

# Aprender a jugar en el CEC: una cuestión de derechos

---

Documento de trabajo n° 2/13

**Material destinado a inspectores jefes regionales y  
distritales, inspectores areales, directivos  
y docentes de CEC y miembros de EOE, EDI y EID.**

Dirección de Psicología Comunitaria y Pedagogía Social  
Subsecretaría de Educación

BUENOS AIRES EDUCACIÓN

BA

## Índice

Documentos de trabajo con orientaciones pedagógico-didácticas para los centros educativos complementarios (CEC) .....	3
Presentación .....	4
El derecho al juego y su marco legal .....	5
El juego: conceptos y funciones .....	7
Enseñar a jugar en el CEC .....	9
Anexo: Enseñar a jugar en el CEC: “una cuestión de todos” .....	15
Bibliografía .....	19

Dirección de Psicología Comunitaria y Pedagogía Social  
Asesora Lic. Andrea Belvedere | Asesora Lic. Betina Domme | Asesora Prof. Analía Tubán

Dirección de Contenidos Educativos  
Coordinación área editorial DCV Bibiana Maresca  
Edición Lic. Fernando Rodríguez | Diseño DCV Bibiana Maresca | Armado DCV María Eugenia Nelli  
dir\_contenidos@ed.gba.gov.ar

Material de distribución gratuita. Prohibida su venta.

mayo 2013

# Aprender a jugar en el CEC: una cuestión de derechos

## Documentos de trabajo con orientaciones pedagógico didácticas para los centros educativos complementarios (CEC)

Mediante el presente dossier la Dirección de Psicología Comunitaria y Pedagogía Social inicia una serie de documentos con sus respectivas orientaciones pedagógicas y didácticas. Dichos materiales se encuentran destinados a las estructuras territoriales y en especial a los Centros Educativos Complementarios (CEC), con el objetivo de fortalecer procesos de enseñanza y aprendizaje que fortalezcan las trayectorias escolares de los alumnos. Dicho objetivo se dirige a la totalidad de las estructuras territoriales dado que cada una de ellas puede contribuir en el marco de la corresponsabilidad a trabajar dichas temáticas, sea desde la supervisión, la gestión directiva o el trabajo específico del docente en el aula.

Las publicaciones anteriormente mencionadas se realizarán de manera sucesiva durante el año para el abordaje de los siguientes temas.

- El Juego como Derecho.
- Ciencia y Tecnología.
- Matemática.
- Acuerdos Institucionales de Convivencia (AIC).
- Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS).

A partir de estos documentos, el trabajo institucional de los CEC apunta a promover la concreción de proyectos pedagógicos transformadores que favorezcan la continuidad

pedagógica de los contenidos curriculares pertenecientes a cada uno de los niveles, como así también el reconocimiento de los saberes construidos por los alumnos durante sus trayectorias educativas, en sus escuelas de origen, en sus familias y en los diferentes espacios comunitarios. De este modo es esperable que dichos proyectos tengan impacto en la institución, en la comunidad y/o en las familias.

Los CEC se constituyen como espacios privilegiados para abordar dichas temáticas dada la flexibilidad de los tiempos en sus espacios de trabajo y la posibilidad de efectuar diferentes agrupamientos como ventaja pedagógica. Solo de esta manera es posible recrear las condiciones institucionales y grupales que posibiliten el acceso al conocimiento, siendo el objetivo final fortalecer el enseñar y el aprender en el CEC. El presente documento tiene por finalidad reflexionar acerca del lugar pedagógico que ocupa en el aula el juego y si el mismo es considerado un derecho genuino de los niños que habitan el CEC.

## Presentación

Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de selección de materiales a partir de determinados criterios y de producción de argumentos. En este sentido, el juego se constituye en un elemento esencial en la formación de estructuras de pensamiento y en la construcción del lenguaje y en la representación objetiva de la realidad, pero también cobra importancia en la construcción de la subjetividad de cada niño o niña. El juego entendido como derecho garantiza a los niños el rol social de sujetos culturales en tanto se constituyen portadores de pautas de la cultura, con la posibilidad indelegable como de ejercer el derecho a la ciudadanía a partir de la inclusión en las distintas producciones de la cual forman parte.

