantes:

- ¿Todas las muñecas están hechas para jugar?
- ¿De qué están hechas las muñecas que vos conocés? ¿Las muñecas en la década del '40 y del '50 eran iguales a las de ahora?
- ¿Conocés muñecas que hablan? ¿Siempre dicen lo mismo? ¿Qué dicen? ¿Te pueden contestar?
- ¿De qué color tienen los ojos la mayoría tus muñecas? ¿Y el pelo? ¿Por qué te parece que es así?⁹
- ¿Con qué muñecos preferís jugar? ¿Preferís muñecos que imitan a personajes famosos? ¿Personajes de historietas? ¿O elegís otros diferentes? ¿Por qué?

⁷ Ernesto Goldar, “El juego de los autitos”, en *El diario íntimo de un país*, *ibid*, pág. 186. (Véase “Anexo 3”).

⁸ Susana Aime y otros, “Historias con muñecas”, en *Leer más 4*, Buenos Aires, Estrada, 1999, págs. 19-21. (Véase “Anexo 3”).

⁹ Sería interesante que en esta instancia el docente proponga un intercambio de ideas sobre los modelos físicos femeninos (rubia, delgada, alta, ojos claros, etc.) que circulan en la sociedad.

**El juego
con pelotas de goma,
antecesor indígena
de nuestro fútbol actual¹⁰**

Este texto constituye tan sólo un ejemplo para conocer juegos antiguos que se parecen a algunos de los de ahora. En el relato se describen algunas características del juego con pelotas de goma que solían practicar los indígenas del territorio argentino y se hace referencia a las similitudes con el fútbol actual. Se puede observar además cómo muchos vocablos indígenas son utilizados hoy.

Una vez finalizada la lectura de este texto el docente planteará los siguientes interrogantes (para responder a algunos de ellos los alumnos deberán recurrir a otras fuentes):

- ¿Qué semejanzas encontrás con el fútbol que se juega actualmente?
- ¿Qué diferencias encontrás?
- ¿Qué es un potrero?
- ¿Quiénes jugaban en el potrero? ¿Y ahora?

2. Juegos y juguetes del presente

Qué
queremos
enseñar

Esta propuesta está diseñada con el fin de conocer los juegos que juegan los chicos de distintas edades en la actualidad, para luego organizar y

comunicar los datos obtenidos. Posteriormente, podrán compararlos con la información que recogieron durante las actividades de los juegos y juguetes del pasado.

¹⁰ Extracto de “Los juegos indígenas” en Guillermo Magrassi y otros, *La vida de nuestro pueblo. Una historia de hombres, cosas, trabajos, lugares*, n° 15, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1982. (Véase “Anexo 3”).

Primer momento

El maestro propondrá a los alumnos la realización de una encuesta a otros alumnos de diferentes grados de la escuela sobre sus juegos preferidos.

La pregunta para responder en esta encuesta será:

¿Cuáles son los tres juegos que más jugás en la escuela o fuera de ella?

El grado se dividirá en seis grupos. Cada subgrupo realizará la encuesta a seis alumnos de un grado a determinar (cada subgrupo a un grado distinto) de 1° a 7°, además se incluirán las respuestas de un alumno de su

propio subgrupo. El maestro organizará la encuesta de la forma en que crea más conveniente. Podrá llevarse a cabo durante un recreo o en algún momento a convenir con los demás maestros de la escuela.

Segundo momento

El docente organizará la recolección del material de las encuestas proponiendo realizar una tabla de registro. Cada grupo irá diciendo los juegos que registró y el maestro los irá anotando en el pizarrón o en un papel afiche, uno debajo del otro. Cada vez que un alumno nombra un juego, el maestro coloca una cruz en la columna de la derecha, donde figuran las cantidades.

Ejemplo:

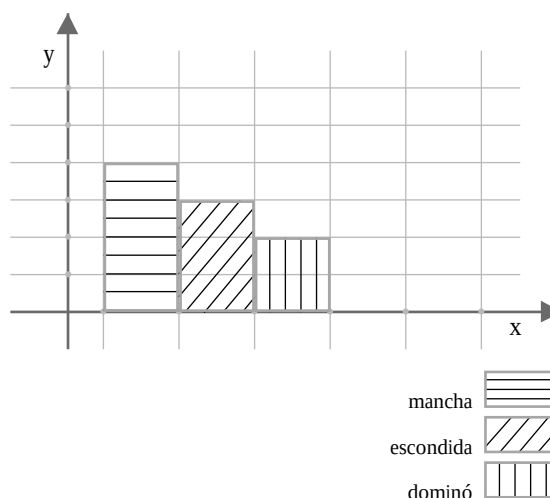
NOMBRE DEL JUEGO	GRADOS		CANTIDAD TOTAL
	1°; 2°; 3°	4°; 5°; 6°; 7°	
Mancha	XXX	X	XXXX
Escondida	XXX		XXX
Dominó		XX	XX

En una segunda etapa, el docente podrá proponer elaborar un gráfico de barras con el propósito de comunicar a otros la información obtenida hasta el momento. Los datos se repre-

sentarán en columnas de colores (para cada juego, un color diferente). Cada vez que se repite un juego se pintará un cuadradito más.

RECOMENDACIÓN

Para realizar el gráfico, es importante utilizar papel cuadriculado. En el ejemplo los juegos están representados en el eje X; y la frecuencia, en el eje Y.



Tercer momento Después de elaborar la tabla y el gráfico, el docente guiará el análisis a partir de preguntas como:

¿Cuántas veces está repetido el mismo juego?

¿Cuál es el juego que aparece más veces?

¿Cuál es el juego que menos aparece?

¿Por qué creen que pasa eso?

¿Qué juegos juegan sólo los más chicos?

¿Cuáles juegan sólo los más grandes?

¿Qué juegos se juegan en todos los grados?

Luego, el maestro podrá sugerir que elaboren, de manera grupal o individual, y en sus cuadernos, una conclusión provisoria con los datos recogidos hasta ese momento.

Cuarto momento Proponemos comparar los datos obtenidos en la encuesta sobre los juegos actuales y la información recabada durante las diferentes actividades de los juegos del pasado. El docente podrá plantear los siguientes interrogantes:

¿Qué juegos ya no se juegan más?

¿Cuáles se siguen jugando?

¿Cambiaron las reglas de los juegos o son todas iguales?

¿Por qué creen que hay juegos que se dejaron de jugar y otros que perduraron en el tiempo?, etcétera.

¿Cómo se eligen los juguetes?

Qué queremos enseñar

Esta propuesta apunta a que los chicos reflexionen sobre las preferencias personales y las diferentes influencias que reciben en el momento de elegir un juguete. También se aborda el análisis de mensajes publicitarios y los efectos que producen sobre determinadas modas en el uso y la elección de juguetes.

Propuesta de trabajo

Primer momento

EL MOMENTO DE ELEGIR

Para introducir la idea de las diferencias que existen en las preferencias personales en relación con la elección de los juguetes y la influencia que reciben en el momento de elegir, el maestro propondrá realizar un intercambio en pequeños grupos a partir de los siguientes interrogantes:

¿Qué tipo de juguete preferís?

¿Por qué lo elegís? ¿Qué es lo que te gusta de un juguete?

¿Cómo sabés que existe? ¿Lo viste en algún lado (en la casa de algún amigo, en la escuela, en la televisión y/o en alguna revista)?

¿Hay juguetes de moda? ¿Cómo se pusieron de moda?

Cada subgrupo anotará las respuestas para exponerlas luego al grupo total. Para el registro se tendrán en cuenta las diferencias que aparecieron en relación con las preferencias personales.

Luego de este momento de reflexión analizarán con la guía del docente la información que se incluye en los envases de los juguetes, para identificar sus características y de ese modo establecer si es adecuado o no para niños de siete u ocho años.

El docente podrá plantear los siguientes interrogantes:

¿Alguna vez te pusiste a leer la información que presentan los envases de los juguetes?

¿Qué datos te aporta para decidir si es adecuado para vos?

Posteriormente observarán cajas, etiquetas de diferentes juguetes y registrarán los siguientes datos:

Edad aconsejada, material de elaboración, instructivos, contenido, logos que garantizan la buena calidad del producto.

