



GOBIERNO  
DE LA PROVINCIA  
DEL NEUQUÉN

NEUQUÉN  
PROVINCIA

JUNTOS  
PODEMOS  
MÁS

50 AÑOS  
1970-2020  
PLAN  
DE SALUD  
NEUQUÉN

“JUGAMOS A CONMEMORAR JUEGOS”...  
“Un día de fiestas Mayas”





# ORIENTACIONES PARA LAS FAMILIAS COEDUCADORAS:

- Seleccionar un lugar de la casa, espacio y tiempo para proponer la realización de las actividades. Generar un clima de calma, ventilar los ambientes.
- El adulto/a acompaña, sostiene, pero es el niño o niña quien debe realizar la actividad, buscando favorecer su autonomía, es decir, que pueda realizar por sí mismo/a la acción propuesta, potenciando su autoestima y buscando la expresión de sus capacidades y potencial.
- Favorecer el diálogo, valiéndonos como soporte de las preguntas guiadoras propuestas u otras que se considere apropiado.
- Favorecer el juego y la expresión. Se puede realizar tantas veces como el niño o niña lo desee.
- Utilizar las imágenes propuestas, ya que las mismas servirán como sustento para la investigación, expresión de hipótesis, y el desarrollo de la comunicación oral. Proponer observarlas varias veces.
- Valernos de las herramientas tecnológicas para realizar la investigación, favoreciendo la comunicación con otros integrantes de la familia, siempre bajo la supervisión de un adulto/a. También se propone la utilización de las mismas para registro y comunicación de información. (Fotografías, audios, vídeos).
- En todas las propuestas, respetar los tiempos de las infancias. No presionarlos/as, acompañarlos/as. Si es necesario, se puede interrumpir la actividad y retomar en otro momento en que el niño/a manifieste más predisposición.
- Utilizar los recursos con los que contamos en casa. Las actividades son abiertas y pueden variarse, permitiendo la creatividad en el desarrollo de las mismas.



# ACTIVIDAD N°1:

PROPONER A LOS/AS NIÑOS/AS OBSERVAR LAS SIGUIENTES IMÁGENES, SON FOTOGRAFÍAS DE RETRATOS, PINTURAS Y DIBUJOS.



Los Niños Jugando en la Vereda. Año 1800. iStock by Getty images. (1)





La Niños en ronda. Dibujo año 1800. iStock by Getty images. (2)





Niños Esclavos. América. Retratos. Britanica.com (3)





La Gallinita Ciega. (4)





Niño jugando a la escondida. 1800. (iStock by Getty Images) (5)







Niños jugando a la Gallinita ciega. (1839- 1924) Museo George Goodwin Kilburne. (6)



