

MINISTRA DE EDUCACIÓN
Sra. Haydeé Mirtha Romero

SUBSECRETARÍA DE POLÍTICA,
GESTIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

Prof. Griselda García Alonso

Dirección de Evaluación,
Gestión de la información e investigación Educativa
Prof. Virginia Sepúlveda

Centro Provincial de Información Educativa

Equipo:

Ma. Cristina Velasco - Laura Lezcano - Olga Vidal
Claudia Cancho - Elida Ramírez - Paola Orihuela
Beatriz Pardo - Ricardo García - Zulma Santibañez
Diseño de la Serie : Enrique Müller



Integrante del
Sistema Nacional
de Información Educativa



Moreno N° 323 - CP 9103 - Rawson - Chubut
Tel: 02965 484042 RPG: 3045
Tel/Fax: 02965 481816 RPG: 3816
www.chubut.edu.ar/cpie
cpiechubut@gmail.com

Temas especiales



Juegos

- Presentación general
- Sugerencias de actividades
- Bibliografía

RECURSO DIDÁCTICO



■ Estimados Docentes

Como en los números anteriores de esta Serie, pretendemos acercarles, no sólo ejemplos de recursos sino también fuentes de información donde podrán consultar otras alternativas para ser empleadas en el ámbito áulico.

En esta oportunidad, el documento estará centrado en el Juego como recurso de enseñanza.

En la primera parte, encontrarán una presentación general y ejemplos de juegos. Se han integrado los aportes de la Dirección General de Educación Física y Deportes del Ministerio de Educación. Ésta, ha elaborado, a través de su Equipo Técnico, un encuadre sobre el alcance del juego y las actividades lúdicas, así como también propuestas, especialmente dedicadas a los profesores de Educación Física de las escuelas de la provincia.

Este apartado se encuentra destinado a docentes de Educación Primaria, pero algunos de los juegos propuestos pueden complejizarse y emplearse en Educación Secundaria.

Esperamos que lo desarrollado en este documento se constituya en un aporte a los docentes que cotidianamente se encuentran en la búsqueda de nuevos recursos y estrategias de enseñanza.



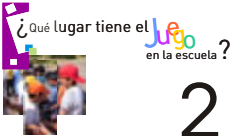











El próximo número estará dedicado a las canciones como recurso de enseñanza y contará con los aportes de la Coordinación de Música del Ministerio de Educación.

Como en cada entrega, deseamos poner a disposición de Uds. el servicio de copia o préstamo de los recursos multimedia de la Mediateca y de la bibliografía existente.

Así mismo agradeceremos las sugerencias que deseen realizar a fin de enriquecer cada uno de los documentos de esta Serie.

Cordialmente
Equipo CPIE

Indice

	Pag.
	1
	2
Propuestas: 	2
	
<ul style="list-style-type: none">  Juegos para el encuentro con otros 3  Juegos para el encuentro con la naturaleza 5  Juegos de comunicación 6  Juegos perceptivos 6  Juegos para desarrollar en otras áreas 7  Juegos desde las palabras 8 	
	9
	10
	
	11
	12

Juegos COMO RECURSO De Enseñanza

Presentación

- Existen muchas líneas teóricas sobre el alcance del término juego. Si bien no es nuestra intención profundizar en las mismas, consideramos oportuno enunciar aquellas ideas que nos permitan encuadrar la propuesta de este documento sobre el juego que :

- Suele ser la principal actividad del niño.
- Más allá del valor afectivo, es un medio para el desarrollo cognitivo.
- Como elemento intermediario en la comunicación con el otro y con los objetos compromete también el cuerpo y crea un espacio de transición para el desarrollo cognitivo y afectivo. Vygotsky definió el juego como un factor básico del desarrollo, como un contexto específico de interacción en que las formas de comunicación y de acción entre iguales, se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos, referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo.

Desde esta perspectiva el juego es una actividad cultural, en la cual se identifica:

1. Un escenario imaginario en donde los roles se representan (jugamos al supermercado, él es el cajero, ella la compradora, y él el que prepara el envío al domicilio).
2. Presencia de reglas socialmente establecidas (el cajero trata de ud. a la compradora, la compradora acomoda la mercadería en la cinta transportadora y paga, el cajero da las indicaciones al que prepara el envío)
3. Presencia de una definición social de la situación (cada rol cumple su función en el contexto del trabajo dentro de un supermercado y actúa conforme a las normas esperables para dicha situación).

