

¡A jugar!

Presentación de la serie

La serie Proyectos NES presenta propuestas que han sido pensadas en el marco de cada uno de los espacios curriculares del campo de la formación general, planteando algunas articulaciones posibles con contenidos de otros espacios curriculares. En este contexto de aislamiento social, preventivo y obligatorio en el que tanto docentes como estudiantes no concurren de manera presencial a las escuelas, resulta necesario ofrecer estos insumos y recursos para que cada institución defina y optimice su utilización. La propuesta invita y alienta a la selección y organización de algunos de los proyectos en función de los criterios y características que cada escuela defina y priorice. Para ampliar: [Recomendaciones para el desarrollo de los proyectos NES.](#)

1. Orientaciones para docentes

Contenidos

Núcleo: Juegos

El cuerpo y el medio social

- Juegos cooperativos que impliquen tratados, acuerdos y resoluciones estratégicas a los problemas presentados.
- Juegos de competencia en grupos y equipos con diversos tipos de organización, que presenten problemas que requieran de diferentes habilidades para su resolución.

Normas y valores

- Respeto por las reglas explicadas y/o acordadas entre el/la docente y el grupo para jugar los juegos.

Articulaciones posibles

Esta propuesta puede articularse también con los contenidos seleccionados para los siguientes espacios curriculares del mismo año:

Formación Ética y Ciudadana

- Igualdad y diferencias.
 - » Los roles de género a lo largo de la historia.
 - » Desigualdades de género.

Educación Sexual Integral

- Eje: Sexualidad, historia y derechos humanos.
 - » Género e historia.

Presentación del proyecto

“La justificación de los juegos radica en su misma intensidad, en cierta fascinación perturbadora que producen, en su vértigo.

Una actividad lúdica bien utilizada es una poderosa herramienta de cambio.

Los juegos son herramientas de la alegría, y la alegría además de valer en sí misma es una herramienta de la libertad.”

Luis Pescetti¹

Es difícil el tiempo que los/las adolescentes están transitando. Encerrados/as en las realidades de sus hogares, lejos de sus pares, de los grupos que integran en la escuela sin posibilidad de encontrarse. Se busca con este proyecto propiciar un espacio de encuentro, de diversión, de creatividad. Se pretende acercarlos/as al juego, a un momento de disfrute con aquellas personas que comparten hoy sus días, y también con las personas de las que están alejados/as físicamente.

¹ Pescetti, L. (1996). *Taller de animación musical y juegos*. México: Libros del Rincón.

Se espera que luego de transitado el proyecto y de haber jugado, puedan crear y ofrecer un espacio de juegos, a quienes comparten sus días en casa o, desde la virtualidad, a sus amigos/as y compañeros/as. La idea es que puedan, a pesar de la distancia física, reunirse, desafiarse, jugar y divertirse.

Se sugiere que, en caso de poder, el/la docente organice algunos de estos momento de juegos virtuales con los/las estudiantes.

A lo largo de la secuencia ofrecemos una clasificación de juegos, adaptada a la realidad que nos atraviesa. Esta clasificación será el disparador para:

- Realizar una biografía familiar de juegos que será el insumo utilizado para crear un Proyecto lúdico, y posible recurso para utilizar luego en la escuela.
- Poner el cuerpo y el juego en acción, jugando y disfrutando.
- Analizar el contexto y dejar volar la imaginación para crear juegos utilizando las TICs.

2. Actividades para estudiantes

¡A jugar!

Presentación del proyecto

¡Qué momento nos toca vivir! ¿Quién hubiese pensado, cuando comenzó el año, que estaríamos atravesando esta situación? Apenas a una semana de iniciadas las clases, ya no volvieron más a la escuela. Se extrañan los/las compañeros/as, los recreos, las clases de Educación Física. Sabemos que algo de todo eso pueden recuperar estando en casa, mediante el juego. ¿Se animan?

“Los juegos son importantes porque enseñan alegrías, porque nos arrancan de nuestra pasividad y nos colocan en situación de compartir con otros. Así como la danza nos cuenta de algo que sólo con la danza se puede contar, los juegos enseñan algo que sólo los juegos enseñan y que no se traduce en palabras. Brindan un buen

clima de encuentro, una actitud distendida, nos revelan torpezas de un modo que no nos duele descubrirlas, cambian los roles fijos en un grupo, son otra manera de incorporar una sana y necesaria picardía, despiertan, ´desactivan la bomba´.”

Pescetti, L. (1996). *Taller de animación musical y juegos*. México: Libros del Rincón.

Los/Las invitamos a investigar sobre los juegos, a inventar algunos y, por supuesto, ¡a jugar!

