

Prácticas en juego
Enseñar a jugar en el Nivel
Inicial

Martín Pescador

Pasarán, pasarán y todos
jugarán

O.E.I

2017

Claves para el análisis de la enseñanza del juego del

Martin Pescador

Pasarán, pasarán y todos jugaran

Les acercamos algunos comentarios que permiten comprender mejor el video y facilitar el trabajo posterior.

La escuela “Cabo Juan Adolfo Romero, N° 4186” se encuentra sobre la Ruta N° 50, en la localidad de Río Pescado, en la Provincia de Salta. Es una zona alejada, en donde se ven muy pocas casas cerca. Los niños y niñas viajan desde lejos, la mayoría llegan en micro. Algunos caminan hasta 3 km hasta llegar a la escuela. Esta institución es una escuela nucleada¹, perteneciente al Núcleo 79, que tiene su sede en la ciudad de Orán.

La casita del jardín está pintada de rosa y funciona en un espacio aparte con patio propio. La mayoría de las familias son de origen boliviano (Río Bermejo y Tarija) y “medieros”², reciben como salario una parte de la cosecha. Es común que emigren desde Bolivia a Argentina para buscar trabajo.



¹ Las escuelas nucleadas reúnen secciones o salas ubicadas en diferentes establecimientos, en general escuelas primarias, y cuentan con un equipo directivo específico del Nivel Inicial que itenera por esas escuelas.

²La mediería es un contrato agrícola de asociación en el cual el propietario de un terreno rural (llamado concedente) y un agricultor (mediero) se dividen, generalmente en partes iguales, el producto y las utilidades de una finca agrícola. La dirección de la hacienda corresponde al concedente.

Al observar el video, se pueden inferir las siguientes nociones:

- es un juego tradicional, que se sostiene a partir de una canción que indica los roles complementarios: el puente y el tren;
- el “tren” pregunta: “¿Martín Pescador me dejará pasar?” y el “puente” responde: “pasará pasará pero el último quedará”;
- el juego finaliza cuando la máquina (o el último vagón) atraviesa el puente;
- gana el lado que más niños tiene o quien gana la cinchada³.

1.

Propuesta de juego: “El Martín Pescador”



Luego de jugar un rato en el patio, la maestra les propone jugar al “Martín Pescador”. Pregunta quienes quieren ser el puente y la máquina.

Nunca lo habían jugado pero los chicos sabían hacer un tren. Los trece niños presentes se acercan cuando la maestra los llama y se unen al juego.

2.

La organización del juego. Roles (Máquina y puente)



La maestra elige a Kevin para que sea la máquina. Dado que ella no va a participar del juego directamente, esta elección resulta crucial ya que Kevin va a tener que sostener el recorrido del tren durante el tiempo que dura la canción hasta que se indica que debe pasar por el puente.

³ Cinchada es un juego de fuerza entre dos equipos que consiste en no atravesar la marca puesta como límite entre los dos bandos.

3.

¿Qué hacen las niñas del puente?



Mientras Kevin da una vuelta con el tren, la maestra les explica a las niñas que cada una va a ser una fruta (naranja y frutilla), que cuando pasa el tren deben levantar los brazos y cuando llega el último vagón, lo deben atrapar.

4.

La primera vez que se pasa



La maestra comienza a cantar la canción y da indicaciones con la mano para que Kevin pase por el puente. Cuando llega al último niño, lo toma y repite “el último vagoncito quedará acá”. Como la maestra no explicó previamente el juego, las niñas no saben qué hacer. La maestra indica, díganle “¿Qué querés? ¿Naranja o frutilla?”. Las niñas la miran, lo repiten. Se le indica al niño que elija, primero dice manzana. Pero la maestra repite las frutas que eligieron las niñas. Cuando el niño dice la fruta, se le indica donde ir. La maestra canta la canción que es la indicación para que se acerque Kevin con el tren.

5.