Mediante los juegos en el ámbito áulico, en general se pretende promover y estimular:

- La comunicación: ejercitando mecanismos perceptivos y facilitando la expresión auténtica de los sentimientos y pensamientos individuales y colectivos.
- La confianza: desarrollando vivencias de acercamiento y relaciones placenteras, centrado en la autoestima y la seguridad del otro.
- La cooperación experimentando los beneficios del trabajo en colaboración y de apoyo para la obtención de metas comunes y superación de obstáculos e implementando formas organizativas a partir de liderazgos emergentes.

Tal como indicáramos en la presentación, la Dirección General de Educación Física y Deportes ha realizado sus aportes sobre la temática de este documento.

A continuación transcribimos algunos párrafos que tienen como propósito: "... aclarar algunos puntos que entendemos esenciales, para la utilización y conceptualización de este recurso.

Para el área, este medio es de tal importancia que desde los diseños curriculares se estructura como eje, sobre el cual se nuclean una serie importante de saberes...."

"...El juego como otros términos tiene un carácter polisémico. O sea múltiples significados

Esto hace necesario que se explicita de qué juego estamos hablando y desde qué lugar vamos a abordar el tema..."

¿Qué es Jugar para el niño?

"...Es una actividad libre, espontánea, y entretenida, donde ellos son autónomos e independientes. Una actividad desde la cual se preguntan y se responden, donde hacen elecciones y amplían su imaginación y creatividad.

En él, explora, inventa, crea, desarrolla habilidades sociales y formas de pensar, aprende a conformar sus emociones y se descubre a sí mismo y a sus propias capacidades.

Desde el juego desarrollan una base sólida para toda una vida de aprendizajes.

Los niños juegan por jugar, por diversión, se ponen en el juego y se juegan en cada juego y muchas veces desafían la lógica adulta..."

¿Qué lugar tiene el Juego en la escuela?



"...Esta actividad libre, espontánea atemporal, tiene muy poco espacio y tiempo en la escuela por múltiples razones. Se podría indicar:

...Escaso tiempo con el que cuenta la escuela para desarrollar saberes formales y aquellos que eran responsabilidad de la familia, religión

etc. que lentamente fueron descargadas en la escuela...

...Necesidad de garantizar, desde la escuela la seguridad personal de todos, reduciéndose la posibilidad de movimiento (juegos libres)..."

"...Por otro lado cada vez se juega más aunque se corre el riesgo de vaciar al término de contenido ya que se suele escuchar: vamos a jugar a "ordenar" la sala.

Es conveniente pensar en el juego como MEDIO o una herramienta para... donde lo importante no es el juego sino lo que se quiere conseguir con él (Desarrollar, fomentar...etc.) y en el juego como FIN que es el que empieza y termina en sí mismo, el que se hace por el solo hecho de jugar, por placer."

"... Aquí se debería plantear que la Escuela tiene en la actualidad una propuesta lúdica (a falta de otro término específico que lo diferencie) y no de "juego" El Prof. Sergio Pavía indica que esta actividad posee la FORMA [la estructura externa, lo que se ve] del juego y un MODO [lógica interna por parte del que juega: jugar de verdad o mentira]..."

.... Existe una actividad con "forma de juego" pero a la que se le agrega una intencionalidad pedagógica y un sentido extra que el propio juego no tiene...."

Desde este encuadre, la Dirección General de Educación Física y Deportes

Propone:



LOS NÚMEROS

Nº de Participantes: Individuales
Materiales: 1 Pelota por jugador, Carteles con números y signos matemáticos.
Situación Inicial: Los jugadores en una de las líneas laterales de la cancha, del lado contrario el profesor con los carteles.
Desarrollo: El profesor va mostrando carteles con números y signos (suma, resta, multiplicación, etc.) Los alumnos sin dejar de picar van haciendo la operación mental al colocar el cartel igual. Los que crean tener el resultado final salen hacia el lado contrario toman una tiza y escriben el resultado en el pizarrón.

