

Jugar, aprender y disfrutar!!!



1

JUNTOS!!!



Gobierno
Provincial

Ministerio de
Educación



2020



Año del Bicentenario del Legado
del General Manuel Belgrano

Juego: una experiencia para aprender y compartir



- *“El Nivel Inicial asume la responsabilidad de ofrecer variadas situaciones de juego que favorezcan aprendizajes y amplíen conocimientos sobre los distintos tipos de juego y los materiales. Para muchos niños de Jardín de Infantes es la oportunidad para jugar con pares y para aprender distintos juegos, quedando profundamente asociados el juego como actividad compartida y la experiencia escolar” (Gabriela Valiño).*

Juego: una experiencia para aprender y compartir... también con la familia!



- En esta oportunidad ofrecemos juegos que pueden ser jugados en casa y en familia. Esta propuesta promueve interacción entre lo individual y lo social y, a la vez, propicia un momento más para disfrutar y aprender.

A jugar se enseña y se aprende

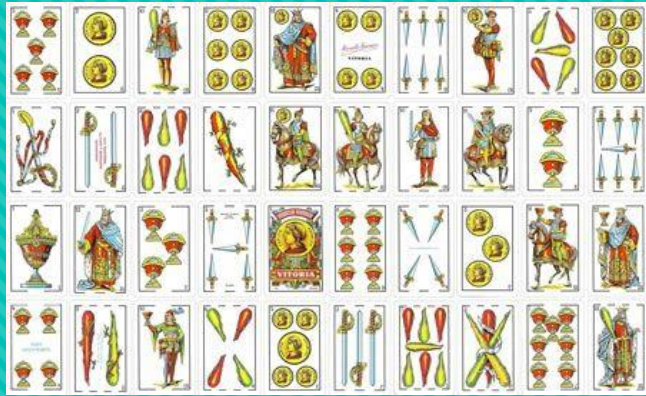
¿Cómo aprendemos a jugar? Aprendemos participando de situaciones de juego:

- Mirando cómo otros juegan
- Jugando con alguien que sabe jugar mejor
- Preguntando y probando opciones
- Imitando
- Pidiendo que me muestren cómo hacer
- Jugando regularmente

A jugar se enseña y se aprende

¿Cómo enseñamos a jugar? Para enseñar necesitamos:

- Saber jugar el juego y haberlo jugado varias veces
- Participar de un juego para ir mostrando y explicando cómo se juega
- Intervenir en el juego cuando no se cumplen las reglas
- Ayudar a que los chicos vayan asumiendo la responsabilidad en la organización y dinámica de los juegos



Juegos reglados

¿Qué saberes propiciamos con este tipo de juego?

En los juegos reglados, los roles son interdependientes, opuestos y cooperativos:

- los jugadores se necesitan mutuamente para poder jugar
- tienen objetivos opuestos que estimulan los procesos de comparación de procedimientos y resultados
- cooperan para construir acuerdos que permiten sostener la experiencia de juego
- Durante el juego, las reglas funcionan de referencia para analizar las acciones propias y las de los compañeros de juego, tomar decisiones, anticipar resultados, identificar errores y comparar resultados.
- Los intercambios por medio de la acción y la palabra, orientados a establecer acuerdos, organizar los materiales necesarios para cada juego, analizar jugadas y explicar las reglas, **facilitan en los chicos avances en el desarrollo del lenguaje.**

¿Qué saberes propiciamos con este tipo de juego?

- Comprender el conjunto de las relaciones entre las reglas de cada juego requiere muchas horas de práctica, con diversos compañeros que provoquen situaciones desafiantes para el pensamiento y los aprendizajes ya alcanzados.
- En este marco, jugar con otros con mayor conocimiento y experiencia, resulta muy estimulante para mejorar el desempeño en el juego y una oportunidad para poder consultar sobre jugadas novedosas.
- Es importante tener presente que estos juegos se enseñan y se aprenden en grupos pequeños, porque de este modo se facilita la comprensión de las reglas, y por otra parte, se acotan los tiempos de espera para la participación de cada jugador.

Juegos con cartas

Casita robada

Objetivo: Gana el jugador que tenga más cartas.

- **Materiales:** Cartas españolas. El mazo para jugar se arma con las cartas de 1 al 5 de todos los palos, es decir que se forma un mazo de veinte cartas.
- **¿Cómo se juega?** Un jugador reparte tres cartas a cada participante, y en el medio de la mesa coloca cuatro cartas boca arriba. Los jugadores no muestran sus cartas. Empieza el juego el primer jugador de la izquierda de quien reparte. Si una de sus cartas tiene el mismo número que alguna de las que está en la mesa, toma la de la mesa y las coloca una sobre la otra a su lado, formando su "casita"; si no, tira una de las que tiene en la mano.
- **El jugador de su izquierda hace lo mismo**, y luego sucesivamente los demás, pero además de mirar las cartas de la mesa deben verificar si alguna de las que tiene en la mano coincide con las que están a la vista en las casitas de los otros jugadores, en cuyo caso pueden tomarla para sí ("robarla"); si ya tenían una casita propia la colocan sobre ésta, si no la que robaron pasa a ser su casita. Se juegan tres rondas, hasta que los jugadores se quedan sin cartas porque las suyas quedaron, o bien boca arriba en la mesa, o bien en alguna de las casitas. Luego se vuelve a repartir y se juegan todas las veces posibles hasta que se acaba el mazo. Una vez que no quedan más cartas en las manos de los jugadores ni en el mazo, se cuentan cuántas hay en la casita de cada uno, y el jugador cuya casita tiene más cartas es el ganador.

