

Aprender jugando
con las LENGUAS

PREPARADOS,



LISTOS...



YA!



CORRIENTES

Gobernador de la Provincia

Dr. Gustavo Adolfo Valdés

Ministra de Educación

Lic. Práxedes Ytatí López

Subsecretario de Gestión Educativa

Dr. Julio César de la Cruz Navias

Subsecretario de Gestión Administrativa

C.P. Mauro Andrés Rinaldi

Subsecretario de Infraestructura Escolar

Ing. Emilio Marcelo Breard

Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales

Lic. María Paula Buontempo

Secretario General

Dra. Pabla Muzzachiodi

Director de Planeamiento e Investigación Educativa

Lic. Julio Fernando Simonit

Coordinadora de Educación Intercultural Bilingüe

Lic. Mirta Clarisa Godoy



CORRIENTES

Aprender jugando en las clases de Lenguas

Preparados, listos, ya!

Esta publicación ha sido desarrollada gracias al apoyo y acompañamiento del **Área de Educación Intercultural Bilingüe** perteneciente a la **Dirección Nacional de Políticas Socioeducativas** y el aporte del **Segundo Proyecto de Mejoramiento de Educación Rural (PROMER II)** del **Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación**.

Equipo de Redacción y Colaboradores

Por la Dirección de Educación Intercultural Bilingüe

Dirección de Proyecto

Prof. Clarisa Godoy

Coordinación de Proyecto

Ma. Sara Lanari Zubiaur

Por la Dirección de Planeamiento e Investigación Educativa

Lic. Aurora Emilce Pino

Por la Dirección de Enseñanza Privada

Cecilia Finten

Desarrollo de Textos y Actividades Por la Dirección de Educación Intercultural Bilingüe

Humberto Elías González

Ma. Julia Contreras

Ma. Sara Lanari Zubiaur

Aurora Raquel Zandoná Lubary

Celina Magali Torres

Por la Dirección de Sistemas de Información

Pedro Edgardo Gustavo Meza

Liliana Ocampo

Especialistas Externos

Sofía Lorenzo

María Cecilia Sánchez

Juan Pablo Vila

Ilustración

ANÍSIMA

Ana Maria Fariña Nuñez

Diseño y Maquetación

Agustina Navías

Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes - Coordinación de Educación Intercultural Bilingüe
Aprender jugando en las clases de Lenguas : preparados, listos, ya! / 1a ed. - Corrientes : Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes, 2022.
Libro digital, PDF

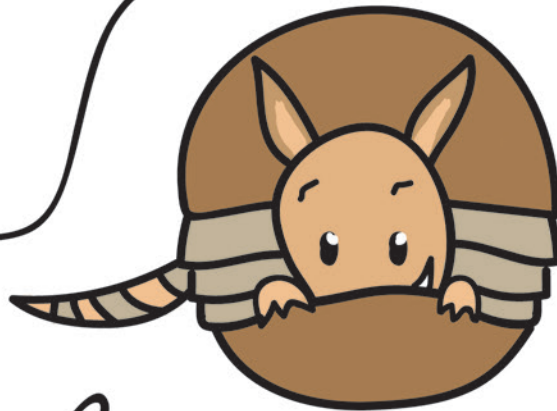
Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-48942-1-2

1. Enseñanza de Lenguas Extranjeras. I. Título.
CDD 407.1

Tereguahēporāite

WELCOME!

B
e
n
v
e
n
e
n
e



bienvenidos

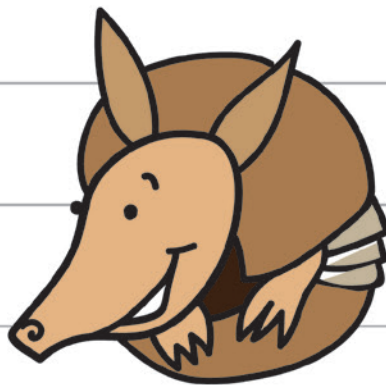
BENVENUTI

Bem-
vindo

Índice

Referencias	7
Prólogo	9
Todos a sus puestos	10
Introducción	
Cada cual atiende su juego	18
El docente y la clase lúdica	
Juegos e Identidad Guaraní	20
Ñande táva - Ñane Ñembosarái	
Preparados, listos, ya!	26
Estrategias para el aula	
Tatu'i kua	28
Un juego intercultural	
Bibliografía	48

¡Hola!

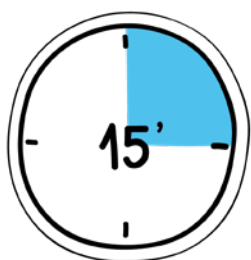


soy Tatu'i

¡y voy a acompañarlos
en la aventura
de aprender!

Referencias

Tiempo de duración del juego



15 minutos



20 minutos

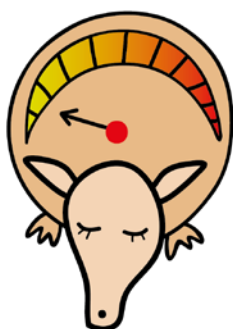


1/2 módulo

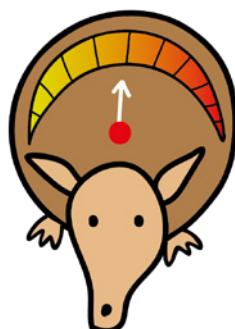


1 módulo

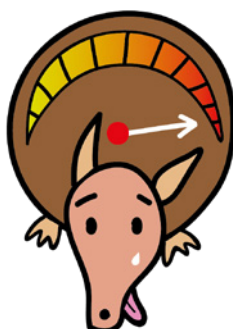
Nivel de intensidad del juego



Bajo



Medio



Alto



Vuelta a la calma

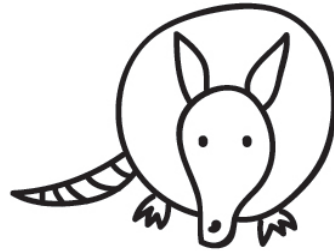
Códigos QR

Para poder interactuar con el libro descargar un lector de código QR de la Play Store o App Store a tu celular.