DRIBLING GOL

Nº de Participantes: Parejas
Materiales: 1 Pelota y cuatro aros.
Situación Inicial: Cada jugador defiende a dos aros, que hacen las veces de aros. Pueden utilizarse cualquier material del que se disponga o pintar círculos con tiza sobre el piso.
Desarrollo: El atacante con dribling del balón tratando de colocarlo dentro de alguno de los aros defendidos por su pareja. Gana el jugador que mete la más goles en la misma cantidad de tiempo.

TORNEO MEDIEVAL

Nº de Participantes: Parejas
Materiales: 1 Pelota por persona y varios bancos suecos.
Situación Inicial: Se colocan los bancos suecos a modo de pasillo. En cada extremo de este uno de la pareja.
Desarrollo: A la orden del profesor deben pasar por el pasillo y llegar al otro lado sin que el contrario les quite la pelota. Gana quien llega primero el mayor número de veces.

DOS EN APUROS

Nº de Participantes: Trios
Materiales: 3 Pelota una por cada jugador.
Situación Inicial: Los trios separados uno en cada extremo de la cancha y el tercero en el centro.
Desarrollo: Los jugadores de los extremos deben encontrarse sin que el tercero los toque. Se puede jugar por tiempo o por cantidad de toques.

LOS LADRONES

Nº de Participantes: Varios
Materiales: 3/4 del grupo total con pelota el otro cuarto sin pelota.
Situación Inicial: Dentro de un círculo de grandes dimensiones según la cantidad de participantes) Se reúnen los alumnos con pelotas en dribling y los que no tratando de quitárselas a aquellos.
Desarrollo: Los alumnos dentro del círculo tratan de cuidar la posición de la pelota los que no la poseen tienen que tratar de quitárselas.

Otras Propuestas

Presentamos a continuación ejemplos de otros juegos con diferentes objetivos:

Juegos para el encuentro con otros

AGRUPARSE

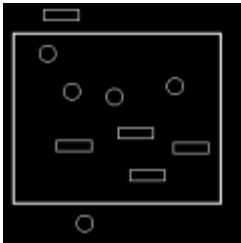
Objetivos: conformar grupos, animación.
Edad sugerida para participantes: 8 años en adelante.
Material: ninguno.
Lugar: cualquiera.

Los participantes distribuidos libremente por el espacio de juego, el docente plantea la posibilidad de agruparse en base a un criterio: el color de las medias; el número de zapatos que calza cada uno; el mes en que cumplen años; la comida favorita; el color de los ojos; el signo del zodiaco, etc. Se alternan varias consignas seleccionadas en función de las características de los participantes...

■ BÁSQUET BALDES



Objetivos: conformar grupos, animación.
Edad sugerida para participantes: 10 años en adelante.
Material: una pelota, dos baldes.
Lugar: amplio, delimitado.



Los participantes se dividen en dos equipos de 5 a 7 integrantes; cada equipo tiene un representante con un balde que puede desplazarse en su zona, sin entrar a la cancha. Los integrantes del equipo se pasan la pelota entre sí, tratando de embocarla en su balde. El que tiene la pelota puede pasarla o tirar al balde, pero no se puede desplazar con ella, el otro equipo procura interceptar la pelota (sin contacto personal con el adversario) y embocarla en su balde. Cada vez que un jugador emboca la pelota convierte gol y tira un dado, si marca números impares, ese gol vale 1, 3 o 5 puntos a favor... si marca números pares... el gol vale 2, 4 o 6 puntos en contra ...

■ LA ETIQUETA ⁽¹⁾



Objetivo: comprender que los rótulos no nos dejan ser nosotros mismos ni cambiar.
Edad sugerida para participantes: 10 a 12 años.
Material: ninguno

Primera parte: A cada participante se le coloca una etiqueta en la frente. En ella hay un mandato que él no puede ver ni conoce. Y a su vez recibe una consigna oral, que sólo el conoce y que debe tratar de cumplir. El rótulo de su frente se contraponen a su propósito o consigna oral.

Por ejemplo:

Rotulo	Consigna oral
Desconfía en mí.	Hacer una colecta para comprar una pelota.
Teneme miedo.	Protege a los más débiles.
Quiéranme.	Trata de no contagiar a nadie.

Las consignas y los rótulos deben ser pensados en función de una consigna general que se dará a todos: Organicen un pic nic, organicen una fiesta, etc. Algunos de los que reciben rótulos no reciben la

(1). Tomado de ¿A qué jugamos? El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje. De Alberto Ivern. Editorial Bonum. Bs. AS. Página 87

consigna oral, personal, sino solo general. Luego de un rato de actuación, se hace una rueda y cada uno trata de decir cómo se sintió y cuál cree que es el rótulo que tiene en su frente.

