

Serie Audiovisual

5

Práticas *en* Juego

Enseñar a jugar en el Nivel Inicial

Pato ñato  
Te llevo de la mano

# Claves de análisis



Educación Infantil

Organização  
de Estados  
Ibero-americanos

Para a Educação,  
a Ciência  
e a Cultura



Organización  
de Estados  
Iberoamericanos

Para la Educación,  
la Ciencia  
y la Cultura

Este video fue registrado en el año 2016, en la sala del Jardín de Infantes Comunitario "Dame la mano", que se encuentra en Ciudad Evita, Partido de La Matanza, Provincia de Buenos Aires.

Esta actividad se realizó con los niños/as de la sala de 3 años, la maestra Natalia Cabrera, la preceptora María Elena Schrooh y la directora Andrea Verónica Cholliol, en el marco del Proyecto "Lenguaje y juego en el Nivel Inicial".

Se trató de una iniciativa conjunta entre OEI - Buenos Aires y la Fundación Navarro Viola.

### **Serie Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial**

#### **Claves de análisis 5: Pato ñato. "Te llevo de la mano"**

Coordinación: Mg. Verona Batiuk

Autora: Dra. Patricia Sarlé

Diseño: Silvia Corral y María Soledad Guerrero



# PATO ÑATO

Te llevo de la mano



## La escuela



### Jardín de Infantes Comunitario “Dame la mano”

Ciudad Evita, La Matanza, Buenos Aires

2016

El jardín comunitario<sup>1</sup> “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.

<sup>1</sup> "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).



## El juego

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" (Sarlé, 2006).

Pato ñato	Huevo podrido
<p>Se forma una ronda y uno es elegido para que sea el Pato ñato. Ese niño va rodeando 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 que perdió le toca ser el nuevo pato ñato. Si el que lo corre agarra al pato ñato, el pato 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 niño lo reemplace.</p>	<p>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.</p>

Como se observa, son muy similares. La diferencia está dada en el modo en que se explicita la regla. Para los niños más pequeños, decir "ñato" es la señal para darse cuenta de 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, para los mayores, delatarlo le quita el sentido al juego.



## Análisis de las escenas

El Pato ñato es un juego tradicional de rondas, acompañado por una canción que guía el desarrollo de la situación.

### Estos niños:

- Hacen una ronda maravillosa y conocen el juego.
- Están incorporando de a poco las reglas.
- No poseen aun un dominio autónomo del juego.

### La docente:

- Va favoreciendo los aprendizajes, recuperando todo el tiempo saberes de los niños.
- Sabe que tiene que andamiar fuertemente este proceso, sosteniéndolos desde la acción (da la mano, acompaña alrededor de la ronda, los deja correr, pero los detiene al llegar al lugar en el que tienen que sentarse).
- Conoce a su grupo, no guía de igual modo a todos.
- Busca soluciones no punitivas, evita “el deber ser” de la regla.
- Y modifica la regla a la posibilidad emocional de los niños.

Quien enseña un juego a niños pequeños debe poder sostener la estructura profunda que define al juego como tal.

Y simplificar la estructura superficial, para incluir las diferentes reglas a medida que comprueba que los jugadores las dominan o pueden jugar sin su ayuda.



## ¿Qué pasa en esta situación?

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. Los niños y niñas están sentados en ronda, una de las maestras (1) está parada acompañando a los niños/as a los que les toca correr y la otra maestra (2) acompaña al grupo sentada en la ronda.



1. En este primer video la docente explica el juego mientras los niños lo van jugando; no es la primera vez que lo juegan, ya que la mayoría conoce sus reglas.



2. Mientras los va acomodando, da las indicaciones y llama a Antonio, que se acerca mientras la maestra continúa acomodándolos.





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 que el niño pequeño, participe del juego. Una “participación guiada” (Rogoff, 1993) en la que la maestra andamiaja, sostiene, realiza por él 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 a 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 cómo 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.



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.