Segundo momento

ANÁLISIS DE AVISOS PUBLICITARIOS ACTUALES¹¹

Para esta etapa el maestro sugerirá la búsqueda de avisos publicitarios sobre juguetes en revistas infantiles de la actualidad. Posteriormente propondrá el análisis de los avisos.

Reunidos en pequeños grupos, los alumnos observarán los avisos publicitarios gráficos y los analizarán teniendo en cuenta la siguiente guía.

¿Qué es lo que les llama la atención del aviso?

¿A quién va dirigido?

¿Qué es lo que está publicitando el aviso?

¿Qué dice del producto? Escriban las cualidades que nombra.

¿Hay algo en la publicidad que les provoque el deseo de tener ese juguete? Escribanlo.

Marquen el texto que aparece en letra grande.

Marquen con otro color el texto que aparece con letra chiquita.

¿Para qué creen ustedes que se usan diferentes tamaños de letra en los avisos?

Una forma posible de organizar el trabajo podría ser que el maestro presente las preguntas para analizar los avisos publicitarios de la actualidad y que los grupos realicen el registro teniendo en cuenta cada aviso por separado. Otra posibilidad es que cada subgrupo tenga la lista de preguntas y una publicidad distinta de la de los demás subgrupos.

Tercer momento

ANÁLISIS DE AVISOS PUBLICITARIOS DE LA DÉCADA DEL '40

Para esta etapa el maestro propondrá un análisis similar al realizado en el momento anterior sobre avisos publicitarios de juguetes extraídos de revistas infantiles, pero ahora de la década del '40.¹²

Reunidos en pequeños grupos, los alumnos observarán los avisos publicitarios gráficos y los analizarán teniendo en cuenta la misma guía de preguntas de la actividad anterior, para luego realizar una comparación entre las publicidades de las dos épocas.

¹¹ Este análisis puede realizarse también con avisos publicitarios televisivos.

¹² Véase “Anexo 5. Publicidades del pasado”, en este documento, pág. 56.

Normas para jugar, los conflictos y su resolución en situaciones de juego

Normas para jugar, los conflictos y su resolución en situaciones de juego

Qué queremos enseñar

Esta propuesta está diseñada para que los chicos conozcan y comenten las semejanzas y diferencias que hay entre ellos en relación con las elecciones personales, reflexionen acerca de las influencias que reciben de su medio familiar y social, y cuestionen cómo éstas repercuten en el momento de ponerse a jugar con otros. Ade-

más, es importante que los alumnos tengan la posibilidad de pensar acerca de las diferencias y comprendan que éstas no siempre implican que una cosa es mejor y otra es peor, y que son útiles para el enriquecimiento de las relaciones. Los chicos podrán, también, reflexionar sobre las reglas de los juegos, la necesidad de respetarlas y de lograr acuerdos antes de empezar a jugar o de interpretarlas frente a situaciones no previstas.

Propuesta de trabajo

El docente podrá seleccionar entre las actividades propuestas, alguna/s que le resulte/n más apropiada/s para trabajar con su grupo. Luego de cada momento de reflexión, será

importante que los alumnos dejen registrado lo conversado, los acuerdos realizados y las soluciones que se plantearon para proponerse, a nivel grupal, metas de convivencia a alcanzar a corto, mediano o largo plazo.

1. Historietas

En esta etapa los docentes presentarán a sus alumnos, reunidos en pequeños grupos o en forma individual, una historieta que da cuenta de situaciones cotidianas en las que se ponen de manifiesto conflictos en los juegos entre niños. A partir del análisis que realizarán con la

guía del maestro, los chicos podrán reflexionar acerca de la situación planteada y compararla con algunas en las que ellos se encuentren involucrados.

En el “Anexo 4” encontrarán una historieta de Mafalda como un ejemplo posible para abordar

su análisis en las clases. El docente guiará el análisis proponiendo preguntas:

¿Qué le contestarías a Guille?

¿Siempre en los juegos hay un ganador?

¿Quién determina quién gana?

¿Siempre ganan los mismos en los juegos?

¿A qué jugás con tus amigos? ¿Siempre juegan a lo mismo o cambian de juego? ¿Quién dice cómo se juega?, ¿está bien que gane siempre el mismo o el que juega bien debería dejar que ganen los otros?, ¿está mal querer ganar?, ¿y hacer trampitas?, ¿por qué?

2. Situaciones cotidianas

El docente, a partir de la observación de situaciones de juego en el aula o en el patio, llevará a la clase alguna de ellas para analizarla junto con sus alumnos.

se describe una situación conflictiva. A partir de la lectura, podrán intercambiar ideas y opinar sobre la postura de cada uno de los participantes de las diferentes situaciones.

Como alternativa podrá entregar a sus alumnos, reunidos en pequeños grupos, un texto en el que

1

Situación

Los chicos de segundo grado están jugando a la mancha en el recreo. A Federico no lo dejan jugar.

Federico se dirige a su maestra llorando y le cuenta qué le pasa.

La maestra interrumpe el juego y pide que lo dejen jugar. Cada uno de los chicos explica sus motivos:

- CECILIA dice que Federico siempre hace trampa.
- JUAN dice que cuando lo tocan, él sigue corriendo y confunde a todos.
- SEBASTIÁN, que es muy amigo de Federico, le dice a su amigo que juegue bien.
- MARIANO dice que si juega Fede él se va.

¿Qué pensás de esta situación? ¿Qué harías vos? ¿Qué solución podrían encontrar?

2

Situación

En el patio de la escuela se escucha a dos nenes peleándose: Darío quiere jugar con los autitos que trajo para compartir y Bruno quiere jugar con sus figuritas. Ninguno de los dos quiere hacer lo que le propone el otro. El tiempo pasa y el recreo termina. En ese recreo se la pasaron peleando y no jugaron a nada.

Cuando llegan al aula la maestra les pregunta qué les pasó.

- DARÍO dice que Bruno siempre quiere jugar con las figuritas y que él había traído muchos autitos para jugar a hacer carreras.
- BRUNO dice que quería enseñarle un nuevo juego con las figuritas y mostrarle unas nuevas que había conseguido.

¿Cómo se podría haber resuelto esa situación durante el recreo?

3

Situación

Analía invitó a jugar a Lucrecia y a Sabrina a su casa. Se pusieron a jugar a imitar personajes de la televisión. Cambiaron de historia varias veces pero, siempre, Analía y Lucrecia eligieron los personajes más importantes y más lindos, y a Sabrina siempre le tocó hacer “el malo de la historia”, “el personaje menos importante”. Después de un rato, Sabrina no quiso jugar más.

- ANALÍA le dijo que si ella no jugaba faltaban personajes.
- LUCRECIA le recordó que cuando había ido a su casa a ella le habían tocado “los personajes malos” y que por eso no se había enojado.

¿Qué pensás de esta situación? ¿Qué solución podrías encontrar?

En una plaza un grupo de amigos está jugando en las hamacas. Se ríen, hacen chistes, intentan llegar bien alto. Un chico llega al sector de las hamacas y como están todas ocupadas, espera parado a un costado. Los minutos pasan y Jorge se cansa de esperar.

- JORGE le pide a uno de los que se están hamacando si le deja su hamaca.
- El chico le dice que están jugando entre todos y que vaya a otro juego.
- Muchos le empiezan a decir cosas para que se vaya...

¿Qué opinás de esta situación? ¿Cómo podría resolverse? ¿Existen normas para el uso de los juegos de la plaza?

Los juegos y el movimiento

Los juegos

y el movimiento

Qué queremos enseñar

Las siguientes actividades apuntan a analizar los movimientos que realizan distintos objetos y el propio cuerpo de los alumnos en diversas situaciones de juego. Se ponen de manifiesto la diferencia entre los movimientos (cada vez más rápidos, lentos, frenando) y la trayectoria que describen: verticales, horizontales, movimientos que no describen una línea recta, cambios en la dirección del movimiento.

Propuesta de trabajo

Primer momento

En esta primera etapa el docente sugerirá a los alumnos que practiquen algunos juegos que permitan dar cuenta de las diferencias entre los conceptos de trayectoria y movimiento. Podría proponerles jugar a algunos de los juegos típicos del pasado, como el "fideo fino", "juegos en rondas", y otros actuales, como juegos de avance y retroceso, por ejemplo "el guardián de la vereda" y diversos tipos de carreras en las que se sigue una misma trayectoria pero realizando distintos tipos de movimientos (rápidos, lentos, moviéndose con rapidez constante, apurándose o frenando, etcétera).