Segunda parte: El juego consistirá ahora en que el rotulado no adivine su rótulo. Para ellos debemos reaccionar haciendo lo contrario de lo que éste indica.

Se le coloca a cada uno un rótulo que él mismo cree que los demás le pondrían, o que la sociedad le pondría. O bien se juega con esos rótulos pero mezclados de modo que no le toque a cada uno el propio sino cualquiera. El juego vuelve a consistir en transgredir el mandato del rotulo, reaccionando de un modo contrario al que este me indica. En rueda cada uno cuenta que rótulos le costó más

■ Juegos para el encuentro con la naturaleza

■ AUXILIO



Objetivos: relacionar elementos.
Edad sugerida para participantes: 10 a 12 años.
Material: papel y lápiz.
Lugar: entorno natural.

Los participantes se distribuyen en grupos de no más de seis integrantes. Quien dirige el juego, plantea un tema a cada grupo, que elaborará una lista de elementos relacionados con este tema; finalizado un plazo de tiempo establecido, los equipos plantean sus conclusiones que pueden servir de punto de partida para el análisis y discusión grupal. Alguno de los temas pueden ser, por ejemplo: elementos que contaminan el aire; elementos que contaminan el agua de ríos y arroyos; especies animales en vías de extinción en nuestro país; vegetación autóctona del país; posibles soluciones para cada caso mencionado.

■ OVEJAS Y JABALIES



Objetivos: revisión de conceptos relacionados con el entorno natural.
Edad sugerida para participantes: Hasta 12 años.
Material: ninguno.
Lugar: libre de obstáculos.

Los participantes se distribuyen en dos grupos: "ovejas" y "jabalies" que se ubican en líneas, enfrentados, a unos 2 metros de distancia. Detrás de cada equipo y a unos 8 a 9 metros, estará el refugio de cada equipo. Quien dirige el juego dirá un concepto; si es verdadero, los jabalies corren a las ovejas, si es falso, las ovejas persiguen a los jabalies. En cada caso, los perseguidos procuran llegar a sus refugios antes de ser tocados. Algunos ejemplos de conceptos: "El árbol de hojas caducas conserva sus hojas durante el invierno". "Esta semilla es de eucaliptus". "Esta hoja es de acacia".



Juegos de comunicación

LOS PREJUICIOS⁽²⁾



Objetivos: reflexionar acerca de los prejuicios e intercambiar ideas con los demás.

Edad sugerida para participantes: más de 10 años.

Materiales: papeles y birromes

Los jugadores deben estar ubicados en ronda. Quien guía el juego explica lo que es un prejuicio y puede dar algunos ejemplos de prejuicios. Luego reparte hojas encabezadas con temas que despiertan muchos prejuicios, como por ejemplo: escuela, amor, familia, dinero, trabajo, casamiento, política, televisión, etc. Cada uno debe escribir prejuicios que se le ocurran referidos al encabezamiento de cada hoja. Luego recolecta todas las hojas y las lee una por una. Cada participante puede manifestar fundamentaciones que pongan en duda los prejuicios leídos, las cuales se agregarán a cada cartel. Los participantes se dividen en pequeños grupos y eligen alguno de los prejuicios para armar una dramatización, que será presentada ante los demás. Como variante se puede proponer: elegir un prejuicio y desarrollar un juicio, repartiendo los siguientes roles en el grupo: juez, jurado, abogado defensor, fiscal, testigos.

Juegos perceptivos

LA ROSA DE LOS VIENTOS⁽³⁾



Objetivos: favorecer el uso de los sentidos.

Edad sugerida para participantes: más de 10 años.

Materiales: sin material.

Divididos en pequeños grupos. El coordinador del juego describe y determina en el espacio 16 puntos cardinales. Cada subgrupo elige un lugar en el espacio, se ubican en fila uno al lado del otro (sin tocarse) y se vendan los ojos. El objetivo es desplazarse según las consignas del coordinador, quien elige un punto cardinal y una cantidad de pasos. Luego de cierta cantidad de repeticiones los jugadores abren los ojos y observan cómo se desplazaron. Si se quiere determinar un ganador, es aquel que está orientado correctamente al final del juego.

