

La escritura de juegos universales

¿Se podrá?

Natalia Nuñez | Maestra.

El juego tiene carácter universal, es decir que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Están presentes en la historia de la humanidad, a pesar de que en algunas épocas hubo más dificultades para jugar. Algunos de los más apasionantes juegos primitivos son conocidos en casi todo el mundo, y sus variaciones locales nos aportan una enorme información sobre las particularidades de la cultura a la que han sido adaptadas.

Aunque la forma de los juegos tiende a permanecer inalterable, su simbolismo se ve influido por acontecimientos contemporáneos, especialmente por los eventos políticos y religiosos de los distintos momentos históricos. Muchos juegos que ahora se conocen como pasatiempos infantiles son, en realidad, reliquias de antiguos ritos que a menudo se remontan a los albores de la humanidad.

El juego no solo es una forma de diversión, sino también la mejor manera de aprender; a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

En *Homo ludens* (1938), J. Huizinga dice que el juego es el fundamento de la cultura; en su opinión, las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego. En particular, el juego comienza desde el lenguaje; el autor escribe: «*Jugando fluye el*

espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado (...) es a través de las metáforas como la humanidad crea una expresión de su existencia, un segundo mundo inventado, paralelo al mundo de la naturaleza» (Huizinga, 2000). Se establece de esta manera que el juego es el fundamento de la cultura, y el autor considera al juego como lo más serio de la existencia, ya que es a través del juego en su forma lingüística que el ser humano le da forma a su propia existencia.

Los juegos universales rescatados, y traídos a nuestras aulas, posibilitaron diversos aprendizajes que abarcaron muchos de los contenidos programáticos de nuestro currículo escolar. En nuestra experiencia, además, son una excusa exquisita para el abordaje de los aspectos que, en este artículo, nos convoca el trabajo con los distintos aspectos del lenguaje.

Así fue como trabajamos con el escribir, leer, escuchar y hablar...

Este proyecto se realizó en una Escuela de Tiempo Completo, conjuntamente con la maestra Helen Martínez, enmarcando la labor dentro del curso realizado por PAEPU en la formación de maestros en el área de lenguaje.

Trabajamos con los grupos de niños de primer y segundo grado, con la finalidad de escribir los textos instructivos para los juegos de TEEKO, WARI, YAGUARETÉ y JUNGLA.

TEEKO

Su origen se encuentra en Norte América y tiene como condición que el conjunto de normas que rige el juego no es excesivamente complicado. La disposición a jugar debe verse favorecida por una lista de reglas breves y claras.

WARI

El WARI es uno de los más sencillos y populares juegos de tipo máncala, muy practicados especialmente en todo África; suelen consistir en distribuir semillas en tableros de madera con hileras de agujeros (o directamente en el suelo), pudiendo realizar capturas según determinadas reglas concretas.

YAGUARETÉ

Es un juego tradicional, perteneciente a la cultura Chiriguano-Chané que habitaba el noroeste de la selva de la República Argentina. Es una enseñanza sobre distintas estrategias de vida en la selva, practicada por niños y jóvenes.

JUNGLA

Juego de tablero tradicional chino, para dos jugadores, en un tablero de 7 x 9, donde hay distintos escaques: la madriguera, las trampas y los ríos. En cada lado hay 8 piezas que representan diferentes animales, con distintos rangos. El objetivo del juego es poner una pieza propia en la madriguera del contrario o capturar todas sus piezas. Una pieza puede capturar cualquier pieza enemiga que tenga el mismo o inferior rango. El ratón puede capturar al elefante y este no puede capturar al ratón. En las trampas, una pieza equivale a cero, o sea que puede ser capturada por cualquier pieza enemiga. El ratón es el único que puede moverse en los ríos, pero no puede capturar desde allí. El león o el tigre pueden saltar horizontal o verticalmente sobre los ríos.

Estos son algunos de los juegos que compartió el Profesor H. M. Canteros¹ en una de sus ponencias. Él argumenta el porqué de la importancia de este tipo de juegos en la escuela.