Luego el maestro podrá preguntar:

¿Qué trayectorias han recorrido en cada caso con su cuerpo?

En una segunda etapa, un grupo de alumnos podrá dibujar con tiza en el patio las diferentes trayectorias que han seguido en sus desplazamientos, en los diversos juegos.

Segundo momento

A continuación el maestro podrá proponer algunas actividades para seguir una determinada trayectoria con diferentes movimientos. Por ejemplo:

1. Algunos alumnos indican a otros trayectorias que deberán seguir con distintos movimientos. Sería algo así como dictarle a otro compañero el camino y los movimientos a realizar. Por ejemplo: correr hacia delante o caminar lento en línea recta, hacer medio giro hacia la derecha y retroceder caminando muy lentamente en diagonal, luego correr con mayor rapidez formando una curva cerrada y detenerse.

2. También el maestro podrá indicar a los chicos que recorran una misma trayectoria con movimientos más rápidos o más lentos. Les indica el circuito completo que deben seguir y luego pedirá realizarlos primero caminando lentamente, con rapidez constante o cambiando la rapidez y, por último, corriendo.

Tercer momento

LOS JUEGOS DE LA PLAZA

El análisis que han realizado los alumnos en los momentos anteriores puede extenderse a los juegos de las plazas. Allí podrán observar y describir trayectorias y movimientos en cada uno de los juegos.

El docente guiará la observación para que los chicos presten atención a la trayectoria que des-

cribe cada tipo de juego: si describen líneas rectas en dirección vertical, horizontal; si describen curvas, giros completos, medio giro.

Posteriormente, podrá sugerir a los alumnos que describan en forma escrita los diferentes movimientos que realizan con los juegos de la plaza para cada una de las trayectorias. Así los chicos completarán:

Nombre del juego:

Movimiento que realizan con el cuerpo:

Dibujo de la trayectoria que describe:

El docente puede presentar algún ejemplo como modelo:

Nombre del juego: hamaca.

Movimiento que realizan con el cuerpo: yendo para adelante, detenerse y yendo para atrás.

Dibujo de la trayectoria que describe: 

Feria de juegos

Qué queremos enseñar

Esta propuesta apunta a recuperar el material recopilado en las distintas instancias trabajadas con el fin de cerrar el recorrido sobre el tema "Juegos y juguetes". Para este momento,

el docente propondrá realizar una feria de juegos y podrá decidir sus características: si incluye la participación de toda la escuela, de algunos grados, si estará abierto a la participación de padres y abuelos, etcétera.

Propuesta de trabajo

Para la organización de la feria de juegos, el docente pedirá a sus alumnos:

- que seleccionen los juegos que con mayor frecuencia se hayan jugado en la infancia de sus abuelos, los que más se juegan actualmente, los que más les hayan gustado de los presentados en la propuesta de juegos de distintas partes del mundo que sean adecuados para presentar en una feria organizados en diferentes *stands*;
- que escriban las características del juego expuesto en cada *stand*: nombre del juego, origen, si se trata de un juego típico de la infancia de sus abuelos o de la actualidad, su historia (si se sigue jugando, desde cuándo se juega, si ya no se juega más), reglas de cada juego, cantidad de jugadores por *stand*, el tiempo estipulado para realizar cada juego.

- que elaboren un listado con los materiales necesarios para cada juego (deberán estar disponibles en el momento de la feria);

- que clasifiquen los tipos de juego que se presentarán (juegos tranquilos, juegos reglados, juegos al aire libre, juegos con juguetes, juegos sin juguetes, juegos de competencia, etc.), para ordenarlos y rotularlos en el momento de su presentación;

- que diseñen y elaboren un folleto que brinde información sobre la feria y difunda lo que se presentará.

El docente elaborará para el día de la feria algún organigrama explicando los juegos expuestos, su ubicación y la manera en que cada participante accede a los distintos *stands*.

Propuestas de evaluación

A lo largo del documento se han propuesto diferentes instancias de evaluación para obtener información continua de lo aprendido. Por ejemplo, el docente pudo relevar información en la elaboración de registros individuales y colectivos o en las conclusiones provisionales que se plantearon en las puestas en común y en pequeños grupos; también, a partir de los comentarios sobre las observaciones realizadas y de las opiniones expresadas por los alumnos en distintas instancias.

Las siguientes propuestas de evaluación son ejemplos de actividades que apuntan a realizar una síntesis individual para constatar los aprendizajes adquiridos.

1. El maestro brindará a los alumnos una imagen de un juguete y de un juego del pasado, y propondrá realizar una descripción de cada una de ellas teniendo en cuenta lo que han aprendido a lo largo de las diferentes actividades planteadas.

2. El docente presentará a los alumnos una tabla de registro y un gráfico de barras, similares a los que completaron en la encuesta a los chicos de su escuela. En esta instancia planteará: "en otra escuela encontraron las siguientes respuestas" y pedirá a sus alumnos que hagan una lectura semejante a la que hicieron con los datos de la

escuela propia, utilizando la misma guía de preguntas.

3. El maestro planteará una nueva situación de conflicto en los juegos, del tipo de las que vieron durante la actividad "Normas para jugar, los conflictos y su resolución en situaciones de juego", y pedirá a los alumnos que expresen por escrito una opinión individual para detectar cuánto utilizan de los criterios que aparecieron al realizar la actividad.

4. El docente dará a los alumnos un texto informativo o frases sueltas con algunas palabras faltantes o palabras fuera de lugar. Por ejemplo: "en la década del '40, los chicos se juntaban en la vereda a jugar a Pokemon", para que ellos planteen dónde está el error y con qué otra palabra podrían reemplazarla.

5. El maestro propondrá a los alumnos reconocer gráficamente las trayectorias que describen los juegos de la plaza. Para ello podrá presentar un conjunto de imágenes con dibujos que indican distintos tipos de trayectorias y otro conjunto con los dibujos de los juegos de la plaza.¹³ A partir del análisis realizado, se espera que los alumnos puedan correlacionar el dibujo del juego con la representación gráfica de la trayectoria que corresponda.

¹³ Véase "Anexo 6. Tarjetas (trayectorias/juegos)", en este documento, pág. 57.

OTRAS ACTIVIDADES POSIBLES

Visita a algún museo; por ejemplo, el Museo de la Ciudad, que cuenta con una pequeña muestra permanente de juguetes antiguos (en algunas temporadas se expone la muestra completa). Además se puede proponer a los alumnos visitar la feria de San Telmo que funciona los fines de semana u observar las vidrieras de algunos negocios que exponen juguetes antiguos.

Visita a diversas plazas de la Ciudad para analizar diferencias: los espacios destinados al juego, las posibilidades de espacios recreativos públicos con que cuenta la Ciudad, las condiciones en que se encuentran.

Contenidos curriculares vinculados con esta propuesta¹⁴

Pasado y presente (bloque 6)

Ideas básicas

♦ A través del análisis de documentos, testimonios, crónicas y de restos materiales se puede conocer cómo vivieron distintas personas y grupos sociales en el pasado lejano y en el pasado cercano.

♦ Las formas de hacer las cosas cambian a través del tiempo. En cada momento histórico coexisten elementos que fueron creados en distintas épocas.

Alcance de los contenidos

► Conocimiento de aspectos de la vida de las personas en alguna década del siglo XX y su vinculación con algunas características del momento histórico...

- Reconstrucción de historias de vida de hombres, mujeres y niños de contextos sociales diversos escuchando testimonios para saber cómo se vivía en otros tiempos: las características de la infancia, los espacios y tipos de juegos, las diversiones, las viviendas y los transportes, etcétera.

- Registro de algunos cambios y permanencias utilizando líneas de tiempo que incluyan imágenes, palabras, números.

- Establecimiento de relaciones entre el uso de un objeto y aspectos de la vida cotidiana de su época.

► Comparación entre formas de producción del pasado y formas de producción actuales –artesanal, casera, industrial– con relación a las técnicas utilizadas –acciones, herramientas, saberes requeridos.