Se pueden realizar preguntas al finalizar orientados a si al abrir los ojos se encontraron en el lugar que esperaban, qué usaron para orientarse?, ¿cómo se sintieron con los ojos vendados? Si utilizamos normalmente todos nuestros sentidos?



[2] y [3] Tomado de Juegos y técnicas de recreación de Mausí Brnitzer Rodríguez, Editorial Bonum, Bs. as. 1999. Página 81 y 158.



Juegos para desarrollar en otras áreas

JUEGO DE LA PESCA⁽⁴⁾



Objetivos: que el alumno aprenda que un recurso natural renovable debe ser utilizado por debajo de su tasa de renovabilidad para asegurar su existencia futura.

Materiales: papel para hacer 30 fichas de peces para cada alumno. (5 peces adultos y 25 peces jóvenes)

Cartas marcadas del siguiente modo:

Enfermedad: pierde 5 peces jóvenes. **Predadores:** pierde 10 peces jóvenes y 2 peces adultos.

Pescadores extranjeros: pierde un pez adulto.

Agua tibia: pierde 5 peces jóvenes y 1 pez adulto. **Corriente inesperada:** pierde 5 peces jóvenes.

Nutrientes e incremento de la cantidad de alimentos: gana 5 peces jóvenes.

Implementa estrategias de conservación: gana 10 peces jóvenes.

Competencias con otros peces: pierde 5 peces jóvenes.

Accidente: pérdida de petróleo en el mar: pierde 10 peces jóvenes, 2 peces adultos.

Incorporación de tecnología (botes, redes, etc.): gana 5 peces jóvenes, 1 pez adulto.

Se juega en grupos de 4 alumnos. Cada estudiante con 30 fichas de peces (5 adultos, 25 jóvenes). Con este recurso, cada uno de los jugadores tomará, por turnos, una tarjeta del montón, la cual determinará lo que pase a las fichas de peces. Después que cada jugador juegue 5 veces, cada uno deberá decidir cuantas fichas de peces se pueden vender para ganarse la vida y para pagar por su bote y cuántas debería ahorrarse para el futuro. El futuro es la próxima vuelta de 5 cartas para cada uno, en que cada pez adulto será cambiado por 15 jóvenes y en que cada pez joven anterior se convierte en un adulto. Si el alumno vende demasiado probablemente no habrá nada para el futuro.

Valor de las fichas de peces: adultos \$500 y Jóvenes \$250

Cada jugador comienza con 5 adultos y 25 jóvenes. Cinco turnos equivalen a un año. Después de ese período cada ficha de pez adulto se convierte en 15 jóvenes y cada joven se convierte en un pez adulto. A medida que el juego se desarrolla, habrá algunos pescadores que

[4] Tomado de Convivir en la tierra: Experiencia de Aprendizaje. Cuaderno del Medio Ambiente N° 2. Fundación Educambiente y Embajada del Canadá.

actuarán sabiamente, con buena administración y acumularan peces y dinero. Otros, debido a una mala administración van a quebrar. Algunos se enriquecerán rápidamente por eso se van a quedar sin peces para el futuro. Las posibilidades son un factor importante y todos los pescadores deberán ser cautos para continuar en el juego. En realidad no existe un ganador, la posibilidad de continuar en los negocios es suficiente premio.

Juegos desde las palabras

PALABRAS BUSCADAS⁽⁵⁾



Objetivos: estimular la atención palabra-significado.

Edad sugerida para participantes: más de nueve. Seis jugadores o equipos de seis jugadores.

Materiales: juego de cartas (cincuenta responden a sinónimos, cincuenta responden a antónimos)

Sinónimos: colonia, atestado, engomar, hundir, lindo paulatino, querrela, trecho, vacación, urbanidad, famoso, postrarse, dedicatoria, infatigable, derretir, dominio colmado, pegar, enterrar, bonito, gradual, litigio, tramo, descanso, educación, celebre, arrodillarse, homenaje, inagotable, fundir.

Antónimos: juzgar, ensalzar, deuda, desperdiciar, desanimar, crecer, prejuicio, mecer, madrugada, movimiento, martirio, libertador, jactancia, izquierdo, inanición, abstenerse, denigrar, haber, aprovechar, alentar, disminuir, imparcialidad, detener, atardecer, tranquilidad, placer, opresor, humildad, derecho, energía.