Desarrollo

Actividad 1. Mi biografía familiar de juegos

Existen varias clasificaciones de juegos. A continuación compartimos una que pensamos específicamente para este proyecto.

Clasificación:

- » Juegos en la vereda.
 - » Juegos en casa.
 - » Juegos conectados (juegos que utilizan TIC, tecnologías de la información y la comunicación).
- a.** Los/Las invitamos a definir brevemente, con sus palabras, cada una de las clasificaciones.
- b.** A continuación realizarán una encuesta a los/las integrantes de la familia. Cuantos/as más integrantes puedan agregar y de edades más disímiles, más completo será el registro.

Nombre								
Edad								
Parentesco								
¿Jugaste alguna vez en la vereda?								
¿A qué?								
¿Jugas en tu casa?, ¿con quién/quienes?								
¿A qué?								
¿Jugás utilizando las nuevas tecnologías?								
¿A qué?								
¿Cuál es el tipo de juegos que más te gustan?								
¿Qué sentís cuando jugás?								

- c.** Luego de recoger varias respuestas las/los invitamos a escribir una breve reflexión teniendo en cuenta la edad de los/las participantes y la clasificación de juegos que manifestaron que más les gustan.

- d. Les proponemos que guarden este registro, para que cuando volvamos a la escuela, podamos realizar algunos de los juegos que registraron para jugar en la vereda.

Actividad 2. Juegos en casa, juegos afuera, juegos conectados

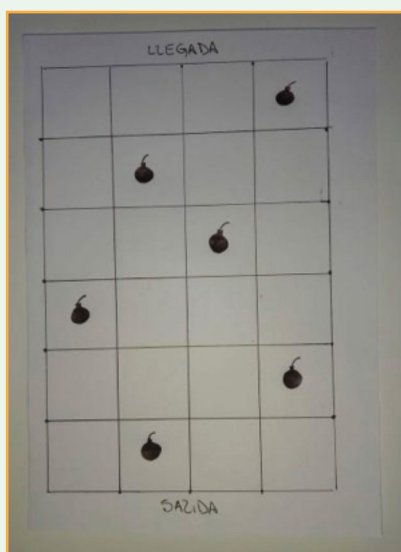
Llegó el momento de jugar y, como por ahora no podemos salir o llevar los juegos de la vereda a la escuela, vamos a divertirnos con los juegos en casa y con los juegos conectados utilizando algún dispositivo que tengan en casa. Les proponemos a continuación:

- » Dos juegos para hacer en casa, uno de movimiento y otro de mesa.
- » Dos juegos para hacer conectados.

a. Juegos en casa

Buscaminas

Materiales: necesitamos dos tableros, uno dibujado en el piso y el mismo tablero dibujado en una hoja. Para dibujarlo en el piso podés usar cinta de papel, tizas o hacerlo con hojas de diario.



Tablero dibujado en la hoja.



Tablero dibujado en el piso.

En el tablero de la hoja tendrán que dibujar en cada fila una o varias bombas según el grado de dificultad que deseen:

- » Nivel 1: una bomba por fila
- » Nivel 2: dos bombas por filas.
- » Nivel mayor dificultad: solo un casillero vacío por fila.

El objetivo del juego consiste en pasar de un extremo del tablero al otro, sin pisar ninguna bomba.

Reglas: sale un/a jugador/a por vez y elige un casillero de la primera fila. Si no tiene bomba el/la organizador/a del juego, le da el visto bueno y continúa a la fila siguiente. Si pisa una bomba vuelve al inicio. Luego sale el/la segundo/a jugador/a y realiza lo mismo, elige un casillero, si tiene bomba vuelve para atrás y si está libre continúa. Cada vez que se pisa una bomba se retrocede a la salida, no a la fila anterior. Así sucesivamente hasta que algún/alguna participante logre llegar al otro extremo, y gane.

Es importante antes de comenzar a jugar informarles a los/las participantes cuántas bombas tiene cada fila.

Este juego tiene su versión cooperativa. Entre todos/as los/las participantes se tienen que ayudar para poder llegar a la meta. El/La participante uno entra a la primera fila, entre todos/as pueden aconsejarle qué casillero elegir. Si pisa una bomba sale, entra el/la segundo/a y entre todos/as lo ayudan a elegir el casillero de las filas.

Una variante de este juego es tomar el tiempo en que cada integrante realiza el desafío y logra llegar a la salida y volver a jugarlo intentando realizar el desafío en menor tiempo. Para esto será necesario modificar el orden de las bombas en los tableros para la segunda ronda.

Bingo de palabras

Materiales: un lápiz y un cartón vacío por integrante.