Para iniciar un juego con otros resulta indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas previas al comienzo del juego. Para lograrlo hay que explicar el propio punto de vista, de tal modo que el resto pueda entenderlo y a su vez comprender el pensamiento de los demás, interrelación que conduce a construir conjuntamente una posición común. Por ello el juego es entendido también como un recurso en el aprendizaje de la convivencia democrática, dado que proponer jugar un juego es proponer un significado compartido con los otros mediante un guión previamente consensuado.

En este sentido es importante el reconocimiento y revalorización del potencial formativo que subyace en toda actividad lúdica, considerando fundamental su inclusión en la planificación de las prácticas pedagógicas para que pueda constituirse como un verdadero derecho sin distinción para los alumnos.

## El derecho al juego y su marco legal

Por tratarse de un derecho, la universalidad del juego es indicativa de la función y la importancia que cumple durante el ciclo vital del individuo. Si bien popularmente se le identifica con la diversión, la satisfacción, el ocio y como una actividad contraria a la actividad laboral, su trascendencia es mayor al contemplar que mediante el juego las culturas transmiten valores, normas de comportamientos, además de ser utilizado para la resolución de conflictos.

Del mismo modo que el Estado tiene responsabilidades respecto de la educación de los niños y los adolescentes, el Estado es responsable de asegurar prácticas lúdicas.

Defender el derecho al juego es tan importante como defender el derecho a la identidad o la salud porque el mismo se vincula con el desarrollo integral de los alumnos. En este sentido puede afirmarse que los derechos humanos de los niños son interdependientes y no existe jerarquía entre ellos.

Diferentes normativas internacionales, nacionales y provinciales mencionan el lugar fundamental del juego en las prácticas de enseñanza dentro de las escuelas.

- Convención por los Derechos del Niño

La ONU en su artículo 31 señala que “los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. En este artículo, por su carácter creativo y automotivado, el juego es reconocido en el marco de otras actividades (culturales y artísticas) propias del ser humano. Situarlo como un derecho del niño supone arbitrar los medios para que en los diferentes lugares donde los niños asisten, se atienda a este modo de usar la imaginación, conocer y expresarse.

- Ley de Educación Nacional

La ley N° 26.206, en sus artículos 20 y 27, menciona que el juego es un contenido a enseñar, de elevado valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social. Esto significa que la inclusión del juego no puede quedar librada al azar o a la actividad espontánea del niño. Se precisa del diseño y la aplicación de actividades sistemáticas y específicas que garanticen la ampliación de la experiencia lúdica en los niños a partir de la enseñanza de una diversidad de juegos, más allá de su aparición

como facilitador o medio para enseñar contenidos específicos pertenecientes a otros campos de conocimiento.<sup>1</sup>

- Ley de Educación de la provincia de Buenos Aires

Uno de los objetivos de la ley 13.688 en su artículo 14 es promover la aplicación de políticas públicas orientadas a la niñez, a los procesos de apropiación de bienes simbólicos y culturales y al ejercicio del juego como potencial educativo y de formación, propiciando la instrumentación de propuestas y programas que posibiliten el desarrollo de las infancias.

- Reglamento General de las Instituciones Educativas

El decreto n° 2299, en su artículo 7, página 5, señala que los alumnos tienen derecho a una educación integral e igualitaria que contribuya al desarrollo de su personalidad, posibilite la adquisición de conocimientos, habilidades y sentido de responsabilidad y solidaridad sociales, y que garantice igualdad de oportunidades y posibilidades.

- Diseño Curricular para la Educación Primaria

La resolución n° 3160, página 75, considera que el juego es la actividad primordial del niño donde interacciona con los otros. Si bien predomina en la infancia, perdura a lo largo de la vida del sujeto. En el juego se refleja la cultura de cada sociedad y se expresan intereses y deseos de cada niño. De allí que la escuela deba recuperar el juego y su potencial formativo para facilitar la constitución de la subjetividad y su inclusión con aprendizajes significativos.

- Diseño Curricular para la Educación Inicial

En la resolución n° 3161, página 61, se especifica que el juego es patrimonio privilegiado de la infancia y un derecho inalienable, por lo tanto resulta importante garantizar en el nivel inicial la presencia del juego como un derecho de los niños. La escuela entonces debe posibilitar su despliegue mediante variadas situaciones. En este sentido, el juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación y la comunicación, mediante la ampliación de comprensión del mundo para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura.

<sup>1</sup> Laffranconi, Silvia. (coord.); Sarlé, Patricia, *Juego y educación inicial*. Ministerio Educación de la Nación. Editorial Buenos Aires.