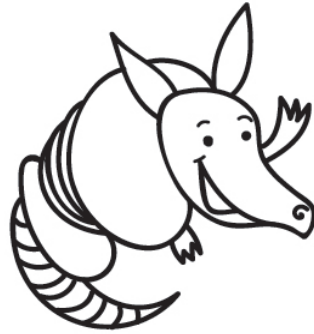


Aprender jugando con las LENGUAS

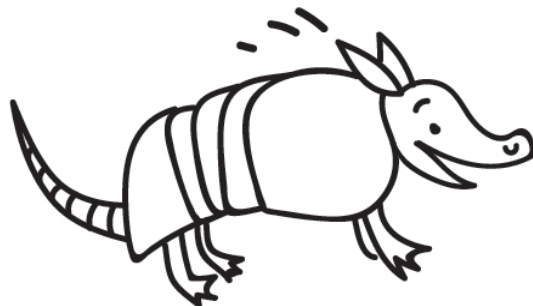
PREPARADOS,



LISTOS...



YA!



Prólogo

La realidad plurilingüe y multicultural de nuestras aulas, enmarcada en la oferta educativa de nuestra jurisdicción, ha movilizado a esta comisión de redactores a diseñar un material bibliográfico inspirador para los docentes de todas las lenguas de nuestro sistema.

Esta publicación es una herramienta que apunta a fortalecer las prácticas en las aulas, desde una perspectiva inclusiva, actualizada, innovadora y creativa que propone resignificar el valor de todo aquello que construimos junto con nuestros estudiantes en nuestros espacios de aprendizaje.

El mundo exige que pensemos la educación desde lugares diferentes, que pongamos en juego las emociones en relación a los saberes, que nos expresemos con coherencia en cualquier situación comunicativa atendiendo a los imperativos culturales de hoy.

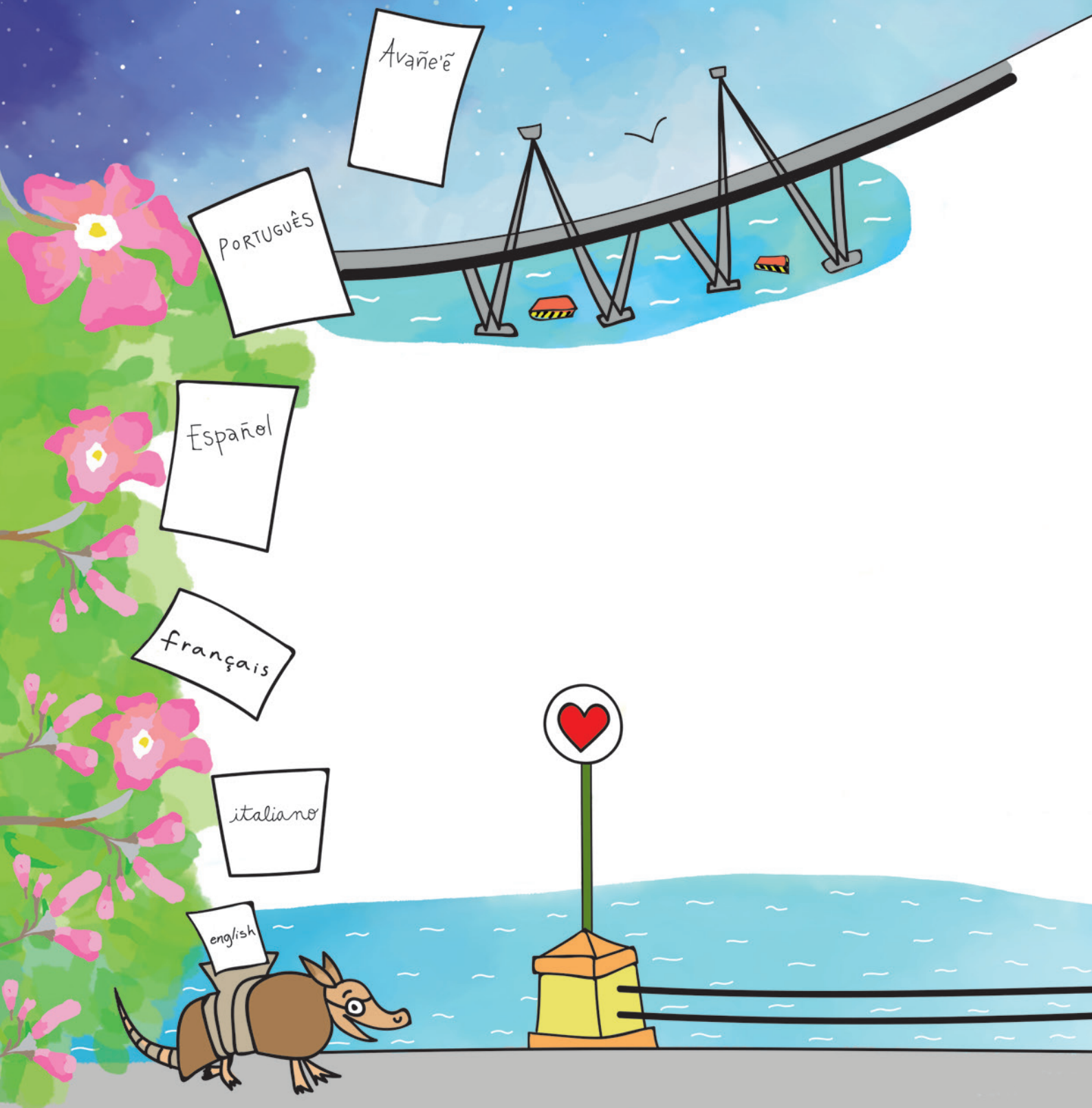
Insistimos que, poner sobre la mesa educativa la cuestión de las lenguas, es hacernos responsables de las políticas lingüísticas de nuestra provincia. Es una oportunidad más, que nos ayuda a descubrir nuestro propio patrimonio cultural. Es comprometernos a reflexionar sobre la riqueza cultural que se resguarda en ellas. Pero, sobre todo, es pensar en una educación de calidad que sólo se logra en el buen uso de las competencias básicas de la comunicación que atraviesan todos los espacios curriculares.