Este juego se realiza durante un momento que compartan una charla, por ejemplo en una comida. Le entregarán a cada participante una hoja con un cartón de bingo vacío y un lápiz. El cartón tendrá nueve espacios vacíos.

El objetivo del juego es completar una línea vertical, horizontal o diagonal con aquellas palabras que se hayan pronunciado en la charla.

Reglas: antes de comenzar el momento de la comida, se entrega a cada comensal un lápiz y un cartón vacío. Cada jugador/a prepara su cartón, y tiene que escribir en cada casillero una palabra que considere que pronunciará cualquier integrante durante la cena. Una vez comenzada la comida, irán marcando aquellas palabras que están escritas en su cartón y que otro/a participante haya pronunciado. No se puede marcar las palabras que uno/a mismo/a dice. Gana el/la primer/a jugador/a que complete una línea vertical, horizontal o diagonal con las palabras pronunciadas.



b. Juegos conectados

Les proponemos ahora intentar conectarse con algunos/as compañeros/as del curso por video llamada o por el medio elegido por el curso para realizar encuentros.

En el caso de no poder ponerse en contacto con el grupo podés elegir jugarlos con otras personas que te conectes. Si no puedes conseguir conectarte de ninguna forma, ambos juegos pueden transformarse para poder jugar en casa.

El/La director/a de orquesta

Para este juego, cuantos más integrantes conectados/as, más difícil es el juego. Se necesita un mínimo de cuatro participantes.

El objetivo es descubrir quién es el/la director/a de la orquesta que comienza los movimientos.

Reglas: un/a participante se aleja de la pantalla. Entre el resto se pondrán de acuerdo quién será la/el directora/r de la orquesta. Cuando el/la participante que se alejó vuelva a la pantalla, encontrará a todos realizando el mismo movimiento. El/la director/a de orquesta cambiará el movimiento, por ejemplo rascarse la nariz, tocarse un ojo, peinarse, etcétera y los demás deberán imitarlo. El/la participante que se alejó tiene que adivinar quién dirige los cambios.

Tutti-frutti de objetos

Al igual que en el juego anterior cuántos más integrantes conectados, más difícil es el juego. Se necesita un mínimo de dos participantes.

Objetivo: llegar primero a la pantalla con un objeto que comience con la letra en juego.

Reglas: un/a participante dice “ya” y comienza a pensar las letras del abecedario en orden. Cuando otro/a integrante dice “basta”, el/la primero/a tendrá que decir en voz alta la letra en la que lo/la detuvieron. Todos/as, incluido el/la que pensó el abecedario, tendrán que ir a buscar lo más rápido posible un objeto que comience con esa letra.

Este juego tiene su versión cooperativa. Cuando dicen basta y sale una letra, por ejemplo “s”, algún/alguna integrante dice una palabra que empiece con esa letra, por ejemplo “salero”. Entre todos/as los/las participantes deberán buscar un objeto con cada una de las letras que contiene esa palabra hasta formarla.

Actividad 3. Eureka

- a. Les proponemos que elijan una categoría trabajadas en la actividad anterior: “juegos en casa” y “juegos conectados”.
- b. Luego inventen un juego que se pueda realizar. Completen el cuadro que encontrarán a continuación. Tendrán que tener en cuenta los siguientes componentes:

Autor	
Título	
Materiales	
Objetivo	
Reglas	

- c. Si el juego necesita materiales tendrán que confeccionarlos o conseguirlos.

Actividad de cierre. ¡A jugar!

Las/Los invitamos a organizar un momento de juegos. Para eso, según la clasificación elegida, inviten a los/las participantes de su casa, en caso de haber elegido los juegos en casa, o a las/los compañeros/as,

en caso de haber elegido juegos conectados.

a. Expliquen el juego que inventaron y lo jugar!

b. Ahora que ya experimentaron el juego que inventaron les proponemos que contesten estas preguntas:

- » ¿El juego salió como esperaban? ¿Qué problemas encontraron?
- » En caso de que no haya salido como lo imaginaban, ¿cambiarían algo? ¿Qué? ¿Por qué?
- » ¿Entendieron las reglas? ¿Fueron claras?
- » ¿Qué aprendieron sobre la estructura de un juego?
- » En este recorrido les presentamos para que jueguen dos tipos de juegos, en casa y conectados, en este tiempo de cuarentena ¿ya habías jugado así?
- » ¿Alguno de los tipos de juegos les gusta más que otro? ¿Por qué?

Bibliografía, fuentes y/o recursos

- Pescetti, L. (1996). *Taller de animación musical y juegos*. México: Libros del Rincón.
- [“La Cantera Recreación ONG”](#), canal oficial de recreación y juegos.