Se entregan a cada jugador seis naipes y se depositan sobre la mesa seis cartas a la vista de todos. El jugador que comienza, si tiene una palabra sinónimo o antónimo de alguna de la mesa: leerá en voz alta, la mostrará a todos, luego levantará la correspondiente, ambas cartas serán suyas y formarán parte del mazo propio.

En caso de tener más de una carta que corresponda a sinónimos y/o antónimos, deberá elegir sólo una para realizar la jugada. Si no tiene una que concuerde, tirará una a la mesa. En todas las situaciones se hace la jugada y luego se levanta una del mazo. Al terminarse las cartas del mismo, el juego concluye. Podrá concluir: leyendo cada uno en voz alta las parejas logradas, representando gestualmente las palabras. El o los equipos contrarios lo traducen.

PALABRAS TRAVIESAS⁽⁶⁾



Objetivos: Desarrollar la capacidad de descubrir lo incorrecto y formar palabras.

Edad sugerida para participantes: más de nueve.

Materiales: hojas con las palabras según sugerencias. Copias con palabras cuyas letras están cambiadas de lugar.

(5) y (6) Tomado de Juegos creativos desde la palabra, de Susana Gamboa de Vitelleschi. Editorial Bonum, 1996. Página 62 y 115.

Propuesta:

NIOCACIZILIV AROIHUMINTA DESCOTENMULA RAPITTARU-ROIDANICCOI TRULADIAS NATINOCA OCAURIA PACEIDALEDIS TROPAEUORE XEÑATRAR CLIADPOCINE

(Civilización, humanitario, documentales, partitura, diccionario, ilustrada, natación, acuario, especialidad, aeropuerto, extrañar, enciclopedia)

Se reciben las copias, los participantes son invitados a construir en el menor tiempo posible las palabras, los resultados no se darán a conocer hasta que todos terminen y entre todos podrán gestuar las palabras descubiertas.

Otros Ejemplos de Juegos



■ **Con materiales:** de cartas, de dados.

■ **Motore:** manchas, rondas, canciones con movimientos, juegos de percusión, con pelota, etc.

■ **Literarios:** tuti fruti, ahorcado, crucigramas, sopa de letras, etc.

■ **Dramáticos:** con distintas formas de representación: estampas, mímica, títeres, sombra, etc.

■ **Matemáticos:** batalla naval, master mind, etc.

■ **De interacción:** que faciliten la dinámica grupal y la construcción de un vínculo de confianza.

■ **Lógicos:** ¿Quién tiene un caballo? (rompecabezas lógico)⁽⁸⁾

Varias personas tienen una nacionalidad, un oficio, un animal y una bebida preferidos diferentes. Viven en la misma calle en casas consecutivas. Sabemos de ellas lo siguiente.

1. El juez no bebe agua.
2. El plomero es amigo del inglés.
3. El inglés prefiere el té.
4. El francés vive en la segunda casa de la izquierda.
5. El vecino de la derecha del chino prefiere el jugo.
6. El único vecino del medico es ruso.
7. El propietario del gato no bebe leche.
8. El juez juega al ajedrez con el dueño del pájaro.
9. El ebanista prefiere la leche.
10. Al ruso le gusta beber agua y cuida muy bien a su conejo.

(7) Tomado de Brinnitzer Evelina, "Juego: ¿estás? En Novedades Educativas N° 191. Noviembre 2006. Página 57

(8) Bezruk y Mussad. Y usted preguntará por qué jugamos... EN Novedades Educativas. N° 191. Noviembre 2006. Página 73.

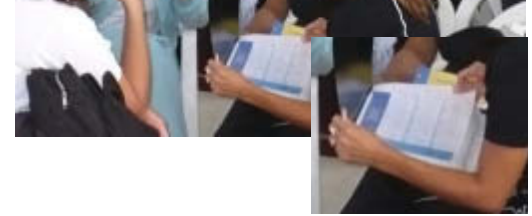
Recuperamos algunos Juegos tradicionales...