¹ El Prof. Héctor Máximo Canteros es Maestro de Educación Primaria, Profesor de perfeccionamiento docente, Profesor de ajedrez en programa Matrix para la enseñanza del ajedrez en escuelas primarias, Profesor de Juegos del Programa de cultura comunitaria del Ministerio de Cultura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Además es uno de los creadores del Proyecto Educativo "Poné tu cabeza en Juego", y creador del primer museo participativo de juegos para la difusión de juegos de estrategia en escuelas de la ciudad. Sus ponencias se pueden encontrar en: www.centrodelconocimiento.misiones.gov.ar

«...Desde que inicié este programa lo sostengo: debemos ampliar en el niño el mundo de sus experiencias proporcionándole una base para su actividad creativa y el desarrollo de su razonamiento. Cuanto mayor sea su experiencia de juego, cuanto más explore, aprenda, observe, más frondosa será su capacidad de imaginar y crear y, por supuesto, tendrá en la cabeza más estrategias para afrontar los problemas del tablero de ajedrez, de la escolaridad y de la vida misma...»².

Instructivos de los juegos elaborados con los niños y publicados

TEEKO

Origen: América del Norte



Materiales

- ▶ 4 fichas para cada jugador.
- ▶ 2 jugadores o equipos.
- ▶ 1 tablero.

¿Cómo se juega?

1. Colocar las fichas de cada equipo, una a una, en los círculos sobre el tablero en cualquier lugar.
2. Decidir quién empieza a jugar (dialogando).
3. Comenzar a jugar moviendo las fichas estratégicamente por las líneas, de a una casilla.
4. Gana el que logra ubicar las 4 fichas en línea: vertical, horizontal o en diagonal.

² Héctor Máximo Canteros, en su ponencia en el 2º Congreso Provincial de Ajedrez Educativo, realizado en Posadas-Misiones, los días 13 y 14 de abril de 2012.

WARI

Origen: Egipto

**Materiales**

- ▶ 24 semillas.
- ▶ 1 tablero.

Participantes

- ▶ 2 jugadores o equipos.

Instrucciones

1. Repartir las semillas, 12 para cada uno.
2. Diferenciar el territorio de cada jugador. Colocar 2 semillas en cada cuenco.
3. Decidir quién empieza a jugar (dialogando).
4. El jugador que comienza, toma todas las semillas de un mismo cuenco. Y las cultiva una a una en los cuencos, en el sentido contrario de las agujas del reloj.

El cuenco inicialmente elegido, no podrá ser utilizado por el resto del juego.

Luego realiza el mismo movimiento el otro jugador y así sucesivamente.

Capturas de semillas

Cuando se logra colocar la última semilla en el territorio contrario obteniendo la cantidad de 2 o 3 en ese cuenco, el jugador las retira para su granero.

5. El juego se termina cuando uno de los jugadores no tiene más para cultivar.
6. Gana el que acumule más semillas en su granero.

YAGUARETÉ

Origen: Noroeste argentino

**Materiales**

- ▶ 12 perros.
- ▶ 1 tablero.
- ▶ 1 yagueté.

Reglas

- ▶ Juegan dos equipos o dos jugadores, uno con los perros y otro con el yagueté.
- ▶ Mueven por las líneas de a una casilla, en todas las direcciones, pero los perros no pueden mover para atrás hasta que no hayan salido todos de su posición inicial.
- ▶ Empieza a jugar el yagueté.

Para ganar

- ▶ Los perros tienen que dejar al yagueté sin movimiento.
- ▶ El yagueté gana cuando captura 3 perros. Para comer debe saltar por encima de un perro, como en las damas.

JUNGLA

Origen: China

Materiales

- ▶ El tablero, de 7 x 9, tiene marcadas varias casillas especiales: madriguera, trampas (las 3 casillas que rodean la madriguera) y los ríos.
- ▶ Cada jugador tiene 8 piezas que representan animales y tienen un rango que les permite capturarse.

Rango de menor a mayor:

1. Rata
2. Gato.
3. Perro.
4. Lobo.
5. Leopardo.
6. Tigre.
7. León.
8. Elefante.

Además:

- Pueden capturar a sus iguales.
- La rata captura al elefante, pero nunca desde el agua.
- El elefante no puede capturar a la rata.

POSICIÓN INICIAL



Objetivo

Gana el jugador que consiga alcanzar antes la madriguera contraria, con cualquiera de sus animales.

