

## El lugar de los juegos y juguetes en la Tradición

La conmemoración del día de la tradición presenta una nueva oportunidad para planificar y poner en juego condiciones pedagógico didácticas que permitan a los niños y niñas "interrogar el mundo que los rodea" para enriquecer y complejizar la mirada que tienen sobre él. En palabras de Kaufmann y Serulnicoff (2000), el ambiente es "... un complejo entramado [que] en su totalidad resulta inabarcable. Por lo tanto, es necesario seleccionar contextos específicos a partir de los cuales organizar proyectos de trabajo en la sala".

Preguntarse, en este caso, por los juegos y los juguetes es un modo de problematizar esta efeméride, posicionándola como puerta de entrada para proponer situaciones de enseñanza y de aprendizaje. Este ejercicio habilitará a interrogar el presente a partir de las relaciones que se pueden identificar con el pasado (cambios, continuidades y permanencias), a ofrecer distintas oportunidades de contacto con diversas fuentes (testimonios, imágenes, fotos) que aporten información oportuna, a favorecer prácticas de lectura, escritura y oralidad, sistemáticas y con sentido potenciando las prácticas de alfabetización inicial.

En este punto es preciso definir que el concepto de tradición refiere a cada una de aquellas pautas de convivencia que una comunidad considera dignas de constituirse y mantenerse de generación en generación. Así unas generaciones los transmitirán a las siguientes a fin de que se conserven, se consoliden y, si es necesario, se adecuen a nuevas circunstancias. Por consiguiente la tradición es algo que se hereda y que forma parte de la identidad. En este sentido se podría mencionar, por ejemplo, como "tradición", el arte característico de un grupo social, con su música, sus danzas y sus cuentos; al igual que la gastronomía, los juegos y otras cuestiones. Es por esto que, en esta oportunidad, se propone trabajar con los juegos y juguetes dado que forman y formaron parte de nuestra cultura y definen/ron pautas de convivencia.

A continuación, se pone a disposición un "menú" de actividades, pensadas como opciones para enriquecer y complementar la construcción de un itinerario didáctico. En este escenario, se hace necesario aclarar que esta batería de actividades cobrarán significatividad si se las "mira" desde el contexto real.



Dirección General de Educación Primaria  
Dirección General de Educación Inicial  
Ministerio de Educación

En este marco, se consideró que avanzar desde un itinerario posible permite posicionar al docente como el actor protagónico a la hora de tomar decisiones, ampliando y/o profundizando lo ya planificado. Esto implica que las definiciones pedagógicas didácticas que se tomen permitan, por un lado, generar las condiciones necesarias en pos de sostener la continuidad pedagógica (sea en un escenario de no presencialidad como de presencialidad y/o alternancia). Y por otro, proponer situaciones donde los/as niños/as sean protagonistas a partir de interrogarse sobre los juegos y juguetes presentes en las infancias de los y las integrantes de sus familias para comenzar a construir la “noción de tradición”.

## Ahora sí... comenzamos

Desde un enfoque problematizador que sustentan los procesos de la enseñanza y aprendizaje, se propone iniciar con la elaboración de una “posible” respuesta (a modo de hipótesis) a este interrogante:

*¿Por qué los juegos y los juguetes son parte de nuestras tradiciones?*

### 1. “¿A qué jugaban?”

a- ¿Por qué los juegos y los juguetes son parte de nuestras tradiciones?

El trabajo consiste en investigar en la familia (abuelos, padres y otros familiares) a qué jugaban cuando eran chicos: en la escuela y en el hogar.

Realizar un listado o cuadro, donde se pueda volcar toda esa información, para luego compartir con pares y docentes de tu Escuela, ampliando así, el listado de los juegos.



Dirección General de Educación Primaria  
 Dirección General de Educación Inicial  
 Ministerio de Educación

Informante	¿A qué jugaba cuando era niño/a?	¿cómo lo jugaban?

**A tener en cuenta**, con esta actividad se pueden generar otras situaciones de enseñanza y de aprendizaje, por ejemplo:

Situaciones de intercambio oral:

- A partir de la información obtenida se puede proponer situaciones de diálogos.

De todo el listado obtenido: ¿Cuáles conocen? ¿Cuáles no? ¿Se repite algún juego? ¿Todas las personas lo jugaban de la misma manera? ¿Quién te los enseñó? ¿Son juegos que puede realizar toda la familia?