“Aprender jugando en las clases de LENGUAS” es el reflejo del compromiso y la generosidad del docente correntino, que entiende que en la variedad lingüística hay una riqueza cultural que fortalece nuestra identidad, que entienden que el desafío es lograr que nuestros estudiantes sean capaces de expresar sus ideas, pensamientos, valores, emociones y sus sueños de la manera más efectiva.

Nos desprendemos de enfoques pedagógicos y comunicativos de otros tiempos y nos ponemos en comunión desde una mirada intercultural y emocional que promete alcanzar grandes éxitos.

**Ministerio de Educación
Provincia de Corrientes**

1 ¡Todos a sus puestos!





Introducción

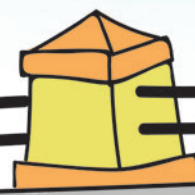
¿Qué nos proponemos con esta publicación?

Aproximarnos al papel del juego en la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas, destacando su impacto como recurso didáctico, considerando las características de la situación aúlica, el contexto y la población estudiantil con la que se interactuará. Por otra parte, queremos presentar algunas actividades y estrategias lúdicas posibles de desarrollar en el aula intercultural.

¿Por qué nos interesa el juego en el aprendizaje?

Porque:

- Contribuye al desarrollo social habilitando la comunicación en las interacciones interpersonales en el ámbito escolar.
- Genera un espacio de encuentro entre docentes y estudiantes que trasciende la formalmente denominada “clase”.
- Desarrolla habilidades sociales como el trabajo cooperativo, la negociación, la organización, la superación de dificultades, entre otras.
- Establece un clima vincular, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación donde intervienen la curiosidad, la sorpresa, la creatividad, la incertidumbre y la interacción interpersonal.
- Es la primera oportunidad que tiene el estudiante para comprender que con las palabras, se hacen cosas, se realizan acciones. (Bruner, J.)



- El aprender cualquier lengua a través de este tipo de estrategias proporciona:
 - La posibilidad de desarrollar habilidades
 - Placer y satisfacción durante el proceso de aprendizaje.
 - Interiorización de pautas y normas de comportamiento social.
 - Interacción espontánea con los otros.

¿Cuál es nuestro encuadre pedagógico?

Nuestro marco es la potencialidad del juego como estrategia de aprendizaje planteada por Jerome Bruner desde la Psicología Cognitiva. Bruner analiza las distintas teorías sobre Juego como las de Gross, Huizinga, Winnicott, Bateson, Piaget y Vigotsky, entre los más destacados y se atreve a afirmar que diferentes actividades lúdicas estructuradas y semiestructuradas en el aula, contribuyen a desarrollar habilidades para la resolución de problemas, como así también habilidades sociales.

Las teorías sobre las que Jerome Bruner realiza su afirmación pueden sintetizarse en los siguientes puntos:

1. El juego constituye un ejercicio de **supervivencia**, como así también la posibilidad de favorecer el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para realizar actividades que desempeñará cuando sea grande. Es un pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta. Esta es la tesis de **la anticipación funcional**. (Gross)
2. El juego representa **la asimilación funcional o reproductiva de la realidad** según cada etapa evolutiva del individuo. En este sentido contribuye al **desarrollo de la función simbólica y la cognición**. (Piaget)
3. El juego supone un ejercicio de control sobre la realidad, que, aunque precario, se restablece continuamente. En este sentido en el juego emergen los **objetos transicionales**, que son **puentes emocionales** para afrontar momentos de ansiedad relacionados a alguna situación particular. (Winnicott)
4. El juego es una plataforma para el **ejercicio de habilidades metacomunicativas**. Todo lo que se dice en el contexto “estamos jugando”, asume un significado no literal que consiste en comunicar algo que no existe. Así se desarrolla el aprendizaje de la **metacomunicación** que posteriormente se usará en otros ámbitos que no son el juego (hagamos “como si”, por ej.). (Bateson)
5. El juego es una forma de **actividad social de cooperación y de aprendizaje de roles**. A través de la participación en distintos grupos socioculturales el niño se adapta al mundo social inmediato apropiándose de reglas y valores. (Vigotsky-Rogoff)



Asimismo, en tanto nos interesa el clima vincular, afectivo y emocional que se genera en cada interacción interpersonal, incluimos en nuestro encuadre pedagógico el aporte de la psicología de las emociones.

Pedagógicamente el juego adquiere protagonismo frente al desarrollo de competencias emocionales en el aula, dado que constituye un espacio que habilita el encuentro del sujeto con sus emociones a través de diversas situaciones estructuradas y no estructuradas.

No por nada entre los cuatro pilares de la educación para el siglo XXI (conocer, saber hacer, convivir y ser) señalados en el informe Delors (1996) como mínimo los dos últimos contribuyen a fundamentar la educación emocional. En tanto este informe contiene el marco programático de la educación para el siglo XXI, podemos decir que la introducción de los aspectos emocionales es una de las innovaciones necesarias para que la práctica educativa responda a las necesidades sociales.

Las competencias emocionales son competencias básicas para la vida y deben estar presentes en la práctica educativa de una manera intencional, planificada, sistemática y efectiva¹.

¹La Ley de Educación Emocional N° 6398/16: **ARTÍCULO 1º: FINES Y OBJETIVOS:** *Desarrollar, mediante la enseñanza formal, cada una de las habilidades emocionales -conocimiento de uno mismo, autorregulación emocional, motivación o aprovechamiento productivo de las emociones, empatía y habilidades sociales- como las habilidades para elegir en cada niña y niño y tutores/as -docentes y padres- mediante la Educación Emocional.*

Por otra parte, los aportes actuales de las Neurociencias² han permitido conocer mejor el funcionamiento cerebral de las emociones. Así, por ejemplo, saber que las emociones activan respuestas psico-físicas (taquicardia, sudoración, tensión muscular) que una vez producidas son difíciles de controlar, aporta datos valiosos para la intervención pedagógica.

Algunos de estos aportes nos señalan que el desarrollo emocional del niño impacta en el aprender porque un tema o concepto que se desarrolle en torno a una estrategia que incluya un alto contenido emocional, es más probable que sea adquirido que otro en el cual no haya ninguna emoción vinculada.