Juegos con cartas

Chanco va!

Objetivo: Juntar lo más rápido posible cuatro cartas del mismo número y cantar “¡Chanco!”, apoyando la mano con las cuatro cartas en el centro de la ronda de juego.

- **Materiales:** Se arma un mazo con tantos grupos de cuatro cartas del mismo número como participantes del juego. Por ejemplo: si son cuatro jugadores, serán necesarios cuatro grupos de cuatro cartas.
- **¿Cómo se juega?** Se mezclan las cartas y se reparten todas entre los jugadores, de modo que cada uno reciba cuatro cartas. Cada jugador observa sus cartas para determinar de qué número tiene más cantidad y decidir así cuáles va a juntar y cuáles va a descartar .
- El juego comienza cuando todos toman una carta de las que van a descartar y la pasan, deslizándola boca abajo, al jugador de su derecha mientras dicen juntos “Chanco va”. Entonces todos los jugadores reciben simultáneamente una carta del jugador de su izquierda; la levantan, la observan y deciden si la conservan (porque es del número con el que decidieron formar “Chanco”) o la descartan. Cuando todos acomodaron sus juegos se repite el Chanco va, las veces que sea necesario hasta que un jugador junta las cuatro cuartas del mismo número y colocándolas en centro rápidamente grite “¡Chanco!”.

Juegos con cartas

Escoba del 6

Objetivo: Gana el jugador que obtenga más puntos.

- **Materiales** Cartas españolas. El mazo para jugar se arma con las cartas de 1 al 5 de todos los palos, conformando un mazo de veinte cartas.
- **¿Cómo se juega?** Participan cinco jugadores. Se reparten tres cartas a cada uno y el resto se colocan boca arriba en el centro de la mesa. Comienza el jugador de la izquierda del que reparte, eligiendo una de las cartas que tiene en la mano y otra/s de la mesa (la cantidad que necesite) para sumar 6 con los valores de las cartas.
- Si lo logra, apila esas cartas a su lado; si no, tira una al centro. El jugador que consigue sumar 6 utilizando todas las cartas disponibles en la mesa a su turno, forma una “escoba”, y la distingue en su pila colocando una carta boca arriba perpendicular al resto. Cuando las cartas se terminan, se anotan los puntajes sumando las cartas y agregando un punto más por escoba, y se vuelve a jugar .
- **¿Cuándo se sabe quién ganó el juego?** Se juega la cantidad de manos estipuladas (por lo menos tres) y se suman los puntajes que cada jugador consiguió en ellas. El que más puntos obtuvo es el ganador.

Y para despedirnos...

Veo-veo de sensaciones

Objetivo: Tocar un objeto que reúna las características descritas por el jugador que coordina el juego (El Veo-Veo). Es una variante del Veo-Veo tradicional. Puede clasificarse como un juego de "caldeamiento" grupal, es decir, un juego para romper el hielo y entrar en calor a través del movimiento.

- **Organización:** Los jugadores se disponen de pie, en ronda. El veo-veo se ubica en el centro
- **Desarrollo:** El Veo-Veo piensa un color, una sensación o una cualidad particular y luego dialoga con los otros jugadores:

Veo-Veo: "Veo, veo"

Jugadores: "¿Qué ves?"

Veo-Veo: "Una cosa"

Jugadores: "¿Qué cosa?"

Y responde añadiendo a la frase aquello que pensó, por ejemplo: "una cosa que está fría".

- El resto de los jugadores buscan y tocan algo que cumple con esa caracterización, por ejemplo el piso o el vidrio de la ventana. Cuando todos lo consiguen, vuelven a la ronda para recomenzar.

Algunos ejemplos de caracterización son:

... una cosa que está caliente. ...

algo áspero. ...

una cosa pequeña. ...

una zapatilla negra.

¿Jugamos con Luis Pescetti?

○ <https://www.youtube.com/watch?v=crZ1MZQZNtU>

Hasta la próxima propuesta!!!



- Equipo de Supervisión
- Equipo Técnico de Nivel Inicial
- Asesoría Pedagógica
- Consejo General de Educación
- Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes

Bibliografía

- Valiño, G. (2010) Jugar Juntos y Aprender distintos Juegos. Una propuesta construida a partir de la experiencia UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA
- Valiño, G. (2017) Fichero de juegos: el juego: derecho y motor del desarrollo infantil /; coordinación general de Verona Batiuk. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos OEI para la Educación, la Ciencia y la Cultura; Ciudad Autónoma de Buenos Aires: UNICEF
- Valiño, G. (2018) Juegos de tablero en el jardín de infantes Universidad de Ciencias Sociales y Empresariales. Profesorado de Nivel Inicial. Cátedra: El juego en el Nivel Inicial