- Propuesta Curricular para Centros Educativos Complementarios

En esta propuesta se menciona que es necesario resignificar el lugar del juego en relación con la generación del conocimiento, el aprendizaje y la enseñanza, así como también recuperar la actitud lúdica de los maestros; es decir, el sentido que éstos le atribuyen al mismo. El juego concebido desde la perspectiva educativa cumple un papel fundamental a la hora de complementar la función pedagógica de la escuela. De esta manera, las propuestas de juego organizadas por el docente se deberán realizar en consonancia con las propuestas pedagógicas, los objetivos y la necesidad de los niños.

## El juego: conceptos y funciones

Reflexionar acerca del juego implica retomar necesariamente el concepto desde distintas corrientes teóricas con la finalidad de comprender la importancia de su planificación.

- La Teoría del Conocimiento: construida por Jean Piaget, esta teoría relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. A partir de aquí, considera que una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales durante el proceso de su adquisición.
- La Teoría del Psicoanálisis: Sigmund Freud considera al juego como catarsis dado que se trata de resolver o dominar las situaciones difíciles con las que el niño se encuentra día a día.
- La Teoría Sociocultural: Lev Vygotsky y Daniil Elkonin defendieron la naturaleza social del juego simbólico al considerar que las situaciones imaginarias creadas en el juego son zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. De aquí se desprende que el juego de representación en los niños abre la posibilidad de hacer un uso educativo y adecuado del juego.
- La Teoría de la Enculturación: esta teoría fundada por Sutton-Smith y Robert, relaciona los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura pro-

mueve. Se trata de una manera de asegurar la transmisión de la ideología dominante de la sociedad.

El juego tiene carácter cultural, los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural de una comunidad y además poseen rasgos culturales propios que se manifiestan, por ejemplo, mediante los juegos rituales.

Por último, los llamados juegos de reglas suponen una iniciación en la norma social, así como también el aprendizaje y la incorporación de valores como la cooperación, la solidaridad, el sentido de igualdad y el trabajo en equipo.

Es necesario considerar que el juego en comunidad favorece la constitución de la identidad si se contempla que las identidades, del mismo modo que los juegos, son producto de procesos históricos inacabados y en permanente cambio y que estos últimos nunca podrán ocurrir sin la participación activa de todos los miembros de la comunidad.

En síntesis, el juego interviene en la construcción de las siguientes funciones.

- El conocimiento.
- La afectividad.
- La identidad de género y cultural.
- La convivencia y ciudadanía.

Si bien la mayoría de las teorías sobre el juego se desarrollaron desde una perspectiva psicológica por tratarse de una de las áreas que presenta mayor desarrollo y que más ha estudiado el fenómeno lúdico, no necesariamente es lo único que es necesario conocer para facilitar la puesta en marcha de proyectos áulicos. Por ello consideramos que los contextos sociales y culturales imprimen especificidad a las prácticas lúdicas que van a desplegarse en la escuela y en el CEC.

Al analizar las principales inquietudes de los docentes acerca del lugar que ocupa el juego en la escuela, las mismas giran alrededor de: si es posible en la escuela, cómo abordar la diversidad de modalidades en que el juego se expresa, y qué relación existe entre el juego y la enseñanza.<sup>2</sup> La dimensión pedagógico-didáctica puede brindar una respuesta a estas inquietudes.

<sup>2</sup> Ibídem.

## Enseñar a jugar en el CEC

La planificación como herramienta pedagógica enmarcada en la propuesta curricular.

La propuesta curricular del CEC se fundamenta en la consideración del juego como contenido, como medio y como estrategia. Por ello, las propuestas de juego organizadas por el docente se realizan en consonancia con las propuestas pedagógicas, los objetivos y la necesidad de los niños. De aquí que sea necesario resignificar el lugar del juego en relación con la generación del conocimiento, el aprendizaje y la enseñanza, así como también la actitud lúdica de los maestros, es decir, el sentido que éstos le atribuyen al juego.

El juego concebido desde la perspectiva educativa cumple un papel fundamental al momento de complementar la función pedagógica de la escuela. Las nociones, los conceptos, las operaciones, las competencias intelectuales pueden ser empleadas por los sujetos para resolver un problema, como una “actitud reflexiva”, sería, ante las perturbaciones que la realidad les presenta, como respuesta a una necesidad de desentrañar el misterio de lo desconocido.