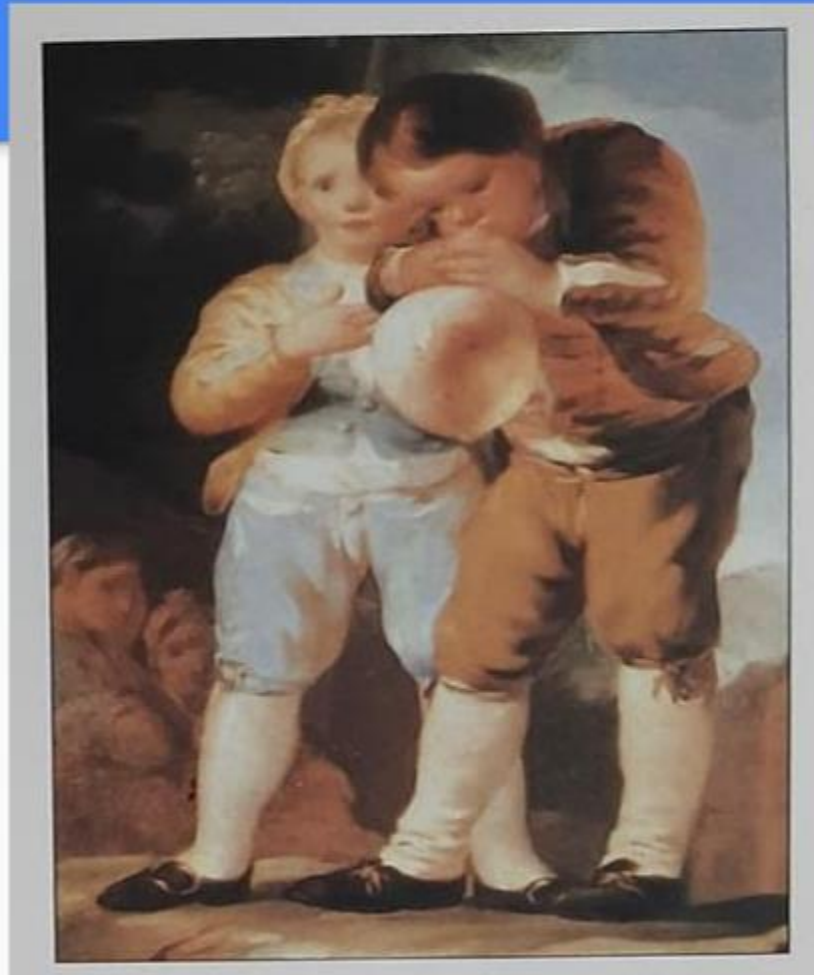


La gallinita ciega o el cucharón. Goya 1788 Museo del Prado. Madrid. (7)



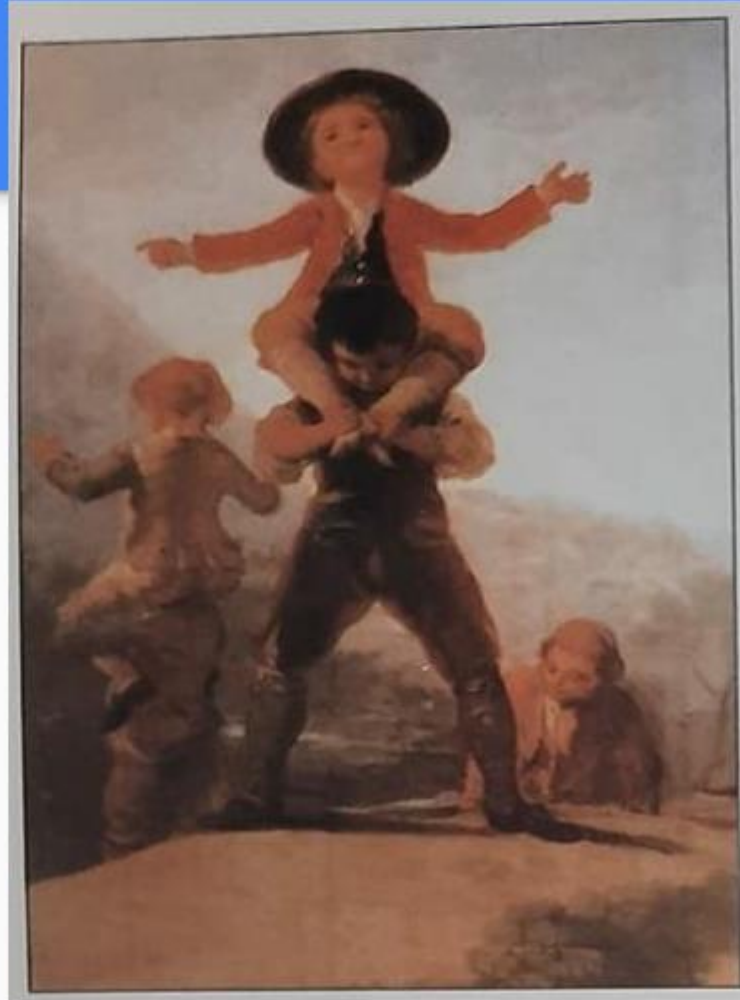


Francisco de Goya 1747- 1828. Niños inflando una vejiga. Museo del Prado. (8)





Francisco de Goya 1747- 1828. Las gigantillas. Museo del Prado.(9)





## Preguntas disparadoras para ayudar a guiar la observación de los niños y niñas:

- ¿Qué observan en las imágenes?
- ¿Qué están haciendo los niños y niñas?
- ¿Conocen y juegan alguno de estos juegos?
- ¿Les gustaría jugar a alguno de ellos? ¡A Jugar!