Los fenómenos naturales (bloque 3)

Ideas básicas

♦ El movimiento es una forma de cambio. Hay distintos tipos de movimientos.

Alcance de los contenidos

► Observación, descripción del movimiento de distintos objetos en cuanto a la trayectoria que describen y la rapidez con que se mueven (por ejemplo, estrellas, pelotas, trenes, autos, etcétera).

¹⁴ La formulación de contenidos que aquí se presenta corresponde a la versión definitiva de *Diseño Curricular para la Educación General Básica, Primer ciclo*, área Conocimiento del Mundo, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Secretaría de Educación, Dirección General de Planeamiento, Dirección de Currícula, 2001 (en prensa).

Los fenómenos naturales (bloque 3)

- Observación, descripción y representación de la trayectoria en: movimientos verticales (por ejemplo, una piedra que cae) y movimientos horizontales (por ejemplo, un auto que avanza en línea recta); movimientos que no describen una línea recta (por ejemplo, el caballo fijo de la calesita, un barrilete); cambios en la dirección del movimiento (por ejemplo, un objeto que rebota, un objeto que se desplaza sobre una mesa y luego cae, etcétera).

Sociedades y culturas (bloque 1)

Ideas básicas

- ◆ En las sociedades se construyen normas que fijan pautas para las relaciones entre las personas y los grupos. Hay maneras de controlar que las normas se cumplan.
- ◆ En la vida en sociedad los puntos de vista e intereses de las personas y los grupos a veces generan conflictos.

Alcance de los contenidos

- Identificación de normas que regulan las relaciones entre las personas y los grupos en diferentes contextos y en diferentes momentos históricos...
 - Reconocimiento del sentido de las normas con relación a la convivencia o a la tarea escolar o a otras organizaciones.
 - Distinción de distintos tipos de normas: del ámbito público, del ámbito privado, escritas, no escritas.
- Identificación de conflictos de intereses entre individuos o entre grupos relacionados con problemas de la vida cotidiana...

Cuidado de uno mismo y de los otros (bloque 2)

Ideas básicas

- ◆ Las personas cambian a lo largo de su vida por crecimiento, desarrollo y por historia personal. Cambian físicamente y también cambian sus intereses, sus hábitos y sus formas de relacionarse.
- ◆ Para promover la salud de las personas, las sociedades establecen normas e instituciones específicas.

Alcance de los contenidos

- Reconocimiento de cambios y permanencias propios y ajenos en los hábitos, los intereses, las elecciones personales y las formas de relacionarse con los demás...
- Reconocimiento de la presencia de normas vinculadas con el cuidado de la salud en envases y campañas publicitarias de diferentes productos: fechas de elaboración y vencimiento en productos alimenticios, venta de remedios bajo receta, prohibición de venta de ciertos productos a menores, advertencias para el uso de algunos juguetes.

Cuidado de uno mismo y de los otros (bloque 2)

Ideas básicas

- ◆ Algunos hábitos cotidianos permiten vivir y crecer saludablemente y otros pueden perjudicar la salud. La responsabilidad en los hábitos y en las estrategias de cuidado personal es diferente según el nivel de autonomía de las personas.
- ◆ Las personas tienen derechos y responsabilidades en distintos ámbitos de su vida.
- ◆ Aquellos que refieren a la comunidad escolar están especificados en normas y acuerdos de la convivencia y la tarea.
- ◆ Cada grupo está formado por personas diferentes que pueden tener características, actitudes y opiniones distintas.
- ◆ Los conflictos y su resolución pueden servir para el crecimiento grupal e individual.
- ◆ Cada persona tiene necesidades, intereses y características propias, que deben ser respetadas y satisfechas en términos de igualdad de condiciones.
- ◆ En las condiciones de cada contexto social y cultural, lograr lo que cada uno quiere para sí mismo y para los otros requiere también construir disposiciones personales.

Alcance de los contenidos

- Diferenciación entre hábitos que favorecen la salud y hábitos que la perjudican...
- Diferenciación entre la responsabilidad que tienen adultos y niños en el cuidado de la propia salud...
 - Análisis de acciones y actitudes en las actividades cotidianas, con particular énfasis en el ámbito escolar y familiar, y su relación con el mayor o menor cuidado del propio cuerpo...
- Vinculación entre los derechos y responsabilidades de las personas y situaciones conflictivas que surgen de la convivencia en diferentes ámbitos...
- Caracterización de la convivencia en la escuela.
 - Reconocimiento de las normas escritas de la escuela. Vinculación de las normas con su origen, sentido, utilidad y las sanciones previstas en cada caso...
- Diferenciación de acciones personales y grupales que facilitan la convivencia y el trabajo de otras acciones que lo dificultan...
 - Comparación de actividades que resultan conveniente y provechoso realizar en forma cooperativa de otras que requieren de una realización individual...
- Distinción entre situaciones en las que los conflictos se dirimen tomando en cuenta los intereses de todos los involucrados y situaciones en las que no.
- Reconocimiento de las características y necesidades de diferentes personas. Vinculación con la idea de "derechos humanos" planteada en el bloque "Sociedades y Culturas".
- Caracterización de distintas elecciones personales y evaluación de las riquezas y desafíos que implican...

G.C.B.A.

Juegos de distintas partes del mundo¹⁵

El elefante volador

UN JUEGO DE HOLANDA

Los jugadores se sientan alrededor de una mesa. El jefe de juego dice: "Todos los pájaros vuelan", y los niños levantan los brazos como si volaran. El jefe enumera rápidamente cosas que vuelan y cosas que no vuelan, por ejemplo: la paloma, el elefante, el avión. Los jugadores deben levantar los brazos cuando se dice algo que vuela y mantenerlos sobre la mesa en caso contrario.

Si un jugador se equivoca, deja una prenda. El juego sigue hasta que todos los jugadores hayan dejado una prenda. Las prendas se acumulan sobre la mesa y se cubren con un pañuelo. El jefe toca una por encima del pañuelo y decide qué debe hacer su propietario para recuperarla. Entre todos deciden las penas, como: cantar una canción, saltar en un pie. Una vez cumplido el castigo, el jugador puede recuperar su prenda. El juego termina cuando todos recuperaron sus prendas.

La campanilla escondida

UN JUEGO DE CANADÁ

Se elige al azar a un jugador para que salga de la habitación. Todos esconden las manos en la espalda y a uno de ellos se le da una campanilla. El que ha salido vuelve a entrar; se hace sonar la campanilla y éste debe adivinar de dónde viene el sonido; o sea, quién tiene la campanilla. Si acierta, el jugador que la tenía sale de la habitación. Se da la campanilla a otro jugador y el juego continúa de la misma manera.

¹⁵ Los juegos "El elefante volador", "La campanilla escondida", "Kickery", "El gato en su ratonera", "La cola del dragón", son parte de la compilación *Yo juego, tú juegas, todos juegan. 270 juegos para todo el año*, Barcelona, Juventud, 1976.

Kickery

UN JUEGO DE INGLATERRA

Se elige un jefe por sorteo. Éste busca un lugar suficientemente grande para esconderse. El juego consiste en esconderse, no en buscar a los demás. Mientras un jugador cuenta hasta cien, el jefe corre a esconderse. Cuando ya se ha contado hasta cien, todos salen a buscarlo gritando "¡Ya vamos!" Cuando un jugador encuentra el escondite, se esconde él también sin decir nada, hasta que, uno tras otro, estén todos escondidos. El último elige un nuevo escondite para la siguiente vez. El que no consiga encontrar a los demás puede gritar: "¡Merindo!" y correr a esconderse. Y entonces todos empiezan a buscarlo.