El interés lúdico del alumno encuentra en el juego reglado una expresión que cumple con esta demanda. La aceptación de reglas, la oportunidad de interactuar con pares, la posibilidad de anticipar, poner en juego lo conocido, equivocarse, ensayar, observar resultados, reflexionar acerca de los caminos seguidos y la elaboración de otros, es lo que ofrece el juego y la situación lúdica en los contextos de enseñanza y de aprendizaje.

Múltiples situaciones de juegos reglados permiten ejercitar la discusión, la reflexión crítica, el cuestionamiento de criterios de justicia-injusticia.

De acuerdo a lo expresado anteriormente, el juego dentro del CEC favorece:

- el sentido de grupalidad y la integración de los alumnos en los grupos áulicos, como así también el sentido de pertenencia y pertinencia;
- la convivencia grupal e intergrupala propiciando la construcción de acuerdos iniciales; esto podrá devenir en futuros acuerdos de convivencia para acercar a los docentes en la resolución de conflictos socio-afectivos, multiplicando de esta manera posibilidades de interactuar con el objetivo de modificar situaciones insatisfactorias que afectan el bienestar y los derechos individuales y/o colectivos.

Estas vivencias podrán extenderse hacia el espacio familiar y comunitario, favoreciendo así el vínculo entre las familias y el CEC.

## ¿Los docentes enseñan a jugar? ¿De qué manera?

En términos de planificación didáctica, cabe preguntar ¿es posible regular el juego? Existen múltiples variables didácticas que es necesario contemplar al momento de planificar. El docente suele hablar del juego pero en general no suele planificarlo a menos que estén vinculados con algún contenido disciplinar; es decir, la planificación recae sobre el contenido pero no sobre el juego.

La imprevisibilidad, complejidad y no linealidad –propia de la enseñanza y del juego en particular–, colocan el diseño y la planificación de las propuestas de enseñanza como los puntos de mayor fortaleza al momento de generar prácticas de calidad.

Ahora bien, ¿qué significa planificar un juego?, ¿cómo se planifica?, ¿todos los juegos pueden planificarse?, ¿qué es necesario anticipar en el diseño de actividades lúdicas y qué cosas pueden dejarse libradas al momento? Planificar es hacer visible los juegos a enseñar y los modos de mediación del docente en cada caso. Planificar es sistematizar, organizar, secuenciar, anticipar, dotar de significado las elecciones que el maestro realiza con las propuestas (a partir de actividades, contenidos y materiales disponibles). Reflexionar sobre su impacto en los niños, analizarlas, evaluarlas y tomar nuevas decisiones que permitan ampliar la experiencia infantil.<sup>3</sup>

La planificación es una tarea que se renueva en cada momento y con cada grupo.

Al momento de planificar, existen ciertas consideraciones a tener en cuenta.

- La relación entre el tipo de juego y la edad de los niños: cada tipo de juego tiene un modo de ser jugado. En este modo confluyen las características propias del juego, la edad de los niños, su experiencia previa y el contexto en el que el juego se produce.
- Los modos de mediación del maestro para cada tipo de juego: el docente no sólo necesita conocer el juego, saber jugarlo, saber cómo presentarlo a los niños, sino que también debe entrar en consideración el peso que tiene su propia experiencia como jugador. Así como no se puede enseñar lo que no se conoce, no se puede enseñar a jugar sino se juega o no se tiene una actitud “lúdica” en torno a la propuesta que se lleva adelante.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Ibídem.

<sup>4</sup> Ibídem.

Cada tipo de juego supone un modo de intervención específico. Para el maestro no resulta difícil elegir juegos, presentarlos, evaluar su resultado. Sin embargo, intervenir mientras los niños juegan, descubrir cuál es la mediación más pertinente para cada tipo de juego siempre resulta un desafío.

La mediación del maestro en el juego presenta un amplio espectro de posibilidades; desde la observación atenta de los niños hasta la participación como un jugador más o “director” que orienta y regula el juego. En todos los casos, el docente necesita tomar decisiones que no interrumpan el juego pero que lo ordenen, respetando las características que le son propias.<sup>5</sup> Por ejemplo, todos los juegos de mesa que no se resuelven por azar sino que suponen una estrategia que conocen los jugadores expertos: aquellos que jugaron varias veces el mismo juego, desafiaron sus reglas y comprendieron cómo dominarlas y burlarlas.