### **Registro la información obtenida:**

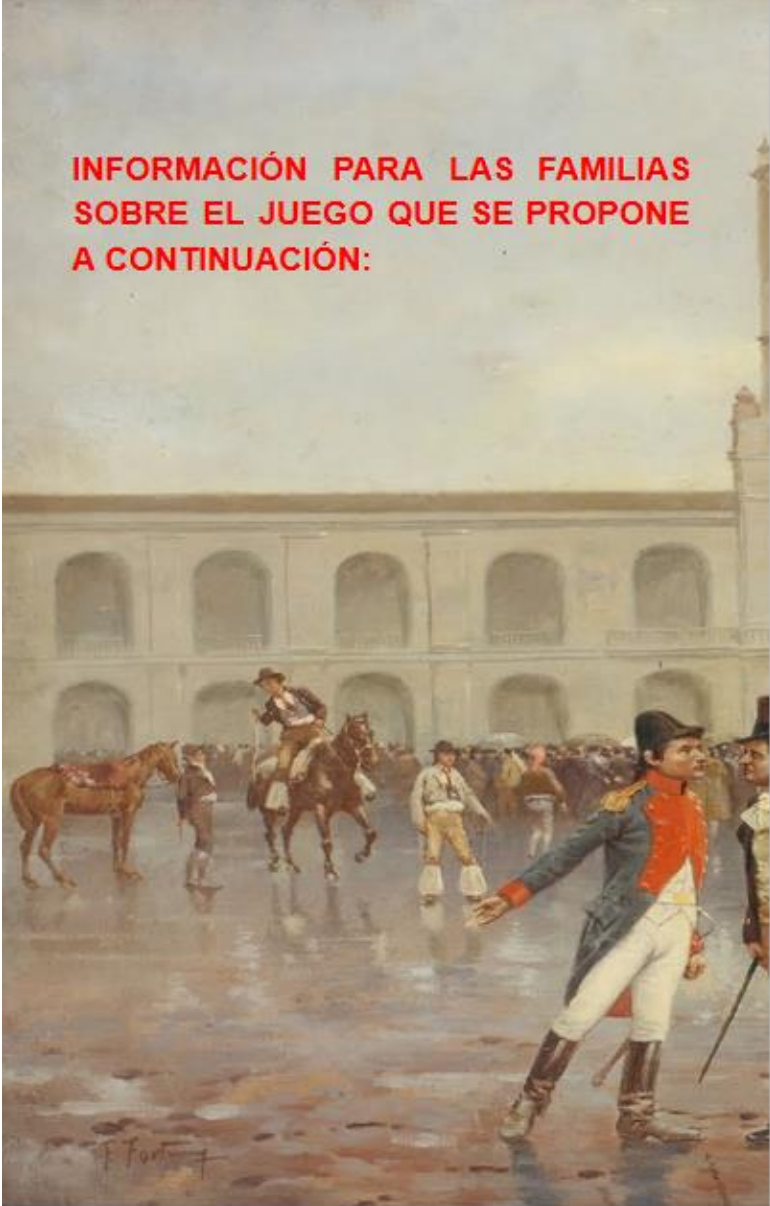
-En forma escrita, por parte del adulto/a que acompaña y puede ser con aporte de dibujos. También se puede grabar un audio breve. O filmar un video. Esto Posibilitará luego compartir la producción con la docente de la sala.