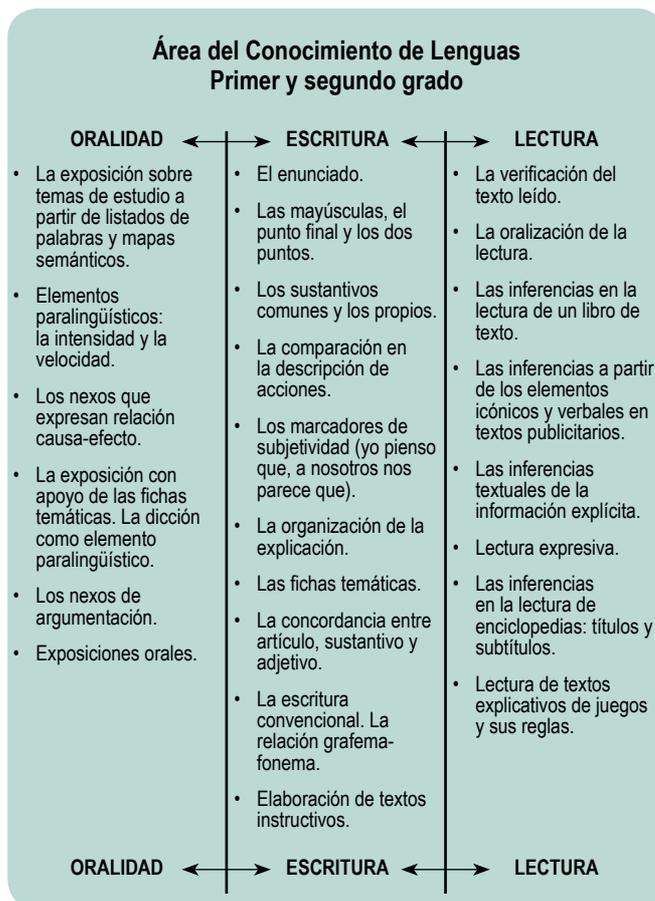
Instructivo

- ▶ Cada jugador por turno mueve uno de sus animales. Todos los animales se mueven igual, una casilla horizontal o verticalmente.
- ▶ La rata es el único animal que puede entrar en el agua.

- ▶ El tigre y el león pueden saltar los ríos, siempre que no haya una rata en su camino.
- ▶ Cuando un animal ocupa una trampa enemiga es vulnerable al ataque de cualquier animal adversario, sin tener en cuenta su rango.
- ▶ Ningún animal puede ocupar su propia madriguera.

Para lograr tales escrituras debimos darnos tiempo para jugar y disfrutar de espacios lúdicos en distintas instancias de la jornada escolar, para después poder reflexionar. Descubrimos algunos aspectos relacionados con la historia o la geografía de estos juegos. También rescatamos conocimientos del área de matemática en la realización de tableros, y también pudimos trabajar desde el área artística. Nos permitió enriquecer los espacios comunes y los tiempos de convivencia. Las posibilidades son infinitas, pero lo que trataremos de compartir es el recorrido que hicimos en el área de lenguaje.

Contenidos programáticos abordados



El proyecto se llevó a cabo de mayo a agosto, con una frecuencia de dos talleres semanales, en dos grupos de trabajo. Dichos grupos estaban conformados por niños de primer y segundo grado, divididos en subgrupos de no más de cinco niños. Hubo instancias de trabajo con el grupo general (cincuenta y cuatro niños), y otras de trabajo en simultáneo. Todos sabíamos que teníamos un objetivo común; y para esto, nuestra tarea debía ser coordinada. El objetivo era realizar un folleto donde aparecieran los instructivos de cuatro juegos universales, que nos permitiera poder transmitir a otras personas nuevos juegos venidos de culturas lejanas.

Así nos organizamos...

El trabajo constó de tres grandes instancias; etapa de sensibilización, etapa del niño como escritor y etapa de divulgación. En estas etapas también se planificaron las actividades realizadas, como forma de evaluación en los distintos momentos del proceso.

En el primer encuentro, luego de conversar sobre la propuesta de trabajo en la modalidad de taller, les pedimos a todos los niños que escribieran cómo se jugaba a su juego preferido. En esta instancia, tanto los niños de primer grado como los de segundo tendieron a dibujar el juego, otros escribieron enunciados donde se describía algún aspecto del juego, pero en ninguno se visualizó el manejo de una estructura textual que identificara a un instructivo. Así vemos algunos trabajos donde se puede observar lo anteriormente dicho.