La información con contenido emocional pasa por el sistema límbico donde se encuentra la amígdala. La amígdala es una de las partes más primitivas del cerebro y se activa ante eventos que considera importantes para la supervivencia, lo que favorece un recuerdo de manera más eficiente. Además, con la emoción se crea oxitocina, serotonina y adrenalina, neurotransmisores necesarios para realizar nuevas conexiones neuronales.



²Dentro del término Neurociencias se nuclean un conjunto de disciplinas cuyo objetivo es estudiar el funcionamiento del cerebro.

Algunas Estrategias Lúdicas desde las Neurociencias

Nuestro cerebro es un órgano maravilloso, le encanta aprender pero muchas veces como docentes no sabemos cómo aprovechar al máximo su potencial.

Lo primero que tenemos que tener en cuenta en nuestras clases es propiciar la ausencia de estrés y amenaza. Un salón de clases con reglas claras y una agenda diaria visible al inicio de la clase en la cual se nombren las actividades que se van a realizar durante el día, va a lograr que el cerebro se sienta feliz y preparado para aprender. Es importante aclarar que al finalizar la clase, el docente debe hacer un cierre de la misma, revisando esta agenda y repasando brevemente sobre los contenidos trabajados. Además de ayudar a nuestra memoria a recordar y asimilar el contenido, esto nos ayuda a activar el núcleo Acumbens (relacionado con el circuito de recompensa) que nos premia por lograr completar la agenda diaria liberando neurotransmisores como la dopamina y la serotonina. Una vez que nuestro cerebro se encuentra libre de amenaza es cuando puede aprender cosas nuevas. Nuestro cerebro recuerda el principio y el final de una clase, es por este motivo que debemos prestar atención al inicio y al cierre de la misma.

El segundo elemento para una clase cerebralmente amigable es abrir las memorias sensoriales. Como educadores debemos promover actividades dentro del aula que activen los cinco sentidos (gusto, tacto, olfato, vista, audición) a través de canciones inventadas con ritmos conocidos, poemas para recitar lo aprendido de manera creativa; también a través organizadores visuales como videos, imágenes, mapas conceptuales, baile, música dentro del aula; olores que despierten curiosidad, contenidos relacionados y relevantes con el mundo de nuestros estudiantes, movimiento, cuentos, juegos, entre otras cosas. Si utilizamos gran variedad de actividades al momento de enseñar y practicar un tema determinado, nuestro cerebro le dará atención a estas actividades ya que las considerará una novedad y esto va a liberar noradrenalina, una sustancia química que también se activa con la mateína y la cafeína (como cuando tomamos mate o café) y que facilita la apropiación de contenido a la memoria de trabajo. Al ser manipulada con los sentidos hará que este contenido se incorpore a la memoria a largo plazo ya que la memoria emocional es la más poderosa y difícil de olvidar. Lo mismo ocurre cuando utilizamos movimiento dentro del aula, la memoria motora tiene múltiples ventajas ya que es difícil de olvidar lo que aprendemos haciendo con el cuerpo.

El tercer elemento es el pensamiento y la autogeneración. Debemos hacer pensar a nuestros estudiantes, darles preguntas abiertas para que puedan crear, organizar y expresar de manera personal y con sus propias palabras los contenidos trabajados en el aula. La información tiene que presentarse de manera gradual, porque la memoria de trabajo ocupa mucho espacio y además se bloquea cuando está llena de información. En consecuencia, el docente tiene que darles tiempo a sus estudiantes

para pensar y contestar y no interrumpirlos. Tiempo y silencio son dos factores que ayudan a la creación de ideas además de otras actividades que les pidamos en las que pongan en sus propias palabras lo aprendido, que hagan resúmenes, que se graben o que armen sus propios apuntes, sus propios resúmenes y mapas conceptuales. Esto permitirá que recuerden mejor la información ya que nuestro cerebro recuerda mejor lo que nosotros hicimos a razón de que esto es compatible con la manera de funcionar de cada cerebro y de esta forma se logra fortalecer los propios circuitos neuronales para fomentar el pensamiento creativo.

El cuarto elemento es fortificar y retroalimentar, esto quiere decir que nuestros estudiantes tienen que practicar lo aprendido de diversas maneras y con múltiples estrategias y actividades. Como docentes debemos considerar la posibilidad de evaluar sin nota el proceso de aprendizaje de manera constante para chequear si nuestros estudiantes están entendiendo con diferentes actividades creativas el conocimiento que se transmite. Por ejemplo: que preparen una receta, que armen un cuento, que preparen un video, que armen un cómic, entre otras propuestas. Esto hará que ellos entiendan lo enseñado, y a la vez le estaremos dando un feedback a su desarrollo con lo que podremos cambiar estrategias y actividades para reforzar y fortificar las redes neuronales.

El quinto elemento es practicar. Para que se forme la memoria a largo plazo y se conecten nuestras neuronas hay que practicar y repetir.

El juego es una herramienta muy poderosa para utilizar en nuestras aulas, y practicar contenidos trabajados en las mismas, ya que nuestro cerebro es social, y le fascina aprender con personas y en equipo. Si además le agregamos novedad y movimiento será mucho más fácil para nuestros estudiantes recordar lo aprendido en las clases.

Según Karen Hirsh-Pasek, de la Universidad de Temple, especialista en lenguaje y juego de niños, el juego guiado reduce la distracción; es como una lente que nos ayuda a dirigir la atención a lo que queremos que aprendan, es decir, crea un escenario que prepara a los chicos para el descubrimiento y la exploración.

Es importante que demos la opción de “elegir” a nuestros estudiantes entre diferentes actividades y juegos planificados. El poder “elegir” de acuerdo a nuestros gustos, habilidades y preferencias hará que nuestro cerebro entre en modo creativo y libere epinefrina, sustancia que ayuda a fortalecer el aprendizaje desde la memoria de trabajo hasta la memoria a largo plazo.

La científica encontró que en un ambiente de juego dirigido (*playful learning*), los chicos desarrollan más regulación emocional, se estresan menos y muestran menos problemas conductuales. Por su parte, los que reciben instrucción dirigida sin juego desarrollan menos confianza en sus propias capacidades y se sienten menos motivados para ir a la escuela.