Situaciones de lectura con sentido:

Vuelve a leer (o que te lean) la información obtenida para identificar cuántos juegos conocías y cuáles te resultaron nuevos.

- Es necesario considerar la autonomía de los niños/as a la hora de realizar producciones escritas, para enviar (o no) sugerencias al adulto mediador, si fueran necesarias.
- 

En el caso que el listado requiera ser enriquecido, compartimos, en el **Anexo 1**, algunos juegos tradicionales para recordar. En el caso que la docente lo considere, puede enviar las instrucciones para jugar a alguno de ellos siendo una fuente más de información que invite a completar el listado.



Dirección General de Educación Primaria  
Dirección General de Educación Inicial  
Ministerio de Educación

b- Les proponemos seleccionar, de ese listado, uno de los juegos y hacer una ficha averiguando más detalles sobre el mismo. Las fuentes de información podrán ser variadas: personas, videos, revistas, fotografías.

*Nombre del juego:
*Objetivo:
*Cantidad de participantes:
*Objetos que se usan para jugar:
*Reglas:

c- ¿Se animan a jugarlo en familia?

Generar momentos de juego se convierte en una instancia de sistematización de la información obtenida, permitiendo a los niños “pasar en limpio” lo aprendido. Esta actividad requiere que los niños/as organicen, de algún modo, las informaciones en relación con los datos recabados en las actividades anteriores.

Después del juego...

Situación de intercambio oral:

- ¿Qué sintieron cuando jugaron? ¿Pudieron respetar todas las reglas? ¿Quién ganó? ¿Cómo hizo para ganar?. ¿Te resultó difícil el juego? ¿Fácil? ¿Por qué? ¿Son juegos que puede realizar toda la familia? ¿Con quién jugaste? (se puede proponer mandar un audio a la maestra)

Situación de escritura:

- Registrar de forma escrita (con ayuda/o de manera autónoma) lo que más te gustó cuando estabas jugando.

## 2. “Los juguetes como objetos de la cultura”

Los juguetes son documentos privilegiados para acercarse a las infancias pasadas, pero suele ser difícil contar con juguetes antiguos. En este punto, los registros fotográficos se convierten en recursos valiosos ya que permiten a los niños/as conocer “juegos antiguos”. No siempre es sencillo contar con fotografías; por esa razón se sugiere trabajar con imágenes obtenidas en diferentes publicaciones: revistas infantiles, diarios, avisos publicitarios y algunas fotos familiares en las que se ven niños y niñas con juguetes.

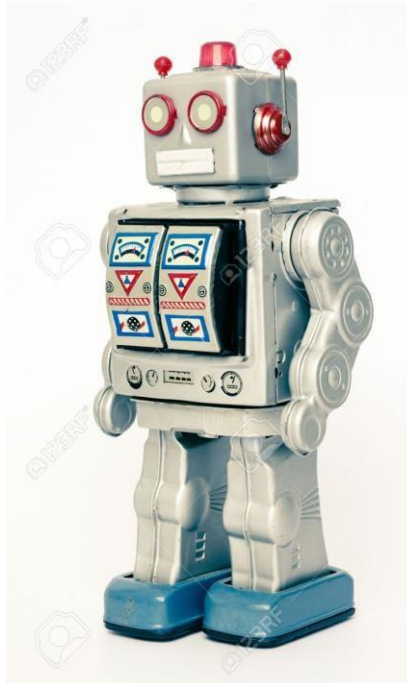
A continuación algunas actividades posibles:

- A partir de la observación de la imagen, se pueden proponer situaciones de lectura, por ejemplo: acompañar la observación de la foto con la lectura de algún relato o recuerdo del / la docente o de algún integrante de la institución.
- A partir de la observación de videos/imágenes y de la escucha realizar un listado que recupere cómo es.....

### 3- Construcción de “objetos culturales” que representen nuestra tradición

Para avanzar con esta actividad es preciso ofrecer imágenes de juguetes de antes y proponer :

#### a. Lectura de imágenes de juguetes “de antes”





Situación de oralidad:

¿Qué son? ¿De qué materiales estarán hechos? ¿Cómo se usan? ¿A qué se puede jugar con ellos? ¿A quiénes habrán pertenecido? ¿Qué historias serán posibles de inventar con esos juguetes? ¿Tenemos de esos juguetes en casa? ¿Qué diferencias encuentran con los juguetes de ahora?