En la *etapa de sensibilización*, durante cinco talleres, el trabajo fue más intensivo en oralidad y lectura, ya que nos dedicamos a manejar los juegos e identificar dónde estaban los instructivos de los mismos, reconocer la necesidad de que estos fueran entendibles para otros, y las características de estos textos. También tratamos de clasificar los tipos de juegos para poder abordar nuestra categoría, los juegos universales, con mayor dominio. En esta etapa hicimos notoria la necesidad de la existencia del instructivo y nos responsabilizamos de la tarea poniendo en nuestras manos la posibilidad de lograrlo.

En la *etapa del niño como escritor*, en la que trabajamos durante diecisiete talleres, hicimos mayor hincapié en escritura-lectura-reescritura...

Para hacer más dinámica la lectura realizamos el siguiente cuadro:

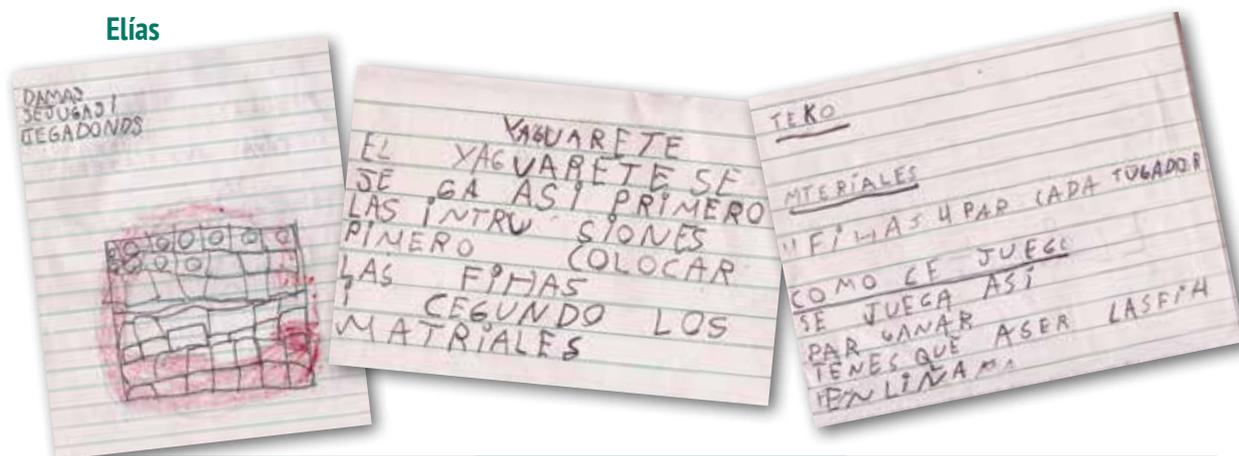
PROPÓSITO	CONSIGNA	OBSERVACIONES
Evaluar la escritura de textos instructivos.	Jugar al ludo y entre todos (a través de un secretario) redactar las normas del juego.	Se observan discusiones en los equipos, pero se logra escribir en cada grupo un instructivo para este juego.
Lectura y observación de características de textos instructivos: silueta textual, formas verbales empleadas, enumeraciones. Escribir las instrucciones para jugar al TA TE TI.	Escribir entre todos cómo se juega al TA TE TI, utilizando papelógrafo.	Participan con entusiasmo de la escritura colectiva.
TALLER A. Lograr que el niño escriba textos instructivos respetando las convenciones de la lengua estándar. TALLER B. Reconocimiento de diferentes textos modélicos: instructivos de armado de artefactos, construcción, recetas y juegos.	TALLER A. Reescribir en colectivo en papelógrafo, el instructivo para jugar al ludo. TALLER B. Se trabaja por equipos para la acumulación de puntos a partir del cuestionario verbal que apunta al reconocimiento de función, silueta textual y formas verbales. A los equipos se les entregan 6 fotocopias de distintos instructivos, pero sin los títulos. Después de un tiempo de lectura se les pide que identifiquen sobre qué tratan y argumenten su respuesta. Construir: avión y barco de papel. Receta: torta de chocolate y tortas fritas. Juegos: TA TE TI y LUDO.	Se trabaja en dos grupos mitad repitiéndose el taller TALLER A. Participaron mucho de la actividad. Observamos que comienzan a incorporar los nuevos conocimientos. TALLER B. Buena participación grupal, que se realiza a través de una modalidad de juego que apunta a sistematizar los conocimientos.
Lograr que el niño escriba textos instructivos respetando las convenciones de la lengua estándar.	Presentar la última reescritura en dos papelógrafos para ir haciendo una dramatización de los pasos. ¿Se entiende para jugar? Para mejorar la escritura. Se trabaja en dos grupos mitad en simultáneo, luego se realiza una instancia general para comparar y mejorar ambas reescrituras y obtener un solo resultado tendiente a la escritura final.	
Escribir un texto instructivo para un juego universal TEEKO o YAGUARETÉ/WARI o JUNGLA (desconocido por ellos hasta el momento). Cada dupla de juegos (TEEKO o YAGUARETÉ/WARI o JUNGLA) llevó 5 talleres. Evaluación de proceso.	Presentar el juego de forma oral (nosotras). Invitación al juego. Escribir las instrucciones mientras se juega, con el fin de compartirlas en la próxima instancia con la otra mitad del grupo.	Taller realizado en simultáneo Aclaración de estrategia didáctica: Los 58 niños del taller se dividen en dos grupos con equipos de niños de 1° y 2° (7 subgrupos en cada salón). Cada grupo conoce y escribe las reglas de un juego diferente (YAGUARETÉ o TEEKO/WARI o JUNGLA). La idea es que para el próximo taller se puedan cambiar los papelógrafos que escribieron y ver si con las instrucciones del grupo que ya jugó, se puede jugar. Esto se fundamenta en poder poner en una situación real, de necesidad de comunicación, tratando de escribir un texto instructivo bueno para que lo puedan entender otros. Para los niños, esta actividad se justifica porque es una forma de agilizar el trabajo para poder abordar más juegos universales para la publicación.
Reescribir un texto instructivo para un juego universal TEEKO o YAGUARETÉ / WARI o JUNGLA (desconocido por ellos hasta el taller anterior). Evaluación de proceso.	Leer el texto escrito por los compañeros en el taller anterior y lograr jugar con la supervisión de un integrante del equipo que haya elaborado estas reglas en el taller anterior. Se hace necesaria la modificación de los textos para esclarecer las instrucciones.	Taller realizado en simultáneo El grupo se dividirá en mitades comprendiendo niños de 1° y 2°, agrupados en subgrupos. Son los mismos grupos que en el taller anterior, pero los que tuvieron que escribir el instructivo de juego de YAGUARETÉ/WARI deberán tratar de entender y jugar basándose en la escritura que hicieron los grupos que escribieron sobre TEEKO/JUNGLA y viceversa. El delegado (que proviene del otro equipo) podrá ir haciendo aclaraciones verbales que se verán reflejadas en la reescritura que se estará haciendo. El delegado y los participantes reescribirán en conjunto las escrituras originales que se hicieron en el taller anterior. Los grupos que trabajaron en el taller con YAGUARETÉ/WARI, en esta instancia trabajarán con delegados y reescritura de TEEKO/JUNGLA; mientras que los que trabajaron en un inicio con TEEKO/JUNGLA deberán trabajar con delegado y reescritura de YAGUARETÉ/WARI.
Generar espacio para el disfrute del juego (TEEKO o YAGUARETÉ / WARI y JUNGLA).	Presentar los juegos, recordar sus reglas y jugar.	Se observa gran entusiasmo y se realiza la actividad con mucho dinamismo. Quieren permanecer más tiempo del disponible para continuar jugando.