Según Roberto Rosler, el movimiento logra que el proceso de aprendizaje sea más eficiente ya que mejora el funcionamiento cerebral. Lo que es bueno para el corazón

también lo es para el cerebro. El movimiento, en la forma de un ejercicio aeróbico prolongado, incrementa la función cognitiva y la memoria y aumenta el aprendizaje porque mejora la atención, la motivación y estimula a que las neuronas se conecten entre sí (o sea a que formen nuevas sinapsis), lo cual es la base neurobiológica del aprendizaje.

Sin dudas, debemos utilizar juego y movimiento ya que algunos trabajos sugieren que más del 50% de los estudiantes son predominantemente aprendices kinestésicos. En otras palabras, prefieren mover sus cuerpos mientras participan del proceso de enseñanza, es fundamental que los docentes incorporen el movimiento y el juego en sus clases. Si la mayor parte de las jornadas se realizan a través del lenguaje oral y escrito, estamos dejando de lado a aquellos que prefieren aprender de manera kinestésica. Al dictar los contenidos de este modo los docentes diferencian la enseñanza para alcanzar las necesidades de estos estudiantes.

atiende su juego”



El docente y la clase lúdica



Para pensar en una clase lúdica tenemos que...

- Generar un ambiente de confianza y seguridad
- Posibilitar la expresión individual
- Promover la riqueza de la diversidad
- Estimular el respeto por las diferencias

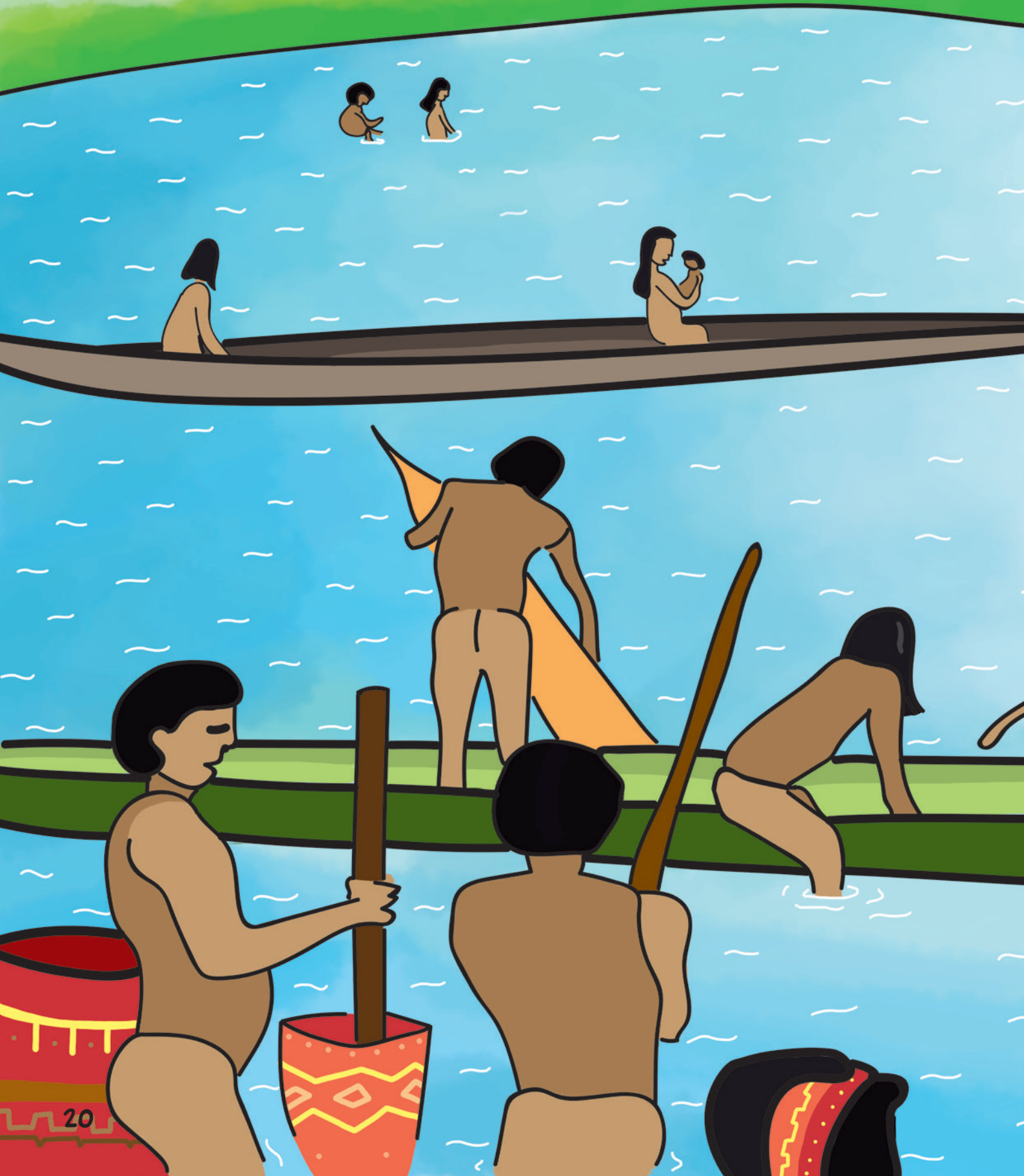
Necesitaremos...

- Contagiar la pasión por descubrir las diferentes lenguas culturas.
- Tener un GPS que ayude a descubrir los momentos especiales.
- Reconocer que cada aula es un complejo mosaico de identidades.
- Tirar líneas para pescar en los estudiantes la confianza, reconocer sus talentos y despertar sus vocaciones.
- Organizar el aula y el tiempo del juego de forma creativa.
- Estar predispuestos al juego, vestidos de sorpresas y sentimientos para mancharnos de las risas de los estudiantes, con zapatos adecuados para saltar en sus corazones.
- Tener una caja de herramientas llena de música, colores, emociones, amor y respeto.
- Impulsar la idea de que todos participamos y somos importantes donde el error divierte y enseña.
- Construir anécdotas inolvidables.