El gato en su ratonera

UN JUEGO DE ZAIRE

Este juego proviene de la tribu chokwé del Zaire y de Angola. Se empieza sorteando entre los jugadores quién hará de ratón y quién de gato. Los demás forman un círculo mirando hacia el interior. El círculo debe ser bastante pequeño, de modo que se toquen los codos y los pies unos a otros. El ratón entra en el círculo, que es su ratonera. A continuación el gato intenta entrar en el círculo deslizándose entre los jugadores, que tratan de impedirlo. Si el gato logra entrar, el ratón huye y es seguido por el gato, que puede abandonar la ratonera. Cuando el ratón intenta volver a ésta, los jugadores lo dejan, pero intentan impedir al gato que entre. El juego está basado en la audacia del ratón, que sale de la ratonera cuando cree que el gato no lo mira. También el gato provoca al ratón, haciendo como que no lo mira. El gato puede entrar en la ratonera pasando entre dos jugadores o entre las piernas de uno. Cuando el gato atrapa al ratón, cambia de papel y hace de ratón, entrando en la ratonera; un nuevo gato, elegido por sorteo entre los jugadores, sigue el juego.

La cola del dragón

UN JUEGO DE CHINA

Los niños se van alineando para formar el dragón gritando: "¡Yo quiero ser la cola!", "¡Yo la cabeza!". El dragón está formado por una fila de niños que ponen las manos sobre los hombros del que tienen adelante. El primero es la cabeza del dragón; el último, la cola. Hasta que no se grita: "¡Adelante!", el dragón está quieto. Entonces se cuenta: "¡Un, dos, tres, vamos!". En ese momento la cabeza se vuelve hacia la cola e intenta agarrarla. Todo el cuerpo del dragón se mueve con la cabeza; el cuerpo no se puede romper.

Si el jugador que hace de cabeza toca la cola, puede seguir siendo la cabeza. Si por el contrario, el cuerpo se rompe antes de que la cabeza toque a la cola, la cabeza pasa a la cola y el segundo jugador queda primero como cabeza. El juego continúa así hasta que todos hayan sido la cola perseguida o la cabeza perseguidora.

Juegos con frijoles

JUEGOS DE PERÚ,
CON TRADICIÓN INDÍGENA¹⁶

Los juegos con frijoles provienen del Perú antiguo y es una práctica que se sigue hasta la actualidad.

"Los frijoles que se usan para jugar son de diversos colores, uno de color entero y otros de dos o tres colores; también los hay jaspeados, con pintitas. Según los colores y las manchas que presentan toman diferentes nombres: *lenguachos*, los de color entero con una pintita blanca en uno de los extremos, *vaquitas* los de dos colores a grandes manchas, como presenta el pelaje del ganado vacuno... los *chancacos* (nombre que evoca unos caramelos hechos de maíz y miel), los de color castaño con pintitas o puntos amarillos...

Los juegos que se practican con estos frijoles son muchos y de lo más variados... 'Al chontis' es el juego más sencillo. Los jugadores se colocan a cierta distancia uno del otro, cada uno con su frijol. Con tiros fuertes o suaves van acercando sus frijoles, el primero que acierta en dar con un frijol a otro ha ganado y toma para sí el frijol de su compañero."

¹⁶ UNESCO, "El niño y el juego", en *Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación*, n°34, 1980. |

Juegos y juguetes del pasado y del presente

A



ARCHIVO GENERAL DE LA NACIÓN

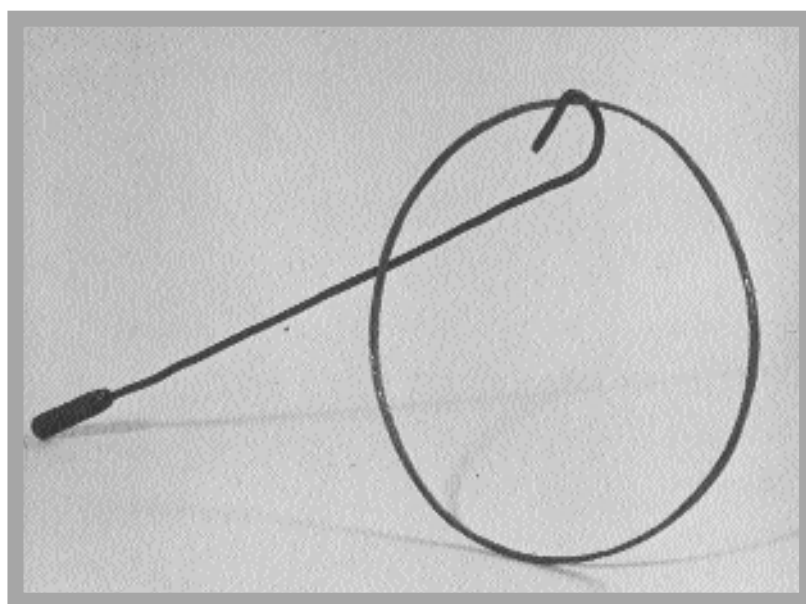
B



ARCHIVO DIARIO LA NACIÓN



A



B

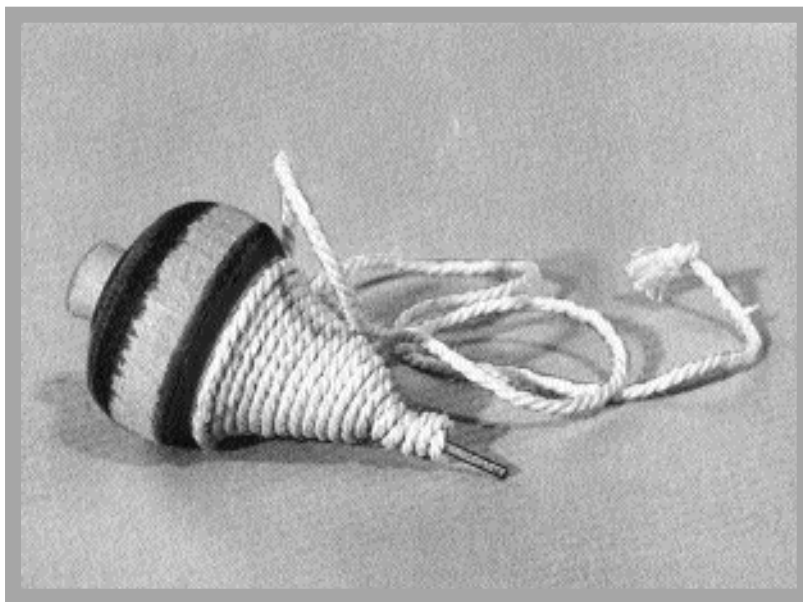
G.C.B.A.