La escritura de juegos universales. ¿Se podrá?

PROPÓSITO	CONSIGNA	OBSERVACIONES
Lograr expresar oralmente, interrogantes y sensaciones que generan estos juegos (ansiedad, incertidumbre, alegría...).		
Reescritura colectiva del texto instructivo TEEKO/JUNGLA.	Selección de un texto anterior. Lectura y revisión del texto analizado. Elaboración colectiva de la reescritura en el papelógrafo.	Se observa buen nivel de compromiso con la tarea.
Reescritura colectiva del texto instructivo YAGUARETÉ/WARI.	Selección de un texto anterior. Lectura y revisión del texto analizado. Elaboración colectiva de la reescritura en el papelógrafo.	En esta instancia, como forma de cierre antes de las vacaciones, se vuelve sobre el papelógrafo para corroborar las reglas y poder jugar tanto al TEEKO/JUNGLA como al YAGUARETE/WARI.
Evaluación final.	Se pide a los niños que, de forma individual, escriban cuál es el juego que más les gusta y cómo se juega. En la medida en que van terminando de escribir, entregan la hoja y jugamos.	
Elaborar el prólogo del folleto entre todos.	Mostrar el esbozo del folleto a todos los niños, y tomar decisiones sobre algunos aspectos (qué título, tipo de letra, dibujos, color de páginas). Escribir primero de forma individual y luego de forma colectiva para el prólogo de nuestro folleto. Se presentan dos preguntas y cada uno elige sobre cuál escribir, luego se socializan las preguntas y se elabora colectivamente el texto. ¿Qué son los juegos universales? ¿Para qué sirven?	Entre todos elaboramos las respuestas y las escribimos en papelógrafo. También pensando en los niños de otras escuelas que quieran saber más, surge la necesidad de poner el lugar en el que nosotros hemos podido consultar sobre estos juegos. Así creamos el tercer subtítulo: Para conocer más juegos podés ingresar con tu XO a: www.ludoskopio.blogspot.com