... “Saber abrir la puerta para ir a jugar”

3

Ñane ñembosarai







Juegos e Identidad Guaraní

Nuestro Pueblo "Ñande táva"


I. Comunidad e Identidad Colectiva



La organización social de los guaraníes se establecía en torno a procesos de construcción identitaria colectiva. La unidad de sentido de roles y funciones en la comunidad estaba dada por el solo hecho de pertenecer al mismo grupo social. Tanto así que en todas las etapas del proceso de crecimiento y maduración individual se reconoce la presencia del espíritu comunitario. El cacique lideraba la organización comunitaria. Ese liderazgo era transmitido de padres a hijos. El rol del cacique dentro de la organización era administrar las tareas comunitarias y distribuir las provisiones.



Así también la comunidad guaraní estaba constituida por el alma de los que ya no están. El respeto a los espíritus de sus antepasados se expresa a través del culto a los muertos. Consideraban que cuando una persona moría no abandonaba la comunidad, sus antepasados y las figuras míticas estaban presentes siempre entre ellos. Creían que los espíritus de los muertos habitaban en los adornos que los representaban y recordaban, por lo que vivenciaban una estrecha relación entre el mundo de los vivos y el de los muertos.



Esta relación se sostiene en la creencia de que los muertos amparaban y favorecían a los vivos a través de la provisión de alimentos, de la lluvia para las cosechas y el cuidado ante las adversidades. A cambio del cuidado de los muertos, los vivos ofrecían ceremonias en conmemoración de gran magnitud.

El jefe comunitario recibe el nombre de *mburuvicha*, y hace de jefe político del pueblo, así también hay un jefe religioso llamado *paje (payé)*.

La imposición de los nombres guaraníes se realiza en relación al ciclo anual, a veces en relación a las cosechas y los primeros frutos de temporada. El nombre representa el lugar de donde proviene el alma. Según la cosmogonía guaraní, el cosmos está dividido en distintas zonas y con distintos dioses, el alma puede provenir de algunas de esas zonas y tener ciertas inclinaciones, a las cuales respondería su nominación.

Los guaraníes le dedicaban mucho tiempo a las actividades recreativas. Los juegos están ligados muy profundamente a la espiritualidad, ya que no sólo representan esparcimiento y ocio, sino también una forma de preparación para los rituales religiosos de la comunidad.

Así también con la naturaleza, en las narrativas cosmológicas nos cuentan que los primeros juguetes que recibían los niños guaraníes son las flores, obsequiadas por los dioses personales, antes de la concepción.

El compartir era un principio comunitario, por eso una característica de los juegos es la grupalidad. Los juegos eran comunitarios, no solo participaban los niños, sino también los adultos.

El refugio natural de los Mbya era el *Mba'e Vera*, ubicado en el rincón de los Ríos Iguazú, Acaray y Mondaí. Esto constituía el *Gran Guara* (ámbito étnico exclusivo, su Gran Ecosistema).

Sus chozas estaban construidas con palmeras y hierba seca, tenían ocho puertas y habitaban casi sesenta personas, dado que la tierra constituía una propiedad comunal y religiosa (*tupã mba'e*) -cada grupo familiar poseía un lote de tierra exclusivo-, sólo los objetos de uso personal eran de propiedad privada (*ava mba'e*). Alrededor de la choza se encontraban unas hamacas, ordenadas de derecha a izquierda, hechas de tientos tejidos, que de día servían para sentarse y de noche para dormir.

El hombre, padre de familia, realizaba el desmonte, y la mujer plantaba, cosechaba y preparaba los alimentos de su huerta particular.

Sus cultivos principales eran el maíz, la calabaza, el poroto, el tabaco y la mandioca, casi todos utilizados para la alimentación. Otro componente de la alimentación guaraní lo constituía la carne, producto de la caza y de la pesca.

II. Iniciación Comunitaria

La presencia del espíritu comunitario se manifiesta en los *rituales de pasaje de la niñez a la vida adulta*.

Así en la pubertad femenina -una de las etapas más significativas del ciclo vital en los pueblos guaraníes- se entendía que el alma de las niñas se encontraba en un estado de gran vulnerabilidad, por lo que se debían exceder los cuidados, que incluían restricciones alimentarias y un intenso control del comportamiento. Durante la primera menstruación se desarrollaba un ritual de iniciación a la vida adulta y de fecundidad. En estos rituales las niñas eran recluidas y alejadas de la vida social. Muchos de estos “tabúes menstruales” se dirigían a proteger la espiritualidad de la niña -mujer de la influencia de “otros” tanto humanos como no-humanos, en lugar de proteger a la comunidad de algún tipo de contaminación y perversidad femenina.

Esta celebración de fecundidad, se combinaba con consejos por parte de la madre, reunión de parientes, comida, *kãguy* -bebida fermentada del maíz- y bendición por parte del *Pa’i Ka’aguy*.

El espacio donde se realizaban los rituales, constituye un lugar intermedio en el que ingresan tanto mujeres como varones para recibir las enseñanzas tradicionales en forma oral.

Los ritos de pasaje, incluían un adiestramiento acerca de la conducta que debían seguir, según el modelo femenino de la sociedad *mbya guaraní*. En ellos aprendían no sólo cómo ser persona a partir de los cambios corporales y de estatus, sino también cómo mantener la condición humana en la interacción con los seres de la naturaleza¹. Cabe destacar que la forma correcta de ser mujer o de ser varón tenían que ver con la protección, porque desviarse de las normas podría generar que fueran atrapados por espíritus extra mundanos, que provoquen desorden en la comunidad, y que obligue a sus miembros a expulsar al portador del espíritu, aun siendo parte de la sociedad.

El ritual de iniciación de los varones a la vida comunitaria, consistía en una secuencia estricta de acciones que formaban parte de la vida adulta. La ceremonia de iniciación - denominada *Mitã Pepy* -o *Kunumi Pepy*, *Mitã kutu* o *Mitã Karai*- se llevaba a cabo mediante la reclusión del joven en el o’guasu -cabaña construída específicamente para ese momento- en ese lugar permanecen apartados de la comunidad alrededor de 60 días, recibiendo instrucciones acerca de cantos, instrumentos musicales y técnicas ancestrales de comunicación con los espíritus. Los encargados de esta instrucción eran los ancianos y chamanes (hechiceros o curanderos), bajo la supervisión del *Pa’i Ka’aguy*, cuyo papel en la ceremonia es el de representar la unidad patriarcal. Importa destacar que a este retiro acompaña una *dieta alimentaria* compuesta de *maíz y banana*.