A

B

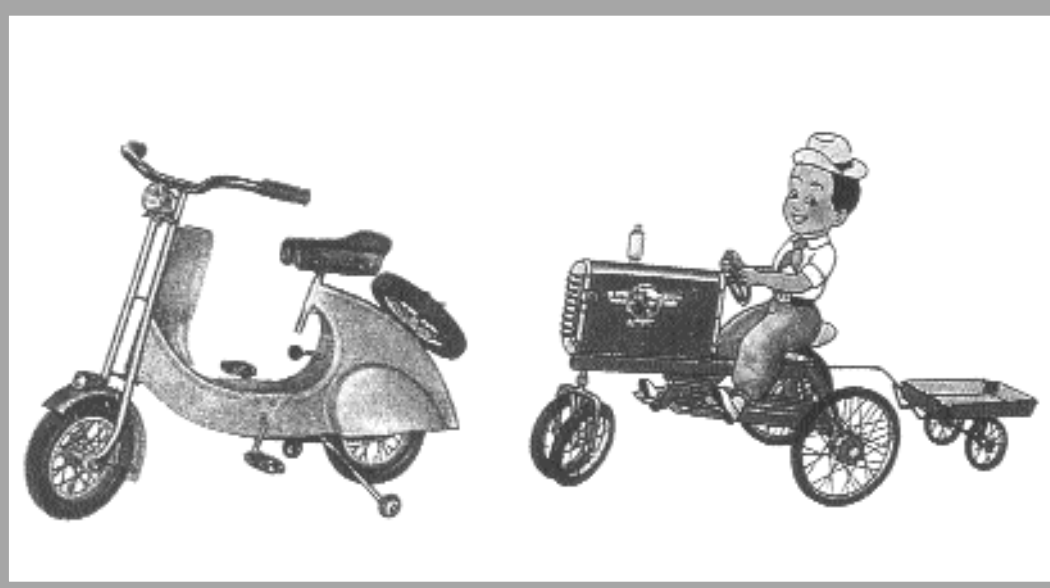


ARCHIVO GENERAL DE LA NACIÓN





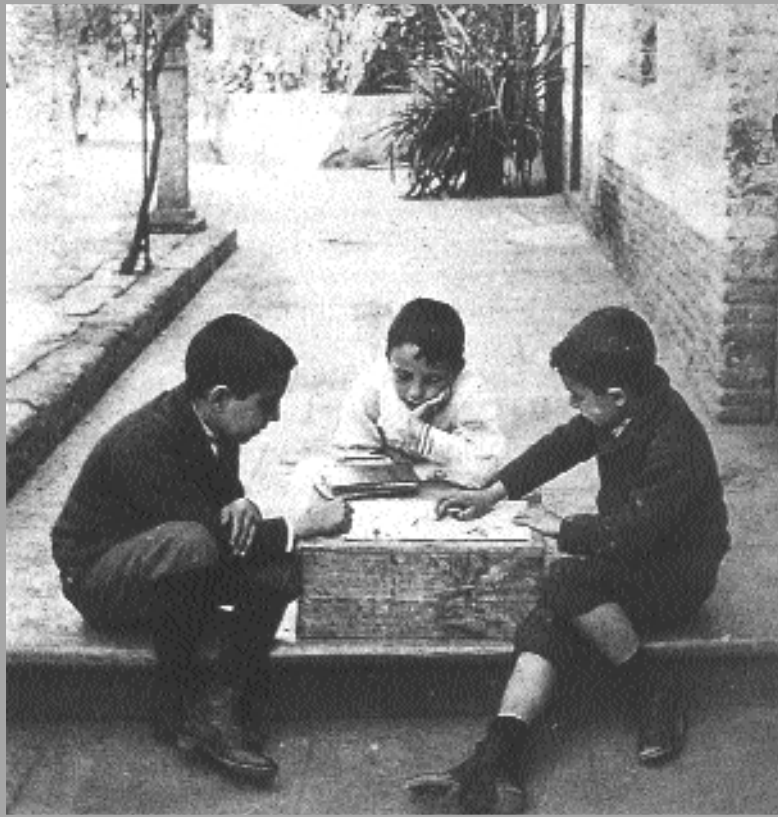
A



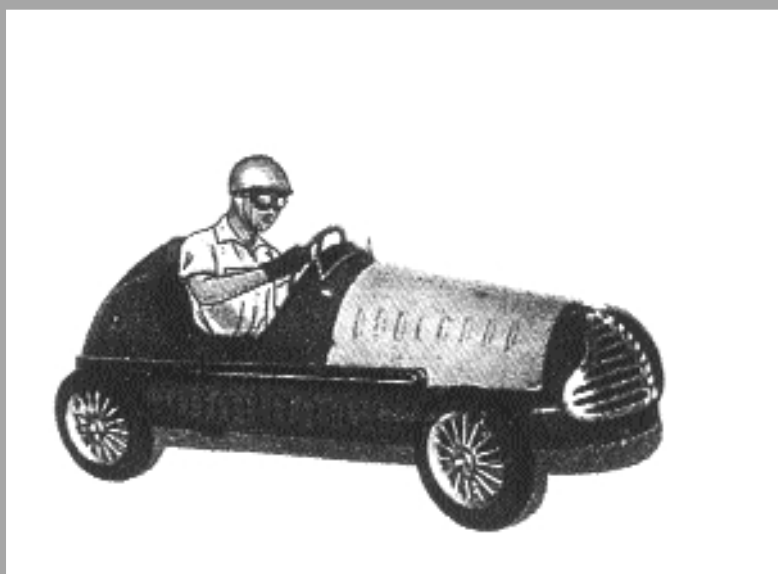
B

G.C.B.A.

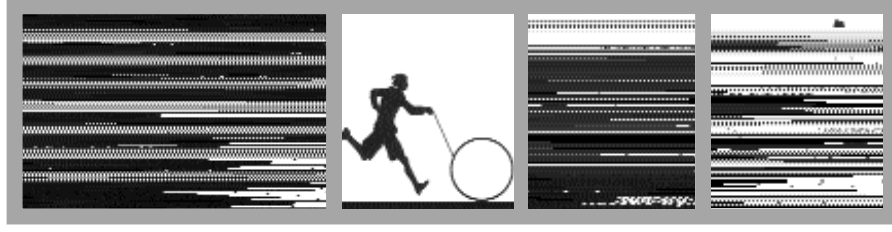
A



B



G.C.B.A.



Del balero y otros juegos de antaño

Fueron los más populares entre los niños de otra época. Se jugaron en la Argentina y en toda América. Sus antecedentes son remotos y desde siempre hicieron las delicias de los chicos de todo el mundo.

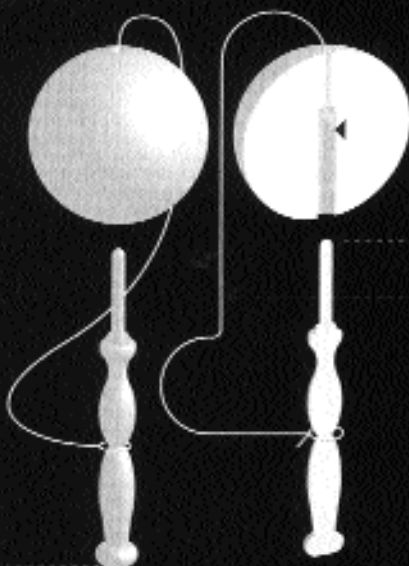
La pelota

En el patintero, cronológicamente, primero roló la de trapo, después la de goma y luego la de cuero, a veces un verdadero lujo

El balero argentino

La bocha
De madera de sauce, de álamo o de cedro (el más solicitado)

El mango
También de madera y del mismo material que la bocha: era común hacerlo con la pata de una silla en desuso



Diámetro: 6 cm

Embocadura: 4 cm

Palillo: 4 cm

Hilo: 40 cm. Un extremo se pasaba por un orificio: anudado, mantenía la bocha cautiva. El otro se ataba al mango

Mango: 8 cm

En Japón

De hasta tres bolas

Diámetro: de 5 cm cada una

Púa: de metal

Mango: hecho con la pata de una silla. Diámetro: 15 a 20 cm



En México

Sombrero: de variadas formas: algunos imitan la de un sombrero charro

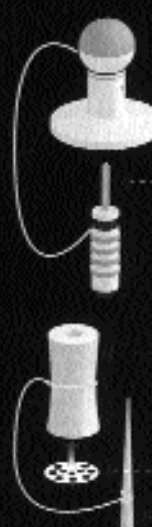
Mango: de madera, de formas variadas

Esquimales

Cuerpo: de hueso de morsa

Base: con varias perforaciones

Clavija: de hueso



Así se juega con el balero



Se toma con una mano el mango y luego se deja pender la bocha



Con un suave movimiento se impulsa la esfera en un giro hacia arriba



Al completar el giro, hacia adentro, debe embocarse con el palillo la bocha



Luego se repite desde el palillo el juego en busca de una serie mayor



Aro metálico

Se fabricaba con la llanta de una rueda de bicicleta y se guiaba con una varilla. Luego llegó otra variante: el hula-hula, de mimbre.



Pompas de jabón

Se hacían soplando un aro de metal montado en la punta de una varilla, que previamente se sumergía en una mezcla espesa de agua y jabón.



Barrilete

Se hacía con caña de Castilla, papel de seda, hilo y engrudo. La bomba, la granada, la tarasca y la estrella eran los modelos clásicos.

El trompo clásico es de
12 cm de alto por 6 de diámetro. Pueden estar pintados, barnizados o sin pintar. En el interior de la Argentina mantienen estas características, aunque hay algunos hechos con calabazas.

Los modelos de
Los modelos van desde los muy estilizados hasta los muy bajos y de forma cónica.

Se juegan
Una de las formas de jugar consiste en las bolitas en un triángulo y, tirando por turno, sacarlas de la figura.

Así se juega con el trompo



Se envuelve prolijamente el trompo con un hilo, desde arriba hacia abajo.



Se busca impulso para el lanzamiento llevando la mano atrás, bien arriba.



Se lanza hacia adelante el trompo, con firmeza, en un ángulo de 45 grados.



Comúnmente se logra al impulsar la bolita con el índice y el pulgar.