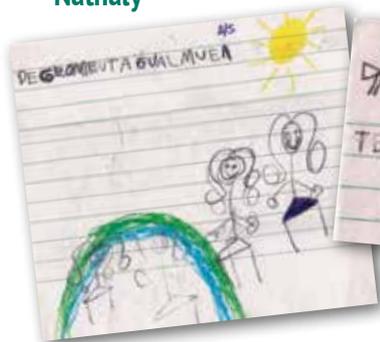
A efectos de ilustrar el trabajo realizado, hemos tomado algunas de las producciones de los niños de primer y segundo grado en los distintos cortes evaluativos realizados y descritos en la planificación presentada. En los mismos creemos que se observa una evolución en distintos aspectos de la escritura, y sirven como muestra del proceso.

Elías



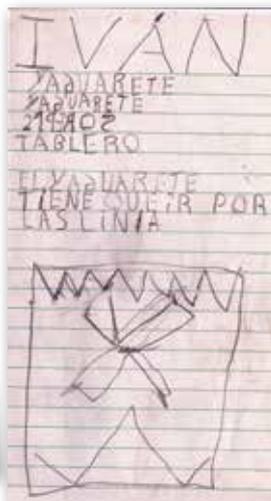
1º MOMENTO	2º MOMENTO	3º MOMENTO
DAMAS SE JUEGA ASÍ SE JUEGA CON DADOS	YAGUARETÉ EL YAGUARETÉ SE JUEGA ASÍ PRIMERO LAS INSTRUCCIONES PRIMERO COLOCAR LAS FICHAS Y SEGUNDO LOS MATERIALES	TEEKO MATERIALES: FICHAS 4 PARA CADA JUGADOR COMO SE JUEGA: SE JUEGA ASÍ PARA GANAR TENÉS QUE HACER LAS FICHAS EN LÍNEA

Nathaly



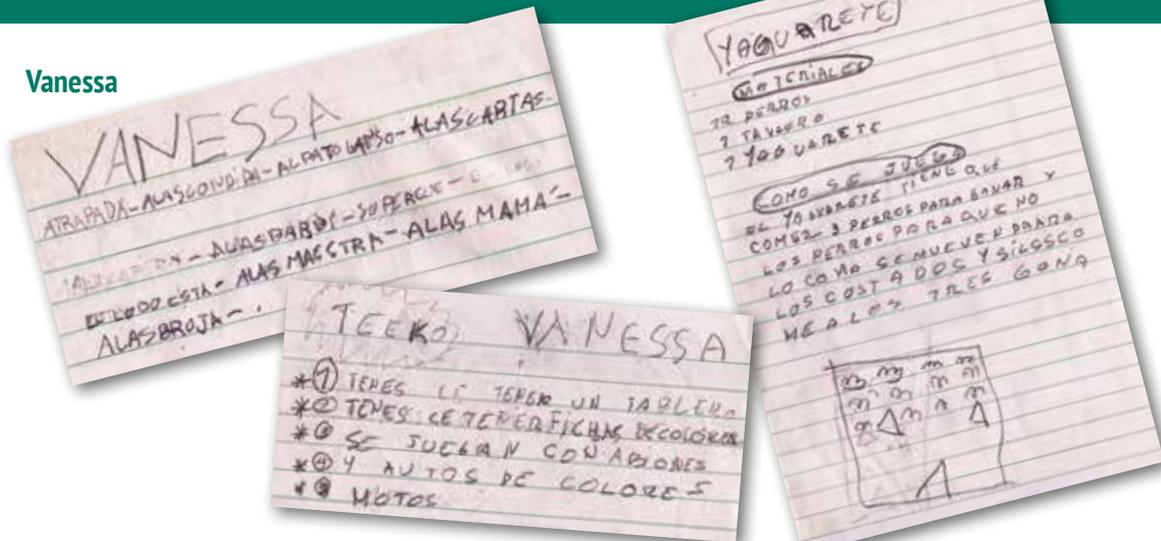
1º MOMENTO	2º MOMENTO	3º MOMENTO
ME GUSTA JUGAR A LAS MUÑECAS	TECO MATERIALES TECO	TEECO MATERIALES: AL TEEKO SE JUEGA CON CUATRO FICHAS PARA CADA JUGADOR Y UN TABLERO. INSTRUCTIVO: EL QUE GANA MÁS FICHAS SE GANA LAS FICHAS. EL QUE TIENE LAS CUATRO FICHAS EN LÍNEA HORIZONTAL O VERTICAL O DIAGONAL