A continuación, se mencionan algunos puntos que el docente debe considerar y conocer para ser partícipe en juegos de este tipo.

- Conocer el formato a fin de realizar las modificaciones que sean necesarias para que los niños puedan jugar.
- Tener en cuenta que la cooperación –en un comienzo– debe ser posible pero no necesaria. En este sentido se requiere considerar el tamaño del grupo de juego.
- Habilitar espacios y tiempos para “conocer” el juego, ensayar jugarlo con otros niños más expertos, etcétera. Esto requiere jugar más de una vez el mismo juego.
- Estar cerca y saber observar. Realizar pocas intervenciones en relación con lo que el niño observa (la intervención excesiva quita iniciativa y torna aburrido el juego).
- Ofrecer información y seguridad en el momento que se necesite, jugar varias veces el juego con los niños.<sup>6</sup>

Para los más pequeños: el docente organiza la jornada para el grupo áulico; para esto, planea los diferentes momentos de la misma y los anuncia a los niños, establece los tiempos para el desarrollo de los juegos modificándolos de acuerdo a las necesidades de sus alumnos, provee los materiales con los cuales éstos desarrollarán los juegos, organiza el espacio de juego.

<sup>5</sup> Ibídem.

<sup>6</sup> Ibídem.

Atento al devenir del juego infantil, al comprender su desarrollo y el planteo de los niños, el maestro podrá:

- crear para ellos y con ellos escenas diversas relacionadas con situaciones conocidas o atrayentes o que les preocupan, introduciendo variantes que permitan siempre alternativas de resolución;
- facilitar materiales;
- brindar ayuda en caso en que los niños lo necesiten;
- formular preguntas que ayuden a la estructuración de un juego ficcional o de construcción;
- rescatar aspectos importantes de las situaciones lúdicas de un subgrupo y compartirla con el grupo, si es deseo de los pequeños protagonistas;
- reflexionar durante el desarrollo de un juego acerca de los conflictos interpersonales observados y los logros alcanzados, y compartir la reflexión con el grupo como síntesis.

Los distintos modos de representación de las vivencias enriquecen el potencial cognitivo para la construcción de símbolos y sentidos. Esta perspectiva de labor complementa la creciente construcción de parte de los niños de los conocimientos curriculares que corresponde sistematizar al jardín de infantes.

Por ello, será de importancia el intercambio con los miembros del equipo de orientación quienes colaborarán con los docentes para una mejor comprensión de las instancias vitales del juego infantil. Todos los niños necesitan desarrollar momentos de juego durante la jornada educativa como forma de canalizar energías y desarrollar interacciones sociales con sus pares de manera creativa, espontánea y libre de tensiones.

Para los más grandes: es importante aprovechar la situación de juego en el CEC, dado que jugar en la institución no es lo mismo que jugar en el hogar donde no están presentes pares y los docentes, otro ámbito físico y nuevos desafíos. A consideración de la intencionalidad necesaria en toda práctica que intente ser educativa y debido a la complejidad de la vida cotidiana, en ocasiones es necesario acompañar y sostener el espacio de juego infantil y facilitar que se produzca.

Los momentos de juego sin intervención del docente constituyen instancias privilegiadas para que éste pueda observar a sus alumnos, a qué, cómo, con qué y con quiénes juegan; qué reglas se plantean en el juego; qué conflictos ocurren y cómo se resuelven. El juego propiciado y sostenido por el docente en el aula posibilita:

- la expresión personal y grupal en un clima de distensión y alegría;
- la construcción del sentido de pertenencia grupal;
- la resolución de conflictos interpersonales;
- la coordinación de acciones y de ideas entre los jugadores;
- la transformación de las reglas considerando como válidas solamente las que conduzcan al bien común y que cuenten con el consenso grupal;
- la elaboración colectiva de estrategias para superar las dificultades que se presentan en su desarrollo;
- el respeto por el cumplimiento de las reglas;
- la integración socio-afectiva, la comunicación, la cooperación y la resolución de problemas de convivencia.