Situación de escritura:

Elegí , de las imágenes, la que más te llamó la atención

Escribí... solo o con ayuda, una historia con ese “juguete”

A tener en cuenta:

En este punto resulta oportuno, y dentro de las posibilidades, incluir una recorrida virtual de museos o videos que realizan recorridos en colecciones particulares en relación con la temática (link en el Anexo II).




b. “Armar juguetes de papel siguiendo instructivos”


Se propone una lista de juguetes: avión, barco, molinete, barrilete y paracaídas.

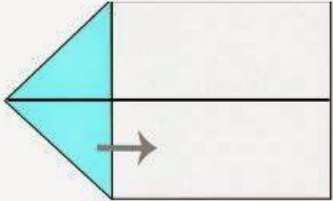
Posible consigna: Elige de la lista uno de los juguetes que te gustaría armar

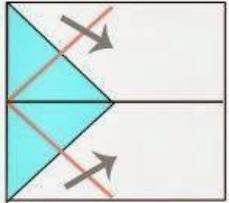
Busca entre las imágenes ofrecidas a continuación cuál es la que ayudaría a armarlo.

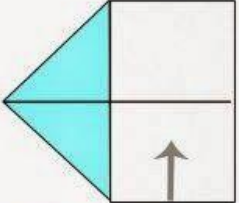
## COMO HACER UN AVIÓN DE PAPEL

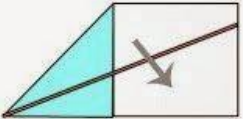


- 

1. Dobra la hoja por la mitad para encontrar el centro. Dobra las dos esquinas
- 

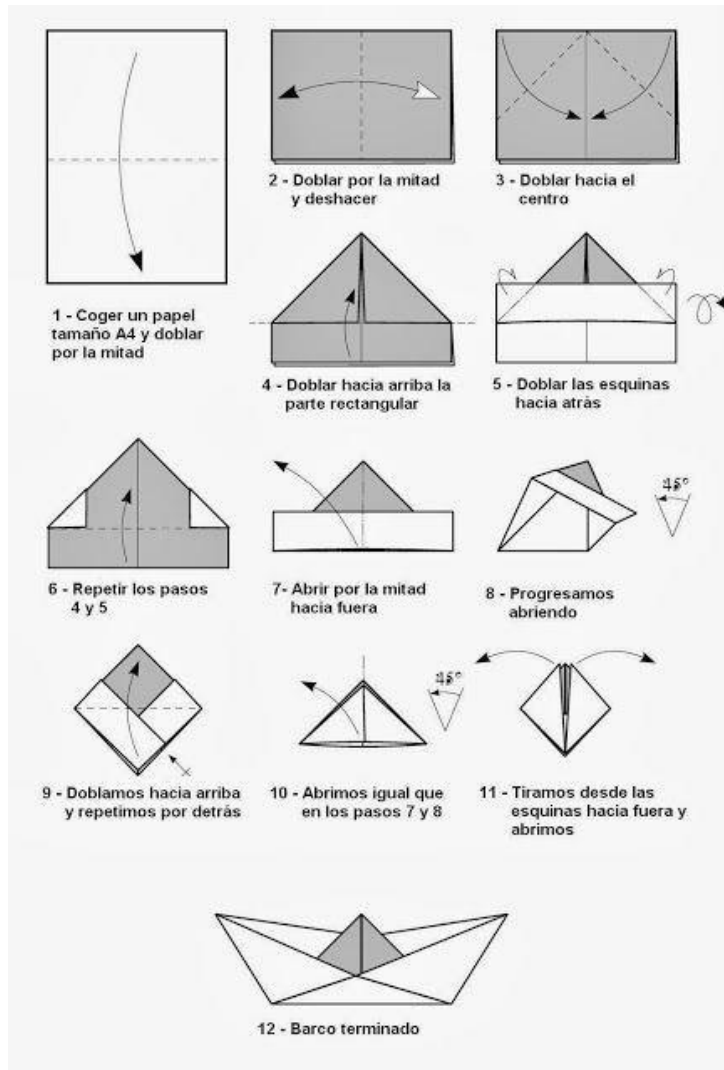
2. Dobra el pico para encontrar el centro.
- 