Iván



1º MOMENTO	2º MOMENTO	3º MOMENTO
LA GALLINITA TENÉS QUE TAPARTE LOS OJOS Y DESPUES TENÉS QUE ENCONTRAR A TU COMPANIERO	YAGUARETE 12 PERROS TABLERO EL YAGUARETE TIENE QUE IR POR LAS LÍNEAS	JUNGLA MATERIALES TABLERO PERRO LEÓN LOBO LEOPARDO RATÓN ELEFANTE GATO TIGRE PUEDES COMER RANGO DE MAYOR A MENOR INSTRUCTIVO GANA EL QUE LLEGAA LA MADRIGUERA CONTRARIA

Vanessa



1º MOMENTO	2º MOMENTO	3º MOMENTO
<p>ATRAPADA – A LA ESCONDIDA – AL PATO GANSO – A LAS CARTAS – A LAS BARBIS – SUPERHÉROE – EL LOBO ESTÁ – A LAS MAESTRAS – A LAS MAMÁS – A LAS BRUJAS</p>	<p>TEEKO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - TENÉS QUE TENER UN TABLERO 2 - TENÉS QUE TENER FICHAS DE COLORES 3 - SE JUEGA CON AVIONES 4 - Y AUTOS DE COLORES 5 - MOTOS 	<p>YAGUARETÉ</p> <p>MATERIALES:</p> <p>12 PERROS</p> <p>1 TABLERO</p> <p>1 YAGUARETÉ</p> <p>CÓMO SE JUEGA:</p> <p>EL YAGUARETÉ TIENE QUE COMER 3 PERROS PARA GANAR Y LOS PERROS PARA QUE NO LOS COMA SE MUEVEN PARA LOS COSTADOS Y SI LOS COME A LOS TRES GANA</p>

La *etapa de divulgación* llevó dos talleres. Con motivo del Día del Niño se realizó la invitación a jugar a otros compañeros de la escuela, para dar a conocer y compartir los juegos aprendidos. Estos espacios funcionaron en simultáneo y fueron dirigidos por duplas de alumnos del taller ubicados en distintos sectores de la escuela, patio, salones y hall, con libre circulación por los mismos. En esta instancia se observó un muy buen clima de participación y gran interés de los participantes en continuar jugando. La segunda instancia consistió en que los padres de los niños participantes del Proyecto recibieran el folleto final impreso, y la invitación a jugar estos juegos con sus hijos en una jornada en la que los niños y sus padres compartieron un espacio con su docente en el salón de clases.

Pasado un año de este trabajo, los tableros elaborados en el taller continúan siendo utilizados y se pueden ver grupos de niños en el recreo participando de estos juegos universales.

Durante estos veinticuatro encuentros se trabajó en diferentes aspectos de la enseñanza del lenguaje y del trabajo en equipos. Los alumnos involucrados en esta actividad pudieron trabajar y aprender con el lenguaje, y desarrollar sus capacidades interactuando en los juegos con sus pares y maestras. Aprendieron, además, a usar el papelógrafo como herramienta para mejorar la escritura en forma grupal, transfiriendo esta actividad a la producción individual usando borradores reiterados con el fin de mejorar la escritura. Producir textos para poder analizar y corregir, presentar una escritura que transmita lo que piensa el emisor y que el receptor logre comprender al leer, para jugar y disfrutar del juego.

