

Prácticas en juego
Enseñar a jugar en el Nivel
Inicial

Pato Ñato

Te llevo de la mano

O.E.I

2017

Claves para el análisis de la enseñanza del juego del Pato Ñato

Te llevo de la mano

El “Pato Ñato” en una salita de 3 años

Este juego es muy común en las salas de jardín de infantes. En otros lugares, hemos analizado en términos de formato, las semejanzas y diferencias entre el “Pato Ñato” y el “Huevo Podrido”.



Pato ñato	Huevo podrido
Se forma una ronda y un niño es elegido para que sea el Pato ñato. Este gira alrededor de la ronda tocando la cabeza de todos diciendo “pato”, hasta que en un momento elige una cabeza para tocarla y decirle “ñato”. El niño de la cabeza seleccionada debe correr al “Pato Ñato”. Si el “Pato Ñato” logra sentarse en el lugar que quedó vacío, al niño que perdió le toca ser el nuevo pato. Si el chico que lo corre, agarra al pato, este último debe ir al medio de la ronda y se le asigna una prenda. En algunos lugares se canta “Pato a la laguna” y el niño tiene que sentarse en el medio de la ronda hasta que otro lo reemplace.	Los niños se ubican en ronda y uno de ellos la rodea mientras todos cantan “Jugando al huevo podrido se le tira al distraído, si el distraído lo ve, el huevo podrido es”. En algún momento, sin que los otros se den cuenta, deja el “huevo podrido” (que puede ser cualquier objeto) en la espalda de alguno de los participantes y sale corriendo. Este debe tomarlo y correrlo. Si el que lo corre, agarra al “huevo podrido”, debe ir al medio de la ronda y se le asigna una prenda.

Como se observa, son muy similares. La diferencia está dada en el modo en que se explicita la regla. En los niños más pequeños decir “ñato” es la señal para darse cuenta qué deben hacer, mientras para los más grandes, señalar o decir a quién se le deja la prenda, haría al juego menos entretenido. En el caso del “Huevo podrido” es la canción la que recuerda las reglas y la gracia del juego consiste en “tirarle al distraído”. La posibilidad de no ser descubierto es lo que torna divertido al juego. En esto, observamos una clara diferencia entre las posibilidades cognitivas de los niños pequeños y grandes. Mientras los primeros solo pueden jugar cuando se indica quién debe correr, en los mayores, delatarlo le quita el sentido al juego.

¿Qué pasa en esta situación?

El jardín comunitario¹ “Dame la mano” se encuentra ubicado en Ciudad Evita, Partido de La Matanza, Provincia de Buenos Aires. Está lejos de las avenidas principales, las calles más cercanas son de tierra, con lo cual en los días de lluvia el acceso se dificulta. Este jardín forma parte de la Red Coordinadora de Jardines Comunitarios de La Matanza.

En este video, se presenta una situación de juego del “Pato Ñato” en la sala de 3 años del turno tarde, el espacio que utilizan es el patio cubierto. El grupo de niños y niñas está sentado en ronda, una de las maestras (1) está parada acompañando a los niños que les toca correr y la otra maestra (2) acompaña al grupo sentada en la ronda.

	<p>1.</p> <p>En este primer video, la docente explica el juego mientras los niños lo juegan. No es la primera vez que lo juegan ya que la mayoría conoce las reglas.</p>
	<p>2.</p> <p>Mientras los va acomodando, da las indicaciones y llama a Antonio que se acerca mientras la maestra continúa acomodándolos.</p>

¹ "Estas experiencias pedagógicas nacieron ligadas a cada una de las crisis económicas y sociales de las décadas del ochenta y noventa en nuestro país. Las misma comenzaron en su mayoría como iniciativas de los vecinos que se juntaban para dar respuesta colectiva a las problemáticas vinculadas al cuidado y la alimentación de los niños/as". (Ierullo, M. (2015). *Construyendo caminos en derechos. Un recorrido por sus trayectorias y análisis de los desafíos a futuro*. Coordinadora de Jardines Maternales Comunitarios de La Matanza, p. 17)



3.
Toma a Antonio de la mano y comienza a recitar con él. Lo lleva de la mano, le pregunta qué tiene que decir, en suma, juega con él. Juntos hacen los movimientos que supone el juego.



En este primer análisis, nos interesa también resaltar cómo este acompañamiento “cómplice” entre la maestra y Antonio es el que permite al niño pequeño participar del juego. Una “participación guiada” (Rogoff, 1993) en la que la maestra andamiaja, sostiene, realiza por y con él las acciones que hacen a la posibilidad de jugar. La sonrisa de Antonio y de los chicos, la mirada que se dirigen cuando van a elegir al compañero, hablan por sí mismas.



4.

Antonio elige un compañero, corre, pero es atrapado.



Al dar la vuelta y ser atrapado, la maestra lo recibe. Pero como no quiere ir a la laguna, se sienta en la ronda.



Nótese como la maestra atenta a los sentimientos del niño, teniendo en cuenta su edad, se permite, frente a una negativa del jugador, flexibilizar la regla permitiéndole seguir con el juego sin presionar, y evitando así que se convierta en una situación que rompa con el clima del juego.

A tener en cuenta que las reglas son convenios y es importante para los niños, que los jugadores – si se ponen de acuerdo – pueden cambiarlas.



5.
El segundo niño, sabe jugar y no necesita ser acompañado. Sin embargo, la maestra continúa -desde lejos- acompañando la acción.

El niño señala a quién va a tocar y como la maestra lo está acompañando, puede darse el siguiente diálogo:

Maestra. –Ñato decile, fuerte, decile.

Niño. –Ñato.

Maestra. –Corré, dale.

Todos juntos. –Mateo, Mateo, Mateo.



6.

Al dar la vuelta, nuevamente la maestra está ahí, señalando dónde se tiene que sentar.