Manera de arrojar una bolita



— **¿A QUÉ JUGABA CUANDO ERA CHICO?**

— Al fútbol, a las figuritas y a las bolitas.

— **¿USTED HA DESCRIPTO UNA TÉCNICA SOBRE LAS BOLITAS...**

— Era un juego extremadamente difícil. Se trataba de pequeñas esferas, casi siempre de vidrio, que había que acercar a otras bolitas o meter en pequeños agujeros, en algún piso de tierra. Se jugaba al *hoyo* y *quema*, al *triángulo*, al *gallito*, a la *troya* y a la *cuarta*. Y cada chico tenía una bolita preferida. Las más hermosas eran las *lecheras*, todas blancas(...) El juego tenía sus propios cantos o conjuros, y requería de una destreza tan grande que creo que por eso fue desapareciendo ante el auge de actividades mucho más sencillas. Siempre me pregunté adónde fueron a parar los millones de bolitas que había en esa época, así como la caja de chapitas, el trompo y los autitos con masilla.

— **¿CÓMO ERA EL BALERO?**

— Consistía en un mango de madera, una especie de lápiz finito del cual colgaba un hilo con una bocha muy pesada, en cuyo polo sur había un agujero en el que entraba exactamente el palito. Había que tomarlo por el mango y revolearlo, imprimirle un movimiento tal, que el hilo fuera trayendo a la bocha, de modo que ésta pegara una vuelta sobre sí misma y el palito quedara embocado exactamente en el agujero. Se requiere mucha práctica para embocar...

— **¿JUGÓ A LA RAYUELA?**

— No, porque era un juego de niñas y los varones no jugábamos a la rayuela o por lo menos a mí me habían dicho eso. Acaso me lo habré per-

mitido alguna vez con una de mis primas, pero no recuerdo que fuera muy divertido...

— **¿LA BILLARDA?**

— Ese era un juego de mi viejo. Creo que había un palito con puntas afinadas y que con otro palo se le pegaba a una punta, entonces el palo saltaba por el aire y allí había que pegarle en el medio como una especie de béisbol...

— **USTED DIJO QUE JUGABA A LAS FIGURITAS...**

— Las figuritas tenían dos sentidos: lúdico y de colección. Eran rectángulos de cartulina con dibujos de animales, banderas, jugadores, etcétera. Cada (...) figurita tenía un número y había un álbum donde se las podía pegar...

— **¿A QUÉ SE JUGABA CON ELLAS?**

— Al puchero, que consistía en soltarlas desde cierta altura y tratar de tapar las que ya había en el piso para poder llevárselas. Medir, que era tratar de dejarla lo más cerca posible de la pared o del retrato, donde se ponía una figurita parada y había que derribarla tirándole otras figuritas...

— **¿Y PUERTAS AFUERA?**

— Se podía jugar a la mancha, pero eso era para el recreo del colegio. A mí me gustaba el fútbol, me juntaba con los chicos en los potreros o en la calle, porque no pasaban muchos autos...

¹⁷ En *El diario íntimo de un país*, op. cit.

Análisis
de textos**El juego
de los autitos¹⁸**

“En la mitad del siglo, alentados por las victorias de Fangio en Mundo Infantil, los varoncitos preparan sus coches de carrera. Son autitos de plástico, réplicas del Ford o Chevrolet... Para aumentarles el peso se los rellena de plastilina o masilla; para que corran mejor adosan una suspensión agrandando los orificios de los ejes. Es de rigor cortarles los guardabarros para que sus ruedas queden al aire libre. La competencia es en circuitos laberínticos, en medio de la calzada o en terrenos. El que vuelca pierde.”

**Muñecas de lugares
y tiempos lejanos¹⁹****"LA CREACIÓN DEL VIENTO**

Entre los esquimales hay una leyenda que dice que una muñeca cortó la piel de tripa que cubría los agujeros del cielo y permitió, así, que en la Tierra soplara el viento a través de esas aberturas. Esta muñeca hizo muchas otras cosas prodigiosas antes de desaparecer. Por eso, desde hace muchísimo tiempo, los esquimales mostraban su agradecimiento fabricando pequeñas imágenes para sus chicos.

MUÑECAS CEREMONIALES

Los pueblos primitivos tuvieron muñecas que no eran juguetes para chicos, sino figuras que se usaban en ceremonias sagradas. Sin embargo, se sabe que

¹⁸ Ernesto Goldar, “El juego de los autitos”, *op. cit.*

¹⁹ Extraído de “Historias con muñecas”, en *Leer más 4*, Buenos Aires, Estrada, 1999. Coordinadora: Gloria Pampillo. Autores: Susana Aime, Paula Galdeano, Alcira Bas, Carlos Dámaso Martínez, Mónica Sifrim, Francisco Pampillo. Págs. 19-21.

muchas veces, cuando las ceremonias terminaban, les prestaban esas figuras a los chicos para que jugaran.

MUÑECAS ADIVINAS

Con los primeros colonos ingleses que llegaron a América del Norte, llegaron, también, magos y adivinos que recorrían los pueblos diciéndole a la gente su futuro. Muchas veces llevaban consigo muñecas que adivinaban la suerte por medio de un bastón. Las hacían girar sobre una rueda y, cuando esta se detenía, su bastón apuntaba hacia el cliente e indicaba si su suerte sería buena o mala.

MUÑECAS A LA MODA

En el siglo XVIII las muñecas se usaron para mostrar los cambios en la moda. Unas muñecas llamadas Pandora se enviaban desde las casas de moda francesas a Inglaterra, Alemania, Italia y España. Se usaban para mostrar los detalles del vestido y los nuevos peinados. Como eran muy bien aceptadas, las Pandora aumentaron de tamaño hasta tener la altura de una persona. De esta manera los clientes podían medirse la ropa de la muñeca y comprarla si querían.

NINA

Nina no es una muñeca mágica, pero salvó muchas vidas. En 1861 Estados Unidos se dividió en dos regiones que lucharon entre sí: el Norte y el Sur. El gobierno del Norte no permitía que se llevaran al Sur los medicamentos necesarios.

Pero la sobrina de un general de los ejércitos del Sur los llevaba de contrabando en la cabeza de Nina, su muñeca. Hoy, Nina está guardada en un museo.

MIRADAS DE CRISTAL

Los primeros ojos de vidrio que se usaron en las muñecas eran de color marrón y no tenían pupilas. A fines del siglo pasado, en honor a la reina Victoria de Inglaterra, comenzaron a fabricarse ojos azules.

CON VOZ Y MOVIMIENTO

Las muñecas que caminan aparecieron por primera vez en 1836 y fueron perfeccionándose rápidamente. En una exposición hecha en París, en 1852, había una muñeca que podía bailar la polca.

Las primeras muñecas parlantes fueron creadas por Johann Maelzel. Decían papá o mamá cuando se les levantaba un brazo. En 1887, Thomas Edison, el inventor del fonógrafo, adaptó su invento para ponerlo adentro de una muñeca. Se grabaron discos con diferentes textos y de esta manera las muñecas parlantes pudieron decir muchas más cosas.

IMITACIONES

En el siglo XIX, se produjo un fenómeno muy particular: las muñecas empezaron a hacerse iguales a los personajes famosos. En Europa, los primeros ros-

tros que se copiaron fueron los de personas de la realeza como la reina Victoria de Inglaterra y la princesa Eugenia de Francia. En Estados Unidos, se fabricaron muñecas con el rostro de la cantante Jenny Lind y de los presidentes y sus esposas.

También ahora, en el siglo XX, se mantiene la tendencia a hacer muñecas que imitan a personajes de la televisión, de las historietas, del cine y, a veces, a políticos.

LA HISTORIA DE BARBIE

En 1952 salió a la venta en Alemania una muñeca inspirada en un personaje de historieta. Se llamaba Lilli y no era un juguete para chicas, sino un adorno para colgar en los autos. Tenía el pelo recogido, los ojos muy grandes y rasgados y cuerpo de plástico.

Ruth Handler y su esposo eran dos estadounidenses dueños de una pequeña empresa llamada Mattel que fabricaba juguetes de plástico. En 1957 descubrieron a Lilli, en unas vacaciones en Suiza y compraron dos para su hija Bárbara. Ese mismo año, un grupo de diseñadores de Mattel llevó a Lilli a Tokio para que los fabricantes japoneses la mejoraran y se pudiera vender como un juguete infantil. Los japoneses, ayudados por un maquillador norteamericano, suavizaron los rasgos de la muñeca alemana y le cosieron todo un vestuario creado por una diseñadora de modas.