¹Cebolla Badíe, Marilyn (2016) El ritual de pubertad femenino mbya guaraní: Relaciones sociales y con la naturaleza”, Seminario de posgrado en Antropología Social, UNaM, 2016

La culminación del ritual era una ceremonia secreta denominada *tembetá*, donde los jóvenes son embriagados y se les practica el *mitã kutuhára*, que consiste en la perforación del labio inferior para implantarle un pequeño palito preparado por el padre con la resina del *tembetary*, árbol de naranjo.

Luego los jóvenes iniciados reciben el *apyka*, un banquito de madera tallado por el padre y adornado por la madre. Las madres acompañan este ritual con llantos por la muerte del hijo pequeño, para luego celebrar con alegría el nacimiento de su hijo adolescente.

Nuestros Juegos: “Ñande Ñembosarái”

Fundamentación

Los guaraníes le dedicaban mucho tiempo a las actividades recreativas. Los juegos están ligados muy profundamente a la espiritualidad, ya que no solo representan esparcimiento y ocio, sino también una forma de preparación para los rituales religiosos de la comunidad.

Así también con la naturaleza, en las narrativas cosmológicas nos cuentan que los primeros juguetes que recibían los niños guaraníes eran flores, obsequiadas por los dioses personales, antes de la concepción.

El *compartir* era un principio comunitario, por eso una característica de los juegos es la grupalidad. Los juegos eran comunitarios, no solo participaban los niños, sino también los adultos.

Juegos de Patio

Solo se presentarán los comunes, es decir compartidos con las tres etnias guaraníes: Mbya Guaraní, Aché y Pa’i Tavy Terã. Probablemente responden a un tronco común, que con el tiempo y la influencia cultural occidental fueron integrando características diferentes hasta nuestros días.

Tuka’e

El Tuka’e o la mbópa es un juego muy difundido entre las comunidades indígenas es una de las variantes del Tuka’e kañy que a su vez da la pauta a que existan otras variantes junto con el Tuka’e guapy. El Tuka’e kañy daba la posibilidad de “salvarse” al toque de la túva. La túva era materialmente un poste, que al ser tocado otorgaba

la posibilidad de ser inmune. Por lo que el juego continuaba hasta que otro sea “tocado”. Se salvan todos los que han llegado a la túva sin ser tocados. La espiritualidad se hace presente a través de “el toque de la túva” que representaba la presencia de la protección del padre celestial.

Chuka

Es un juego en el que intervienen adolescentes y niños.

Se forman grupos de dos o tres participantes, a los que se les distribuyen cuatro tablitas de 20 cm. Cada tablita tiene dos caras diferentes: una blanca o natural y otra oscura o quemada. Se preparan alrededor de 40 ramitas secas, que serán los premios que se llevarán los ganadores. La dinámica del juego consiste en reunirse en círculo e ir arrojando las tablitas, las que según la cara con la que caigan, se irá premiando a sus tiradores. El objetivo es juntar la mayor cantidad de “palitos secos”.

Este juego lleva en sí mismo la interacción con el trabajo doméstico, dado que las varillas juntadas servían para el “tatakua”, horno de leña.

Juegos Con el Lenguaje

Se incluyen juegos en los que las palabras constituyen la referencia central orientadora de la característica del mismo. La repetición de palabras es el núcleo de la actividad lúdica.

Ku'akuaha Kañy

Se juega en grupos de diez niños que deberán sentarse en hilera. Originalmente el elemento principal era un cinto, que a efectos de no lastimar, fue reemplazado por una cinta de tela o toalla. Los participantes cerrando los ojos recibían el toque de la cinta, con el nombre repetido del juego cuantas veces, como distracción se quisiera provocar a fin de esconder la cinta: **Ku'akuaha Kañy, Ku'akuaha Kañy, Ku'akuaha Kañy, Ku'akuaha Kañy, Ku'akuaha Kañy, Ku'akuaha Kañy**. A la orden del líder, abrirán los ojos y buscarán el elemento escondido: la cinta. El líder orienta la búsqueda repitiendo palabras como: haku, haku...tera ro'ysã, ro'ysã (caliente o frío). El que encuentra la cinta será el nuevo líder.

Hasáta, hasáta...

Los niños se agrupan formando una fila, frente a otros dos tomados de la mano, a la altura de sus cabezas, formando un puente. El puente deberá ser atravesado luego de seleccionar su fruto preferido. De acuerdo a esta selección se ubicarán detrás de uno u otro jugador o “niño puente”. Una vez que pasa el último, traccionarán en sentido opuesto hasta vencer al otro grupo. El vencedor será aquel grupo con la mayor cantidad de jugadores de pie. Los frutos guaranícos autóctonos pueden ser: mbokaja (coco); arasa (guayaba); yvapuru²; pakova (banana), manduví (maní), entre otras.

La naturaleza es reconocida a través de los frutos del entorno inmediato, presente en la alimentación cotidiana.

²Árbol que se caracteriza por ser de tamaño pequeño y crece hasta unos 3 metros de altura. Tiene la singularidad de poseer sus frutas negruzcas adheridas al tronco. También llamado **jabuticaba**.

4



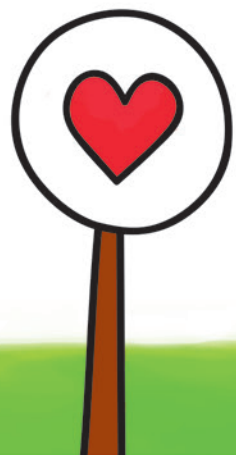
PREPARADOS,



LISTOS...



YA!