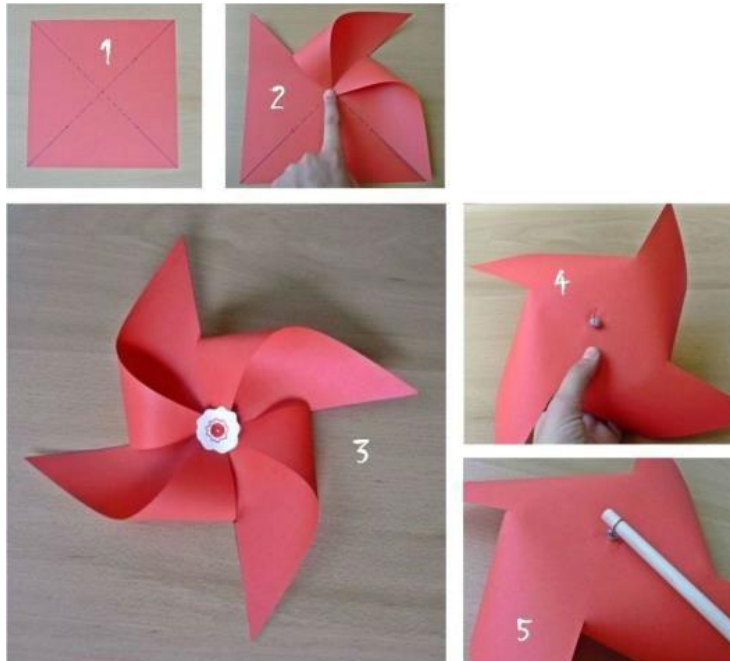
3. Dobra las dos esquinas hacia el centro
- 

4. Dobra por la mitad
- 

5. Dobra la esquina superior de cada lado como muestra el dibujo

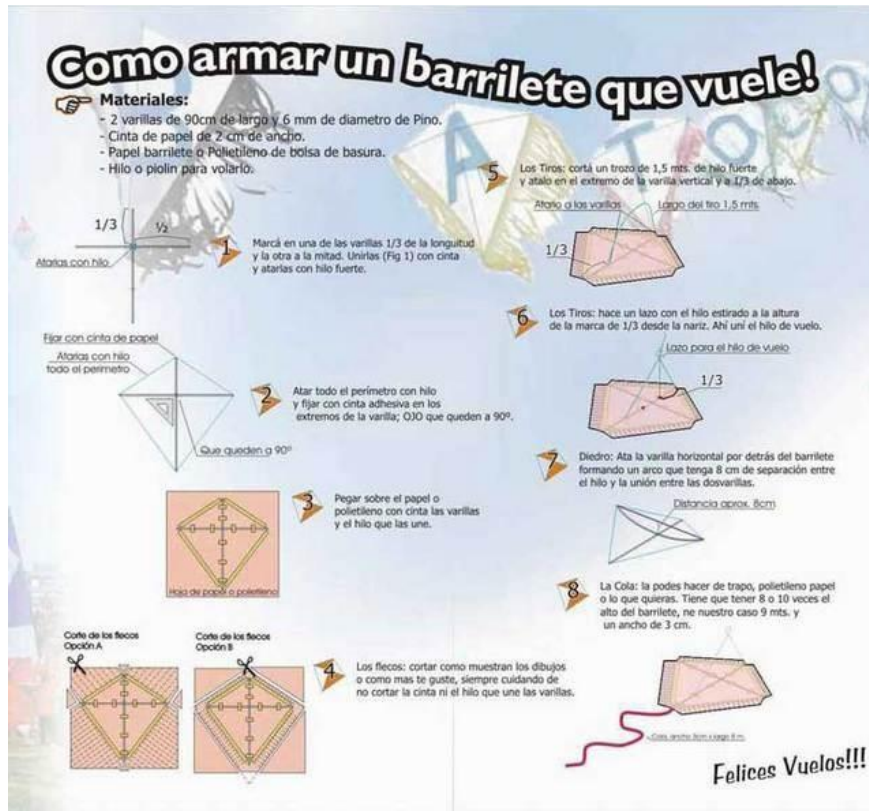
IDEAS CHULAS





### Con un Pedazo de plástico





- Arma el juguete que seleccionaste
- Deja registro de las decisiones que fuiste tomando.
- Compartir con los pares y docentes (fotos ,video, audio)
- Elaborar la instrucción para los compañeros.

También se puede sugerir la escritura del relato de la experiencia de juego, recomendaciones a la hora de jugar con el objeto, etc.

A tener en cuenta...