Juego	Acciones	Probables objetivos escolares
Escondidas	Contar sin mirar. Correr. Elegir un lugar para esconderse. Buscar Encontrar. Descubrir. Correr.	Enumeración. Cálculo velocidad- distancia. Registrar, imaginar. Deducir. Ganar, perder. Salvar, salvarse.
Manchas	Correr, esquivar.	Calculo velocidad-distancia, movimiento. Dominio global. Ocupación global y segmentada del espacio. Convención. Atención voluntaria.
Figuritas	Coleccionar, comparar agrupar, pegar en un álbum.	Conjuntos, semejanzas y diferencias. Pertenencia, igual distinto. Calculo, distancia direccionalidad. Posicionamientos.
Bolitas, Sortija, Billar, Balero, Sapo.	Embocar, apuntar, dirigir, ensartar	Direccional, calculo: distancia- peso fuerza-velocidad. Posicionamiento: lejos, cerca, adentro, afuera. Proyectarse en el espacio, investirlo simbólicamente a través del objeto.
Batalla Naval	Deducir, descartar, intuir.	Espacio gráfico. Cantidad. Deducción, inducción.



Experiencias para leer...



- En Herramientas para proyectos didácticos. Experiencias Interdisciplinarias. De Liliana Waidler. 0 a 5 La educación en los primeros años. Bs. As. Novedades Educativas. 2009
El ajedrez y una fiesta medieval. Un recorrido multidisciplinario desde una propuesta lúdica. (Página 45)
El juego del pirata. Juegos matemáticos e indagación social. (Página 51)

- En www.aulaintercultural.org/article, se presenta una unidad didáctica desarrollada en España donde a partir de juegos tradicionales y populares se abordan diversas culturas desde los aspectos que las diferencian y desde aquellos aspectos similares. También se ofrecen ejemplos de juegos de distintas culturas y posibles actividades que pueden desarrollarse desde diversas áreas. Por ejemplo, transcribimos las siguientes propuestas:

- Matemáticas; su relación viene de la mano de que el alumno empleará una serie de datos, construyendo fichas, y elaborando estadísticas acerca de número de veces que se repite un determinado juego, por ejemplo, en su tarea de búsqueda.

- Lengua; es evidente que en esa búsqueda surgen nuevos nombres, por una parte, y nuevas formas de nombrar algo ya sabido, por otra.

- Conocimiento del Medio Natural Social y Cultural; los alumnos conocen otras formas de vida, otros lugares. (constituye la esencia en si de la U.D.)

- Educación Artística; su relación viene de la mano de las composiciones que hagan los alumnos del juego, de la creatividad a la hora de poner en práctica otros, partiendo de los ya conocidos.

- Lenguas extranjeras; también se relaciona puesto que aparecen nombres de juegos en sus lenguas originales.

- En la Serie Cuadernos para el Aula: Juegos y Juguetes. Narración y Biblioteca, (Volumen 1) de los NAP de Educación Inicial se presentan ejemplos de Juegos de Pueblos Originarios, desde los cuales se pueden desarrollar actividades de comparación, descripción de estilos de vida, etc.

LOS MAPUCHES :

- Palin o viñu (se asemeja al hockey)
- Küme (juego de mudos: el primero que habla o se ríe debe realizar una prenda)
- Trariangué (gallito ciego)
- Nütun (juego de persecución como el vigilante y el ladrón)
- Elkaum (juego de las escondidas)
- Trikokenun (rayuela)
- Pillmatun (juego de pelota)



Bibliografía

En CPIE y Bibliotecas Pedagógicas

■ Agallo Barrios, Armando G. Dinámica de grupos: más de 100 juegos para practicar en clase. Buenos Aires: Espacio, 1992. En Biblioteca N° 1 Rw. Biblioteca N° 6 Pto. Madryn.

■ Brites de Vila, Gladys; Müller, Marina. Cien y un juegos. Propuestas de actividades en talleres de aprendizaje y grupos de encuentro, para aprender a convivir. Buenos Aires: Bonum, 1993. En Biblioteca Pedagógica Nro. 6. Pto. Madryn.

■ Capurro, Delia; Castro, Ana Cristina; Burba, Elizabeth; Regla, Inés; Velázquez, María Inés; Origlio, Fabrizio; Zaina, Alicia. Aprender a cantar y a escuchar: canciones, juegos, sonidos y melodías. Buenos Aires: Novedades Educativas, [ca200?]. En Biblioteca Pedagógica N° 6 Pto. Madryn.