## **Criterios para la intervención pedagógico/didáctica del maestro de grupo**

En síntesis, en su doble rol de adulto y docente, la intervención acerca del juego deberá ir encaminada a:

- fortalecer el aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás;
- proporcionar experiencias áulicas que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer;
- brindar oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas tomando decisiones acerca de cuando jugar, cuando enseñar a jugar y cuando enseñar a través de juegos;
- tematizar al juego como contenido, es decir conocer acerca del jugar y de los juegos en particular. Asumir al juego como contenido requiere un conocimiento del maestro diferente de tomarlo como “medio” para enseñar un contenido o como recurso para sostener, atraer u orientar la atención del niño;
- tener un conocimiento de los límites y las posibilidades que posee la escuela, como contexto social y cultural en el que se produce la enseñanza y el juego;
- capitalizar sus propios conocimientos previos acerca del juego y su propia experiencia respecto del jugar;
- entender al juego como un contenido de valor cultural, ya que al enseñar contenidos y brindar espacio para jugar con ellos, la escuela mejora, potencia, amplía y fortalece las posibilidades de aprendizaje del niño al permitirle operar con referentes simbólicos y asignarles sentido a sus acciones.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Ibídem.

## En otras palabras

- Jugar una vez un juego no es jugar de verdad ese juego. Por lo tanto, jugar supone repetición, dominio, aproximaciones sucesivas, búsqueda de acuerdos y negociaciones entre los jugadores.
- El juego tiene que poder ser fácilmente “atrapado” por los niños. En otras palabras, la descripción del juego y su complejidad debe ser progresiva de acuerdo el juego avanza, y la dificultad debe aumentar a medida que se domina el juego.
- Algunos juegos se aprenden mientras se juegan. Una explicación elemental basta para que los niños lo comprendan. Otros requieren leer cuidadosamente las instrucciones y ejemplificarlos para poder entender de qué se tratan.
- En la medida en que aumenta la experiencia con el juego, disminuye la necesidad de anticipar las reglas antes de jugar.
- A menor edad de los niños, debe existir una mayor amplitud en la consigna para jugar. Los niños pequeños tienen dificultades para sostener reglas convencionales y necesitan que el adulto las verbalice continuamente o juegue con ellos.
- En algunos juegos, por la complejidad de la regla, el adulto es quien sostiene el juego actuando como líder (ejemplo: canta la canción, recuerda las reglas, actúa como maestro de ceremonias, facilita el cambio de roles, acerca materiales o resuelve un problema práctico, etcétera).
- Cuanto más desconocido es un juego, mayor es el tiempo inicial de exploración y los permisos que se requieren para que cada jugador “pruebe” modos de jugarlo y realice aproximaciones sucesivas que revelen el sentido del juego.
- En los juegos, las situaciones de error o fracaso forman parte del mismo. Volver a empezar, intentar de nuevo por otro camino, abandonarlo para otro momento, forman parte de la secuencia del juego.
- Tener en cuenta al juego como expresión libre, como posibilidad de canalizar conflictos y como contenido, vigilando que esas múltiples expresiones no ahoguen la capacidad de jugar y ampliar el repertorio lúdico.
- La mejor forma de intervenir en el juego es desde adentro del mismo juego propiciando la aparición de algunos de sus rasgos como la curiosidad, el humor, la capacidad de elección y el uso de la imaginación.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Ibídem.

## Anexo: Enseñar a jugar en el CEC: “una cuestión de todos”

28 de Mayo, “día internacional del juego”.  
*“Deberíamos defender el derecho al juego hasta considerarlo un deber”.*  
Francesco Tonucci

### ¿Qué se necesita enseñar en un juego reglado?

En este sentido, es necesario abordar dos cuestiones:

- Una estrategia didáctica específica: es decir organizar la secuenciación de los diferentes recorridos posibles de un juego y los aquellos procedimientos relacionados con la enseñanza que necesiten “mostrarse” porque se considera facilitan la paulatina apropiación de las reglas del juego.
- El abordaje paulatino más consciente de lo que significa ser jugador: se trata de aquellos aspectos ligados a “ser jugador” para nuestra cultura y para este formato lúdico en particular. Como así también “en el sentido del disfrute, la picardía, la estrategia, el reconocimiento de “la gracia” del juego y las negociaciones internas que se pueden establecer en el mismo. Además, aprender estas acciones implica un ensayo en la construcción de los Acuerdos de Convivencia en las instituciones educativas.

Una propuesta posible para desarrollar en las aulas de CEC que desarrolla Patricia Sarlé es organizar un álbum de juegos. Esta propuesta de enseñanza u otras similares deberían estar incluidas tanto en el Proyecto Institucional como en el Proyecto Pedagógico Áulico.