# ACTIVIDAD N°2:

Proponemos jugar a un juego con historia:





**INFORMACIÓN PARA LAS FAMILIAS  
SOBRE EL JUEGO QUE SE PROPONE  
A CONTINUACIÓN:**

La **gallinita ciega** o el **juego del cucharón** es un juego que formaba parte de la recreación infantil durante la época colonial y que se continuó practicando incluso en el ámbito del hogar por las diversidades familiares del momento. Se trata de un juego que en la vida cotidiana era parte de la cultura infantil y adulta tanto en sectores populares como en sectores de condición privilegiada.

Dentro de la variedad de juegos posibles, hemos seleccionado este en particular por su representatividad durante una época determinada. Y por su práctica social incluso en el marco de festividades y conmemoraciones más amplias como las compartidas durante la época posterior a la Revolución de Mayo en 1810. Se trata en este sentido que propio de una época revolucionaria que va más allá de un día en concreto y que da cuenta de una práctica cultural habitual de las infancias por el aquel momento.

Si bien el origen de este juego continúa siendo en gran parte incierto, se trata sin embargo de un juego clásico del cual se tiene registro de su práctica al menos desde el siglo XVIII en el continente europeo. Algunas informaciones sin mucho rigor histórico afirman incluso que ya era un juego practicado durante la antigüedad de Grecia y Roma. Y que en algunos casos fue abordado desde la representación pictórica por algunos pintores destacados en diferentes épocas.

Más allá de esos indicadores, te sugerimos considerar que se trata de un juego ampliamente conocido para la época. Sobre todo e inicialmente por parte de sectores acomodados de la sociedad europea con el propósito de recrearse y establecer otras formas de relacionarse durante el siglo XVIII. Práctica que luego se vio popularizada en diferentes sectores sociales e incluso exportada a otras latitudes como el caso del continente americano durante su época colonial y poscolonial. Al mismo tiempo que se ampliaron las modalidades en que se fue practicando durante diferentes etapas según quienes practicaban dicho juego. De esta manera, la gallinita ciega o también conocido como el Juego del Cucharón fue parte de la práctica cultural de amplias generaciones de niños y niñas que encontraron en su práctica una de las tantas maneras de formar parte de otras festividades como las fiestas mayas.

Aquí les dejamos un link con información histórica sobre el juego de la Gallinita o el cucharón: <https://www.efdeportes.com/efd93/juego.htm>



# Propuesta:

Jugamos a: **La Gallinita Ciega o el Juego del Cucharón.**

Sugerimos a las familias coeducadoras que busquen un espacio abierto o libre de obstáculos frágiles (de ser posible al aire libre) en el hogar donde desarrollar el juego. Contar con un **pañuelo**, venda o trapo disponible limpio para utilizar como **tapa ojos**. El juego demanda de al menos **2 participantes**. En caso de que sea posible un número mayor de participantes mucho mejor, ya que la alternancia en el rol de gallinita ciega será más amplia permitiendo a niños y niñas ubicarse no sólo en dicho rol sino también en la observación y desplazamiento que realizan otros y otras en ese lugar. Una vez provistos de estas condiciones y materiales procedemos a seleccionar a un **primer participante**. A quién **se le taparán los ojos** mientras el resto de los/las participantes se ubican a su alrededor. Luego de ello, se le invita a quien fue seleccionado como gallinita ciega a **rotar lentamente** –para evitar golpes ocasionales- sobre su propio eje corporal, mientras se le acompaña con la siguiente **canción**:

**Gallinita ciega,**

**¿Qué se te ha perdido?\***

**Una aguja y un dedal.**

**Da tres vueltas y lo encontrarás.**

Una vez cantada la estrofa mencionada, la gallinita ciega debe lograr **tocar o atrapar a uno/a de los participantes restantes** guiándose por sus voces. Quién es atrapado/a procede luego a ocupar el lugar de gallinita ciega. También sugerimos considerar que en algunas versiones del juego –una vez la gallinita ciega atrapa a alguna/o de las/los participantes- debe **adivinar quién es el jugador atrapado**, palpándole, antes de descubrir sus ojos.