Se puede:

- Enviar previamente los instructivos y explicitar al adulto referente la intención de esta propuesta. Anticipar “detalles” permitirá a los niños/as “seguir las instrucciones” para poder lograr lo propuesto. Estos son algunos interrogantes posibles a compartir para trabajar los instructivos: ¿Qué dirá la primera instrucción para comenzar? ¿Cuánto papel



Dirección General de Educación Primaria  
Dirección General de Educación Inicial  
**Ministerio de Educación**

dice en las instrucciones que hay que usar?, ¿Si nos salteamos un paso, nos va a quedar igual al terminado?, ¿Por qué?

- Resignificar instructivos presentes en los cuadernillos Seguimos Educando.

## Un posible cierre...

Para dar cierre a la propuesta se sugiere:

- Recuperar los interrogantes que orientaron el trabajo.

*¿Por qué los juegos y los juguetes son parte de nuestras tradiciones?*

- Proponer retomar una de las producciones realizadas, por ejemplo:

Con el cuadro/juguete que elaboraron/construyeron/ trabajaron el día .....

- Generar una instancia de oralidad con interrogantes para avanzar en la construcción de la noción de tradición.

A continuación algunos interrogantes posibles a ofrecer:

- ¿Por qué un juego se siguió jugando "igualito" durante tanto tiempo?, ¿Qué juegos se seguían jugando desde la época en que los abuelos eran chicos?. ¿Cuáles se seguían jugando igual y cuáles, con diferencias?. ¿Qué juegos ya no se jugaban?. ¿Por qué algunos juegos dejaron de jugar?, ¿Por qué será importante recuperar estos juegos como parte de nuestras tradiciones?

Es importante que el / la docente recupere esta producción, la sistematice y socialice con los niños/as una posible conclusión que permita ir construyendo la noción de tradición.

## ANEXO I

A continuación recordamos algunos juegos tradicionales para desarrollarlos y disfrutar en familia.

### 1-LA ESCONDIDA

La escondida es un divertido juego tradicional, perfecto para jugar al aire libre o en casa. No se necesita ningún material para jugarlo. El objetivo del juego del escondite es ocultarse y no ser descubierto hasta el final. Es un juego en el que niños/as se esconden y otro/a niño/a tiene que buscar a los que se han escondido. La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 50. Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" o "**el que no se ha escondido, tiempo ha tenido**" y comenzar a buscar a los demás. Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando. Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo y gritar ¡Piedra libre!

Una variante del juego consiste en que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.

### 2-LA GALLINITA CIEGA

Para este juego, hace falta un grupo de niño/as, mínimo cuatro, y un pañuelo. A continuación, de entre el grupo elegimos a un/a niño/a que se tendrá que tapar los ojos con el pañuelo y finalmente le darán vueltas cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal da tres vueltas y lo encontrarás" para despistarlo.

El/la niño/a que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás.

### 3-PIEDRA PAPEL O TIJERA

Es un juego de manos en el cual existen tres elementos. La piedra que vence a la tijera rompiéndola; la tijera que vencen al papel cortándolo; y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Este juego es muy utilizado para decidir quién de dos personas hará algo. Suma puntos.

### 4-SALTAR A LA SOGA

Saltar a la sogá, es una actividad practicada como juego infantil y como ejercicio físico. El uso de las cuerdas para saltar ha sido tradicionalmente uno de los juegos favoritos de las niñas, hace muchos años. El salto a la sogá habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hacer girar la cuerda y salta.

Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la sogá mientras que una tercera salta. Se puede contar los saltos, recitar o cantar mientras se salta.

### 5-LA RAYUELA

Se puede jugar de manera individual, pero para mayor diversión se recomienda que sean dos o más los integrantes del juego. Se utiliza una tiza blanca y en el suelo se dibujan cuadrados y se numeran del uno al diez. Después cada niño/a debe poseer una bolita o una piedrecita pequeña e ir tirando a cada número intentando que la piedra entre dentro de ese cuadrado porque de no hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente. Gana el primero en llegar al diez.

### 6-CARRERA DE EMBOLSADOS

La carrera de embolsados, es un juego muy popular entre los/as niños/as de todo el mundo. Para su desarrollo tan solo son necesarios unas cuantas bolsas de tela o nylon (los de papel no sirven) y terreno suficiente para saltar. Para ejecutar la carrera los participantes se introducen dentro de las bolsas y éstas se atan al pecho o bien se agarran con las manos. Realizarlo en espacios abiertos, sobre piso blando y sin objetos alrededor.