### Proyecto: un álbum de juegos

Este proyecto tiene un objetivo didáctico: la articulación entre el juego reglado y una aproximación reflexiva a la lengua escrita tanto en su valor comunicacional como en las características que asume el lenguaje escrito en los textos instructivos.



El objetivo comunicacional del proyecto es armar un libro con los propios juegos y sus “secretos”. Esto implica recopilar juegos, aprenderlos, jugarlos, buscar formas de comunicarlos a otros y enseñarlos: escribirlos/mostrarlos con fotos o dibujos en el álbum/libro, redactar instrucciones. La propuesta requiere tanto buscar juegos y desarrollarlos, como conseguir “informantes claves” (abuelos, tíos, hermanos mayores) que conozcan las “mañas” de los juegos y estén dispuestos a develar sus secretos.

El desafío y lo que diferencia a éste álbum de otras recopilaciones de juegos, es que el mismo pretende poner por escrito las tradiciones orales o los consejos para encontrarle “la vuelta al juego”; es decir, reconocer los aciertos y errores ajenos, enojarse o reírse por momentos e intentarlo de nuevo. De hecho, estos atributos que resultan centrales para la dinámica del juego casi nunca aparecen en las instrucciones iniciales del mismo.

Como proyecto de juego, se desplegará paulatinamente de modo similar para cada uno de los juegos propuestos. La idea es asumir una secuencia que se repita con algunas variantes. Por lo tanto la secuencia sugerida supone una serie de pasos.

1. Buscar y elegir un juego.
2. Aprender a jugarlo y hacerlo varias veces.
3. Descubrir/preguntar acerca de sus secretos.
4. Buscar una forma de comunicarlo y escribirlo para el álbum.

La cantidad de juegos que podremos abordar dependerá de la profundidad con la que se encare cada propuesta y la cantidad de actividades que se organicen para cada uno de los juegos y del tiempo previsto en la planificación del mismo.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Sarlé Patricia; Rodríguez Sáenz, Inés y Rodríguez, Elvira; Batiuk Verona (Coord). *Juego Reglado: Un Álbum de juegos*, serie “El Juego en el Nivel Inicial: Propuesta de Enseñanza”. Buenos Aires, CEI. IDIE. BBVA Unicef.

## ¿Qué les permitirá aprender a los niños el desarrollo de este tipo de proyectos?

### En cuanto al desarrollo lúdico

- Aprender juegos diversos, jugarlos con otros, descubrir los roles diferentes que asumen los jugadores, aprender a participar y esperar turnos, colaborar con el que está jugando.
- Aprender las reglas del juego: sus características, variantes y ajustes. El valor de la regla para la subsistencia del juego y el valor cultural del juego: contextos históricos, sociales, culturales de los juegos; sus orígenes, etcétera.
- Aprender la importancia de la transmisión oral en cuanto al sentido lúdico del juego. El diálogo, la memoria colectiva, histórica, personal y privada.

### En cuanto a la palabra escrita

- Aprender la función e intencionalidad del texto: rasgos de los textos instructivos, formato habitual, soporte habitual y tipo de estructura. El tipo de escritura o las adecuaciones de los textos a sus destinatarios (instrucciones para grandes, instrucciones para niños más pequeños).
- Aprender la función social de la escritura como medio para comunicar a otros la propia experiencia (en nuestro caso, “contar el secreto del juego”). La escritura como camino para recuperar lo sucedido en otros tiempos. La escritura como vehículo para aprender a jugar.

El álbum se constituye así en una opción viable dentro de las múltiples maneras de recopilar información y clasificarla, además de permitir aproximar a los niños al mundo de los juegos, enseñárselos, enseñarles sus aristas maravillosas, transmitirles sus sentidos y posibilitarles el descubrimiento de lo que implica ser un jugador experto.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> *Ibíd.*

## ¿Qué tipo de clasificación de juegos es posible incluir en estos proyectos?

El criterio de clasificación lo establece cada docente con la participación de los niños/as, ejemplo: para jugar individualmente, grupalmente, etcétera.