■ Casali, Eduardo; Baratti, Abel. Del juego al deporte : actividades para nivel primario, primera parte . Buenos Aires : Troquel, 1991 . En Biblioteca Pedagógica Nro. 6. Puerto Madryn.

■ Lorente, Estela; Natalí, Nelda. Cada cual atiende su juego Buenos Aires : Bonum, 1999 . En Biblioteca Pedagógica Nro. 6 de Puerto Madryn; N° 1 de Rw, N° 2 de Tw, N° 3 de Esquel.

■ Origlio, Fabrizio. Canciones y ritmos para jugar: con propuestas de expresión corporal, juego dramático y música. San Martín : Trayectos, 2007 . En Biblioteca Pedagógica Nro. 6. Puerto Madryn. Chubut.

■ Ortega, Isabel. Caperucita negra: y otros juegos matemáticos. Buenos Aires : Sudamericana, 2005. En Biblioteca Pedagógica Nro. 6. Puerto Madryn.

■ Pelegrín, Ana . Cada cual atiende su juego. Madrid: Cincel, 1984. En Biblioteca Pedagógica Nro. 1. Rawson.

■ Vila, Leonor. Ecojuegos juegos y actividades para todos los que aman la vida. Buenos Aires: Bonum, 1994. En Biblioteca Pedagógica Nro. 6. Puerto Madryn. Chubut.

■ Gamboa de Vitelleschi, Susana . Aprender jugando con la naturaleza. Buenos Aires: Editorial Bonum, 1991. En Biblioteca Pedagógica N° 1, 2, 6

■ Gamboa de Vitelleschi, Susana . Juegos para crecer. Buenos Aires: Editorial Bonum, 1990. En Biblioteca Pedagógica N° 1, 2, 6

■ Gamboa de Vitelleschi, Susana. Juegos creativos desde la palabra. . Bs. As. Editorial Bonum, 1996. En Biblioteca Pedagógica N° 1, 2, 6

■ Gamboa de Vitelleschi, Susana . Aprender jugando desde las actitudes sociales. Bs. As. Editorial Bonum, 2004. En Biblioteca Pedagógica N° 1, 2, 6

Otras propuestas bibliográficas:

■ Adelantado Navarro, Vicente. El afán de jugar : teoría y practica de los juegos motores .INDE Publicaciones España

■ Brown, Guillermo. ¿Qué tal si jugamos otra vez? Buenos Aires : Lumen Humanitas.

■ Buytendijk, F. Psicología del juego. Madrid: Grados, 1984.

■ Contreras, O. Didáctica de la educación física. Un enfoque constructivista. Zaragoza: INDE, 1998.

Cornell Joseph. Vivir la naturaleza con los niños. Madrid: Editorial 29, 2008.

■ UNICEF. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia División de Comunicaciones. Deporte, Recreación y Juego. Disponible en: www.unicef.org/spanish. [Consulta: Agosto 2004]

■ Dirección General de Planeamiento Educativo. Dirección de curricula y enseñanza.(2008)Periodo de inicio. Nivel Inicial. Buenos Aires: Dirección General de Planeamiento Educativo, 2008.

■ Elkowin, P.B. Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río, 1980.

■ González, Marta y Rada, Alicia. Educación física Infantil y su didáctica. Buenos Aires: A-Z

■ Hernandez, J. Análisis de las estructuras del juego deportivo. Barcelona: INDE, 1994.

■ Méndez Giménez, Antonio. Nuevas Propuestas Lúdicas para el desarrollo de la Educación Física. [S.L.] : Paidotribo.

■ Oleguer Camerini, Foguet. El Deporte Recreativo. Madrid: INDE Publicaciones, 2000.

■ Ortega, R. Jugar y Aprender. Sevilla: Diado, 1990.

■ Pavia, Víctor. Jugar de un modo lúdico. Buenos Aires: Novedades Educativas, 2006.

■ Ríos Hernández y otros. EL Juego y los alumnos con discapacidad. [S.L.] : Paidotribo.

■ Pere Lavega Burgués. Juegos y Deportes Tradicionales Madrid: INDE Publicaciones, 2000 .

■ Rodriguez Mausí. Juegos y técnicas de recreación. Buenos Aires: Bonum, 1999.

■ Siccone y López. Los sentimientos en la Educación. Buenos Aires: Troquel, 2006.



Próximo numero: Canciones