Los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de las bolsas ni caerse.



#### 7-TA\_TE\_TI:

El TA TE TI, también conocido como tres en raya, es un juego de lápiz y papel entre dos jugadores: O y X, que marcan los espacios de un tablero de 3x3 alternadamente. Un jugador gana si consigue tener una línea de tres de sus símbolos: la línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.

#### 8-LAS CANICAS/BOLITAS

Se trata de un juego de puntería y precisión en el cual deberemos tocar a la canica objetivo con nuestra bolita que será lanzada con nuestro dedo pulgar. Por supuesto, no está permitido ayudarnos arrastrando la mano o acompañar el lanzamiento con un movimiento. Existen varias modalidades para jugar a este juego. Entre todas las existentes algunas de las más interesantes son:

El hoyo: se trata de un pequeño agujero en la tierra en el que se debía introducir la bolita. A partir de ese momento se le podía dar a cualquiera de las canicas de los adversarios. Para conseguir ganar una bolita se debía seguir el siguiente orden: 1) golpe flojo, 2) golpe controlando la fuerza, con menor distancia de un pie entre las dos bolitas y 3) golpe para alejar la bolita del contrario y dar tiempo a meter la tuya en el hoyo.

El triángulo: cada jugador coloca una bolita para apostarla en los vértices de un triángulo dibujado en el suelo (si jugaban más de tres jugadores, las bolitas restantes se colocan en el centro del triángulo). Se trata de acercar tu bolita al triángulo para sacar el mayor número posible de bolitas de los contrarios y que la tuya no quedara dentro.

#### 9-EL ELÁSTICO

Se utiliza un elástico unida con un nudo por los extremos. Dos participantes se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, una o varias personas tienen que realizar determinados ejercicios al ritmo de



Dirección General de Educación Primaria  
Dirección General de Educación Inicial  
Ministerio de Educación

canciones y palmadas que interpretan los participantes. En el momento en que una/o falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar el elástico.

OTROS JUEGOS: Manchas- El YO- YO- Zancos- La Payana-El gato y el ratón- Veo veo- La carretilla-Barriletes-Cinchadas, Rondas, Martín Pescador-La farolera, juegos de mesa,

Seguramente, algún integrante de la familia lo jugaba diferente (reglas, normas, materiales), deja registrado cómo lo hacían y el respectivo nombre del juego.

## Anexo II

A continuación, ponemos a disposición sitios web para visitar donde podrán ampliar la información acerca de los juegos y los juguetes. Si bien la temática resulta conocida para los/as docentes para iniciar el trabajo con los niños/as es conveniente enriquecer y profundizar la propia mirada.

TV Pública. El museo del juguete. Capital federal.

[https://youtu.be/-Z-eTy\\_gSIA](https://youtu.be/-Z-eTy_gSIA)

Museo del juguete

<https://magiaenelcamino.com.ar/museo-del-juguete-en-buenos-aires-san-isidro.html>

Conferencia Virtual de Patricia Goicochea: “Juegos de construcción, una construcción histórica”

Historia de los juguetes de construcción industriales.

[https://www.youtube.com/watch?v=NLpLnJ93L\\_Y&feature=share&fbclid=IwAR0HXUfqfVrDoUCxWEprO-qJrjEYnLKY2e3Ya4RuFSpYeO4bgX8KWUJU4M](https://www.youtube.com/watch?v=NLpLnJ93L_Y&feature=share&fbclid=IwAR0HXUfqfVrDoUCxWEprO-qJrjEYnLKY2e3Ya4RuFSpYeO4bgX8KWUJU4M)



Dirección General de Educación Primaria  
Dirección General de Educación Inicial  
Ministerio de Educación

## Bibliografía:

- (2015). Materiales Curriculares. Educación Primaria.
- (2012) . Diseño Curricular. Nivel Inicial.
- (2006) Ministerio de Educación Ciencias y tecnologías. Serie Cuadernos para el aula. Nivel Inicial. Juegos y Juguetes. Volumen 1
- (2016) Ministerio de Educación y Deporte de la Nación. Cuaderno para los alumnos. Para aprender con la familia y en la escuela
- (2020) Ministerio de Educación. Cuaderno Seguimos Educando. Educación Inicial.
- (2020) Ministerio de Educación. Provincia de la Pampa. “Aportes para la reorganización y priorización curricular”