La repetición del formato: Presencia del maestro y protagonismo de los niños

A partir del segundo vagón, las niñas/puente, comienzan a apropiarse del formato. Se nota la risa, la rapidez con la que bajan los brazos para que no se escape el vagón. Sin embargo, para los niños que van en el tren, como el recorrido los aleja del lugar donde se repite el formato (ser atrapado-elegir-ubicarse según la elección), cada



vez es nuevo. Durante todo el juego, la maestra sostiene con la canción y observa para ver que se respeten las reglas (dar la elección, elegir, ubicarse).

6.

Rasgo:
Aumento de la autonomía y la diversión. Jugar y bailar



Es notable cómo los niños que se ubican detrás de las niñas, también participan de la alegría y la sorpresa cada vez que un nuevo vagón se acerca. A pesar de esta fuerza, también se observan a algunos niños más distraídos. A medida que quedan van quedando menos vagones, la maestra indica que no den una vuelta tan larga.

7.

¿Cómo finaliza el juego? ¿Quién ganó?



Cuando la máquina también elige, la maestra incorpora otro elemento que hasta ese entonces no se había considerado: ¿Quién ganó? Los niños hasta ese momento -y dudamos que esto lo comprendieran- no habían jugado a competir entre los dos puentes (de hecho, el “ocultamiento” de quién es naranja o frutilla que suele no decirse para que la elección no dependa del niño sino de la prenda, no es un elemento que las niñas sostienen).

La maestra elige dos formas para ver quién ganó: contar y hacer una cinchada. En el primer caso, no establece comparación entre el número de niños en cada fila por lo que en este caso, la respuesta a “¿Quién ganó?” queda sin cierre. En el segundo caso, como “La cinchada” es un juego de fuerza y no se explicó, los niños miran la propuesta, pero sin comprender en qué consiste. Cuando la maestra dice “tiren”, los niños de una de las filas se suelta y terminan perdiendo.

¿Cómo lo enseñó la maestra?	¿Cómo lo jugaron los niños
<p>Jugando. Solo organizó al grupo en un tren y un puente.</p> <p>Le explicó al puente qué tenía que hacer y dejó que la canción fuera marcando la regla.</p> <p>Estuvo al lado del puente durante todo el juego.</p> <p>Intervenía cada vez que veía que no se hacía la pregunta, no se quedaba atrapado el último niño, no se ubicaba del lado correcto a la elección.</p> <p>Propone un cierre que no es comprendido por los niños que habían tomado al juego como “Pasar por el puente y elegir un sector donde ubicarse”.</p>	<p>Cuando la maestra los llama y solicita dos puentes y una máquina, se acercan y se proponen para ser elegidos.</p> <p>Sabían hacer un tren. Tenían dominio del espacio (patio, sector de la escuela primaria, casita del jardín de infantes) lo que les permitía recorrerlo sin dificultad.</p> <p>Tienen capacidad para sostener un juego a lo largo de un tiempo.</p> <p>A medida que se va reiterando el formato (pasar por el puente, quedarse el último, escuchar y responder la pregunta, elegir y ubicarse) se observa cómo el juego gana en rapidez, autonomía por parte de los jugadores y aumenta el nivel de risa y diversión.</p> <p>Tanto que comienza a acompasarse el ritmo de la música que se escucha de fondo con los movimientos que los niños realizan en la espera de que se repita el formato.</p>

Dificultades **durante** el jugar

Cantar la canción, explicando brevemente el sentido de la pregunta y la respuesta pero sin ahondar en el "sentido".

Probablemente los chicos ya habían participado de otros juegos de ronda complementarios y sostenidos por una canción. Esto les permitió comprender rápidamente de qué se trataba la alternancia de roles y asociar la canción a las acciones demandadas.

Se observa mayor protagonismo en las niñas que hacen el puente y en la máquina. Por momento, se observa a niños participando de forma distraída, como entrando y saliendo de la situación lúdica.

Al no observar lo que pasaba en el puente, para los que se quedaban atrapados era siempre la primera vez. Hasta que la maestra dio la indicación que no se fueran tan lejos y aquí comienza a observarse que los chicos no necesitan que los atrapen pues ya se quedan.