- Juegos en la escuela, jardín o CEC: aquí se podrían desarrollar los juegos que se enseñan en relación con otros contenidos, ya sea matemática o prácticas del lenguaje, como por ejemplo, la casita robada, la escoba de 15, la guerra, la generala y también los trabalenguas y las adivinanzas divertidas.
- Juegos a partir de canciones: las rondas y los juegos con rimas (la farolera, el pato ñato, el huevo podrido, ¿lobo estás?, la paloma blanca, Antón pirulero, Martín pescador, etcétera).
- Objetos que son juegos: diseños diversos según cultura/países/tradición: trompo, balero, caleidoscopios, yo-yo, barrilete.
- Juegos con el cuerpo: juegos de palmas, dígalos con mímica, las estatuas, entre otros.
- Juegos con base deportiva: los juegos con pelotas (fútbol, básquet), patinar, cuerda floja, juegos con pelotas y algo más: cricket, cróquet, béisbol, tenis.
- Juegos de vértigo: aserrín-aserrán, fideo fino-fideo grueso, pasar debajo de la soga, calesita, hamacas, tobogán, sube y baja.
- Juegos según jugadores, objetos y lugares: juegos que juegan los abuelos (dominó, generala, bochas, lotería). Juegos de los chicos (carreras de autos, muñecas). Juegos para jugar juntos (casita robada, chanco). Jugar en casa, jugar en la escuela, jugar en la plaza. Jugar con objetos y juegos con la palabra. Juegos y juguetes de ayer y de hoy. Juegos para jugar solos, en parejas y con todos. Juegos que se juegan adentro y juegos que se juegan afuera. Juegos de invierno y juegos de verano. Juegos para jugar de día y juegos de noche.
- Juegos de mesa: ludo, damas, ajedrez, ¿quién es quién?, rompecabezas, juegos con cartas, dados y tableros, laberintos y recorridos.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Ibídem.

## Bibliografía

ONU, *Convención sobre los Derechos del Niño*. Disponible en [http://www.unicef.es/derechos/docs/CDN\\_06.pdf](http://www.unicef.es/derechos/docs/CDN_06.pdf)

Ley N° 26.206, *Ley de Educación Nacional*. Disponible en [http://www.me.gov.ar/doc\\_pdf/ley\\_de\\_educ\\_nac.pdf](http://www.me.gov.ar/doc_pdf/ley_de_educ_nac.pdf)

Ley N° 13.688, *Ley de Educación Provincial*. Disponible en <http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/consulta2007/default.cfm>

*Reglamento General de Instituciones Educativas*. Decreto N° 2299. Buenos Aires.

DGCyE, Dirección de Psicología Comunitaria y Pedagogía Social. *Propuesta Curricular para Centros Educativos Complementarios*. DGCyE, Resolución N° 1447. La Plata.

— — —, *Diseño Curricular para la Educación Primaria*. DGCyE, Resolución N° 3160. La Plata.

— — —, *Diseño Curricular para la Educación Inicial*. DGCyE, Resolución N° 3161. La Plata.

Aubert, Elsa y Caba, Beatriz, *Repertorio lúdico, infancia y escuela*, en Sarlé, Patricia (comp.), "Lo importante es jugar". Buenos Aires, Editorial Homo Sapiens.

Sarlé, Patricia y Rosas Ricardo, *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*, Buenos Aires, Miño y Ávila.

Sarlé, Patricia (coord.), *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires, Editorial Noveduc.

Sarlé, Patricia; Rodríguez Sáenz, Inés; Rodríguez, Elvira Batiuk, Verona (Coord), *Juego Reglado: Un Álbum de juegos, "Serie El Juego en el Nivel Inicial: Propuesta de Enseñanza"*. Buenos Aires, CEI. IDIE. BBVA UNICEF.

Laffranconi, Silvia y Sarlé, Patricia (coord.). *Juego y educación inicial*. Ministerio Educación de la Nación. CABA.

**Provincia de Buenos Aires**

**Gobernador**

Sr. Daniel Scioli

**Directora General de Cultura y Educación**

Dra. Nora De Lucía

**Directora de Psicología Comunitaria y Pedagogía Social**

Lic. Eliana Vazquez

**Director Provincial de Proyectos Especiales**

Cdor. Fernando Spinoso

**Director de Contenidos Educativos**

Prof. Fernando Arce

BUENOS AIRES EDUCACIÓN

BA

---

Dirección de Psicología Comunitaria y Pedagogía Social  
Torre Gubernamental 1 piso 13 / Calle 12 y 50 (1900) La Plata  
Provincia de Buenos Aires / Tel. (0221) 429-5274  
direccion\_psicologia@ed.gba.gov.ar