En 1958 salieron a la venta las primeras Barbies; fueron bautizadas así en honor a Bárbara Handler, la hija de los dueños de Mattel. En su primera propaganda, Barbie iba a la playa, paseaba con sus amigas e iba de compras. Tres años más tarde, Mattel creó un compañero para Barbie: se trataba de su novio Ken, bautizado así por el hijo de los Handler.

Barbie tiene muchísimos modelos de ropa que han ido variando según la moda de la época. En los años 80 aparecieron las primeras Barbies negras y las hispanas, que llevaban un mantón de Manila y una rosa."

El juego con pelotas de goma, antecesor indígena de nuestro fútbol actual²⁰

"Todos los juegos con pelota de goma son patrimonio cultural de exclusivo origen indoamericano. La totalidad de las plantas que producen caucho, goma natural, goma elástica o goma de mascar (chicle) pertenecen a la flora indígena americana (...).

"Hoy tenemos absoluta seguridad de que hace por lo menos 3.500 años existían en América juegos con pelota de goma (...).

²⁰ Guillermo Magrassi y otros, *op. cit.*

“La propia palabra *cancha* nos remite a un origen indígena (*qeshwa* o *quichua*) incorporada al castellano o español como muchos otros vocablos aborígenes. “El fútbol como deporte ya se jugaba en Europa en el siglo XV(...). Claro que no se utilizaban las pelotas de caucho inflables y recubiertas con cuero, sino que se empleaban vejigas de animales llenas de aire. Recién ‘cuando arribaron a América los conquistadores españoles, pudieron ver cómo los indígenas jugaban al fútbol, con excelentes pelotas de goma, sin comparación más perfectas que las del aire... Tenían campos a propósito, de anchura y largo señalado, con rayas equivalentes a las porterías (arcos), con asientos de piedra alrededor para los espectadores, y aun tribunas de honor donde los caciques y señores se acomodaban en dúhos o asientos preciosamente tallados’.

“(…) los juegos con pelota de goma podían ser efectuados con empleo de las manos, con el empeine del pie o incluso con la cabeza, tal cual lo describe el misionero Patricio Fernández (...) ‘se ejercitaban en muchos juegos deleitables y caballerescos (...). Júntanse muchos en la plaza con buen orden, echaban al aire una pelota y luego, no con las manos sino con la cabeza, la rebate con maravillosa destreza (...)’.

“También ellas jugaban al balompié (...) las crónicas ilustran esta práctica entre las mujeres (...) del Chaco.”

Historieta



Autorizado por el autor © Quino, Mafalda 8, Buenos Aires, Ediciones de la Flor.

Publicidades del pasado

EN TODA OCASION



SULKY - CICLO

ES EL REGALO IDEAL PARA LOS NIÑOS

Fabricantes y Exportadores
AZCARATE HNOS. y ESCODA
Av. SAN MARTIN 4274-80 - U. T. 50 - 7060



Déjelos que jueguen!!

en cada niño hay el deseo de moverse sobre ruedas...

COMPRES UN TRICICLO

O. GORI Y CIA.

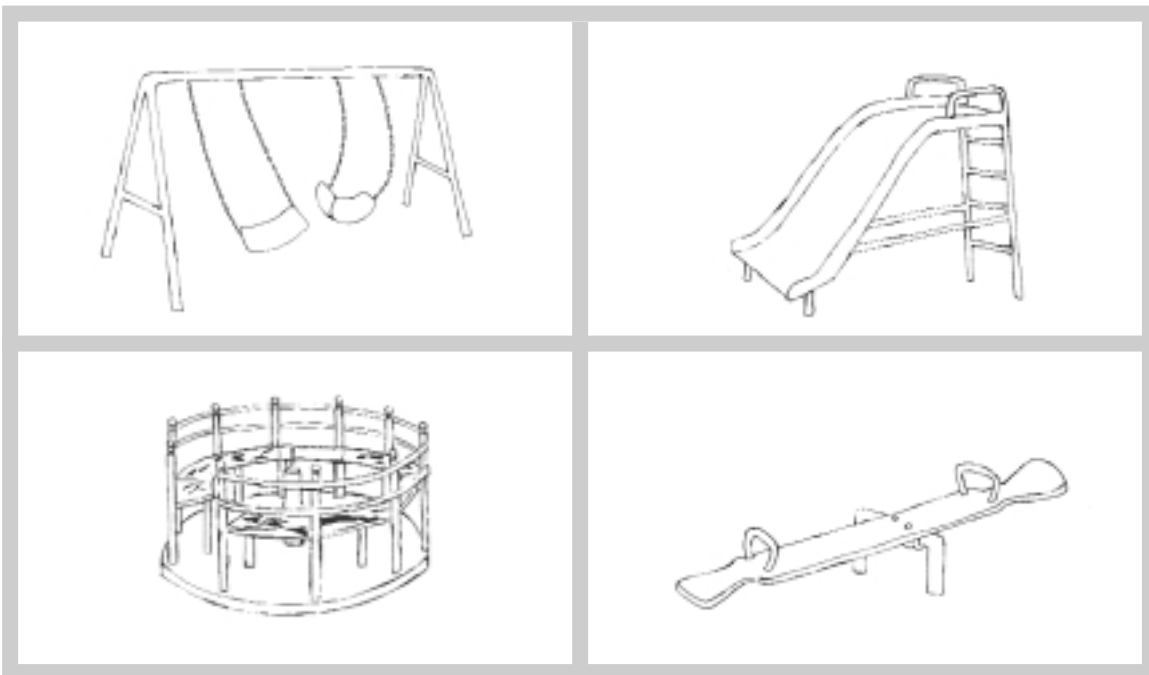
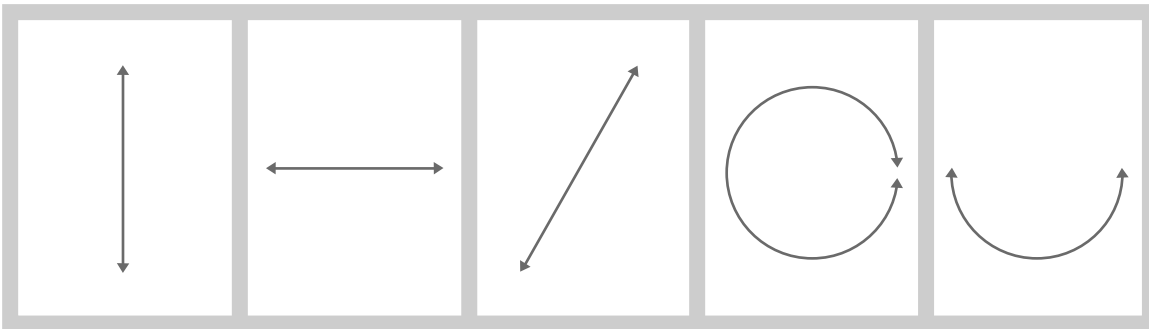
LOS MAS ESPECIALIZADOS EN BICICLETAS Y RODADOS
ARTICULOS PARA DEPORTES

CANGALLO 1214

GRANDES FACILIDADES

[illegible]

Tarjetas (trayectorias/juegos)



Anexo 6

G.C.B.A.

Bibliografía

BOMPIANI, Emanuela. *Yo juego, tú juegas, todos juegan. 270 juegos para todo el año*. Barcelona, Juventud, 1976.

CHANAN, Gabriel y HAZLE Francis. *Juegos y juguetes de los niños del mundo*, Barcelona, Serbal/Unesco, 1984.

El diario íntimo de un país, Buenos Aires, La Nación, s/f.

MAGRASSI, Guillermo y otros. “Los juegos indígenas”, en *La vida de nuestro pueblo. Una historia de hombres, cosas, trabajos, lugares*, n°15, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1982.

PELEGRÍN, Ana. *Cada cual atiende su juego. De tradición oral y literatura*, España, Cincel, 1984.

UNESCO. “El niño y el juego”, en *Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación*, n°34, 1980.