Se despertó mayor conciencia ortográfica a la hora de escribir, manifestando interrogantes sobre uso de tildes, utilización de grafemas y signos de puntuación. Se mantuvo el interés por escribir cada vez mejor, entendiendo que la lectura y la escritura tienen fines sociales y responden a una necesidad comunicacional que, de ser exitosa, les permitirá un vínculo a través de la escritura y la lectura con otras personas.

Desarrollaron mayor habilidad para explicar y argumentar las diferentes estrategias de los juegos universales en busca del éxito en la partida, sintiendo gran satisfacción al ser “ganadores”; se activó más su capacidad para exponer su pensamiento. Recordemos que los niños pequeños del medio social donde está nuestra escuela, no tienen oportunidades de sentirse ganadores reconocidos por sus pares, y este hecho aumenta su heteroestima.

Ahora pueden ser grandes “ganadores” porque saben utilizar el lenguaje para lograrlo y su inteligencia para desarrollar estrategias de resolución en situaciones comunicativas, y también de juego. Se sienten lectores, escritores y hablantes válidos. Pueden explicar y defender sus movimientos en los juegos, porque son dueños de una herramienta que les permite la comunicación acertada. Se han hecho usuarios competentes del lenguaje, y tienen la posibilidad de comunicar un saber que otros no tienen (juegos universales) y del que ellos son responsables que otros aprendan.

Se logró que todos se sintieran parte importante de este proyecto y que se entendiera que lo aportado por cada uno “suma” al buen trabajo de equipo. Esta conducta entusiasta y participativa incentivó a que compañeros de otras clases se acercaran para preguntar cuándo ellos iban a participar del taller, sugiriendo ser invitados.

Pudimos trabajar el concepto de que el escribir correctamente un texto instructivo nos ayuda a organizar el pensamiento y las acciones. Y de que en la medida en que respetemos las normas podemos llegar al éxito en lograr el objetivo, teniendo en cuenta que la escritura no

es un proceso simple, sino que todos necesitamos escribir, leer, hablar, escuchar, corregir y reescribir para poder obtener un texto adecuado. Descubrieron también que aceptar que otra u otras personas emitan su opinión sobre lo que se escribe y cómo se hace con el aporte de su conocimiento, posibilita que entre todos se logre construir una comunicación efectiva.

Quizás nosotras, a través de estos juegos, además de trabajar con el lenguaje hemos contribuido a ampliar el conocimiento del mundo, acercando a nuestros niños de la sociedad de la inmediatez y la dominación del más fuerte, a conocer otras culturas y significaciones. En el WARI, donde las semillas y la siembra son el objeto del juego, pero también son las que sustentan la alimentación humana; si logramos hacer que nuestros niños se cuestionen sobre quién es el más fuerte, como en el juego del YAGUARETÉ, si uno solo o la organización estratégica en equipo; si hemos logrado que pudieran visualizar como en el TEEKO que hay que proyectarse, organizarse para la acción; si pudimos hacer que vieran en el juego JUNGLA que también el más débil puede defender su lugar, el lugar de su grupo, su madriguera, su hogar; hemos comenzado a transitar por otros valores diferentes a la competencia y el individualismo.

Si hemos logrado conquistar estos aspectos y misterios, habremos trabajado no solo para enseñar lenguaje, sino que hemos iniciado un camino para afrontar la hostilidad del mundo con estrategias de cooperativismo y de trabajo colectivo, comenzando a develar algunas metáforas de la humanidad, aprendidas en la participación con estos juegos. 

Bibliografía

ANEP. CEP. República Oriental del Uruguay (2009): *Programa de Educación Inicial y Primaria. Año 2008*. En línea: http://www.cep.edu.uy/archivos/programaescolar/Programa_Escolar.pdf

DAVYT, Elisa (coord.) (2012): *Manual de apoyo a Curso II. Lenguaje 2012*. Apoyo a la implementación de proyectos en escuelas de tiempo completo. Integrantes del equipo: Olga Belocón, Néida Conil, Lourdes Pérez Garrido, Gabriela Picún.

GUTTON, Philippe (1982): *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del Libro.

HUIZINGA, Johan (2000): *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

KAUFMAN, Ana María; RODRÍGUEZ, María Elena (1993): *La escuela y los textos*. Buenos Aires: Ed. Santillana. Aula XXI.