Asimismo, proponemos promover el juego hasta tantas veces se observe el buen ánimo de las infancias. Y que sea jugado tantas veces lo acepten y asimilen niños y niñas. Lo mismo respecto de los tiempos de su realización. Es decir, sugerimos a las familias coeducadoras promoverlo en momentos donde se cuente con el descanso, ánimo e interés que se pueda propiciar en cada caso y según la rutina diaria sostenida en el hogar.



## Luego de finalizado el momento de Juego:

Generar una instancia de diálogo general sobre lo jugado. En particular, sugiriendo tener en cuenta para dialogar con sus hijos/as y los demás participantes de la familia, algunos de los siguientes aspectos:

- ¿Cómo se juega a la gallinita ciega?
- ¿Qué tuvimos que hacer para poder jugarlo?
- ¿Qué les pasó mientras jugamos? (¿nos divertimos?, ¿nos gustó?, ¿fue complicado jugarlo?)
- ¿Podemos realizar un dibujo de nosotros/as jugando a la gallinita ciega?
- ¿Algún participante de la familia coeducadora puede compartir si lo había jugado cuando era niño/a?
- Otros posibles.

Proponemos y sugerimos grabar el audio en esta instancia de diálogo compartido. El cual luego pueda ser provisto a cada profesora de sala, junto a la producción de dibujos sobre el juego realizado por cada niña y niño, como un insumo para evaluar los alcances y las posibilidades logradas por sus estudiantes infantiles en torno a la actividad propuesta.



# ACTIVIDAD N°3:

Proponemos nuevamente **Jugar a La Gallinita Ciega o el Juego del Cucharón:** buscamos un espacio, reunimos a todos los integrantes que participaran del juego. Preguntamos a los niños/as ¿Conocen este juego? ¿Cuáles son las reglas? Lo Jugamos en familia.

Luego de Jugar: Generar una instancia de diálogo general sobre lo jugado. En particular, sugiriendo tener en cuenta para dialogar con sus hijos/as y los demás participantes de la familia, algunos de los siguientes aspectos:

¿Este juego tiene reglas? ¿Cuáles son? ¿Podríamos cambiarlas?  
¿Los participantes conocían las reglas del juego? ¿Cumplieron con ellas? ¿Lograron realizar nuevos acuerdos? ¿Se pudieron respetar? ¿Hubieron participantes que se encontraban en desacuerdo con las reglas del juego? ¿Cómo resolvieron los conflictos o desacuerdos entre los participantes? ¿Entre quienes deberíamos acordar para poder cambiar las reglas del juego? ¿Qué propuestas surgieron en consenso? Podemos modificar las reglas y volver a jugarlo.

Registrar por escrito las variantes acordadas para el juego con la ayuda de los/las adultos/as. También se puede registrar la información mediante medios digitales. (Audio, video) Luego la producción puede ser provista a cada profesora de sala, junto a la producción de dibujos sobre el juego realizado por cada niña y niño, como un insumo para evaluar los alcances y las posibilidades logradas por sus estudiantes infantiles en torno a la actividad propuesta.



## EVALUACIÓN:

Valiéndose del registro de información obtenida a partir de la realización de las actividades, se propone a los niños, niñas elegir el que prefieran.

Se los invita a mostrar lo que realizaron, en video llamada acordada de antemano con la profe de la sala, en forma individual o en grupos no mayores a tres estudiantes.

También los/las invitamos a enviar por mail a:

[bustoslorennavanesa@gmail.com](mailto:bustoslorennavanesa@gmail.com)

Las producciones serán utilizadas para poder evaluar y proyectar la continuidad de las siguientes propuestas en el Proyecto Transversal: "JUGAMOS A CONMEMORAR JUEGOS"...Conmemoraciones Colectivas relevantes para el Ciclo Infantes.