1



2



11

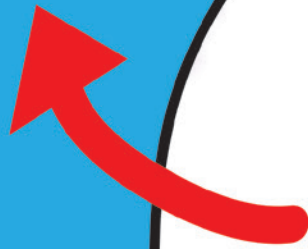


1

10



18



17



16



U

L

9

a B C

3



4

Big Bug

12



13

9



20

5

Tatui

KUA

14

6

JA

JA

15



JA!

8

7



Tatu'i KUA



Un juego para adaptarlo a cualquier lengua

Cantidad de participantes

Hasta 6 jugadores

Tiempo de juego



Intensidad



Instrucciones

- Para iniciar el juego deberán descargar de internet la plantilla para armar el dado y las fichas. (pensar que las fichas representen íconos culturales de cada lengua)
- Inicia el juego el jugador que al tirar el dado obtenga el número más alto.
- La ronda sigue en sentido de las agujas del reloj.
- Se tira el dado y el jugador avanza tantos casilleros de acuerdo al número obtenido.
- Cada casillero tiene una consigna que deberá ser ejecutada correctamente.
- Si el jugador responde correctamente sigue tirando. De lo contrario, cumple con la prenda y continua la ronda el siguiente jugador.
- La prenda es repetir un trabalenguas de la siguiente página.
- Gana el juego el jugador que llega primero a la cueva de Tatu'i.



Dado y piezas de juego

► [googl/4NlnPm](https://www.google.com/search?q=googl/4NlnPm)

Trabalenguas

Español

- Pepe Pecas pica papas con un pico, con un pico pica papas Pepe Pecas. Si Pepe Pecas pica papas con un pico, ¿dónde está el pico con que Pepe Pecas pica papas?
- Lado, ledo, lido, lodo, ludo, decirlo al revés lo dudo. Ludo, lodo, lido, ledo, lado, ¡Qué trabajo me ha costado!
- Compré pocas copas, pocas copas compré, como compré pocas copas, pocas copas pagaré.

Inglés

- Sheila the sheep shakes its shoes on the seashore.
- Jack the jaguar puts on its jacket jumping in the jungle.
- Mark and Carl go to the park to play with cars. Carl has a heart on his scarf.



Audio
▶ goo.gl/WKXnS9

Italiano

- Trentatré trentin entrarono in Trento, tutti e trentatré trotterellando.
- Dietro il palazzo c'è un povero cane pazzo, date un pezzo di pane al povero pazzo cane.
- Sul tagliere gli aglio taglia non tagliare la tovaglia la tovaglia non è aglio se la tagli fai uno sbaglio.
- Apelle figlio d'Apollo fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla per vedere la palla di pelle di pollo, fatta da Apelle, figlio d'Apollo.



Audio
▶ goo.gl/w9Un9y

Portugués

- A cara da Cora quando Cora deixa claro que mais clara do que a cara da Cora só a cara da Clara clara
- Menino que muda muito muda muito de repente, pois sempre que a gente muda o mundo muda com a gente.
- Lili e Lala lavam louça levam lixo e levam lenha, sempre lado a lado. E nesse lava-que-leva, e nesse lava-que-lava, levam a vida e levam vida pra vila.



Audio
▶ goo.gl/TyGUqk

○ Français

- As- tu été à Tahiti?
- Un chasseursachantchasserdoit savoir chasser sans son chien.
- As- tu vu le tutu de tulle de Lili d´Honolulu?
- Seize chaises sèchent.
- Son chat chante sa chanson.



Audio
▶ goo.gl/A2cywf

○ Guaraní

- Apyka puku kupépe/ aguapy apuka puku.
- Apykápe epyta/ ne mitã/ akã hatã
- Cheru ra´y/ ho´u rora/ rora kyra/ tuicha porã.



Audio
▶ goo.gl/9RsLbR

Refencias del tablero

- 1- Presentarse en alguna lengua que no sea español.
- 2- Contar hasta 10 en una lengua que no sea español
- 3- Deletrear un elemento escolar. **Avanza al casillero 6.**
- 4- Escribir en espejo "Buen Día" < en cualquiera de las lenguas.
- 5- Ir a la página 30 y repetir el trabalenguas que tus compañeros elijan.
- 6- Contar un chiste en tu lengua, si no hace reír perdiste el turno.
- 7- Tatu´i está cansado de tanto rodar, **perdés un turno.**
- 8- Elegir una lengua y decir el abecedario mencionando un objeto con cada letra.
- 9- Cantar el cumpleaños feliz en la lengua que elijas.
- 10- Decir 5 animales que vivan en la granja.
- 11- Describir la ropa que tenés puesta o la de tu compañero.
- 12- Tatu´i está con hambre ayúdale a preparar una ensalada de frutas con 5 ingredientes. **Avanza 4 casilleros.**
- 13- Decir los números pares del 0 al 20 saltando.
- 14- Representar las vocales con el cuerpo.
- 15- Mencionar 3 medios de transporte.
- 16- Decir los colores del arco iris en cualquier lengua que no sea español.
- 17- Tatu´i quiere dormir una siesta, retroceder al casillero 10.
- 18- Nombrar 5 partes del cuerpo.
- 19- Dibujar algo que te guste hacer, el resto debe adivinar qué es para que puedas llegar al final.
- 20- Representar una emoción con mímicas.

Posibles respuestas

Respuesta Español

Inglés

1	Hola/Buen día, mi nombre es...	Hello, my name is...
2	Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez.	One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.
3	Cuaderno, pizarra, lapicera, mochila, cartuchera, libro, lápiz, borrador, carpeta.	Workbook, blackboard, pen, schoolbag, pencil cage, book, pencil, eraser.
4	Buen día.	Good morning.
8	ABECEDARIO	ALPHABET A:apple B:boat C:car D:doll E:elephant F:frog G:game H:hour I:island J:jacket K:keys L:lamp M:monkey N:nurse O:octopus P:pirate Q:- question R:rainbow S:strawberry T:train U:u- nicorn V:violin W:whale X:xylophone Y:yard Z:zoo
9	Cumpleaños feliz.	Happy birthday to you! Happy birthday to you! Happy birthday dear (Name)! Happy birthday to you!
10	Pato, gallina, oveja, chancho, vaca, caballo	Duck, hen, chicken, sheep, pig, cow, bull, horse.
11	Pantalón, pollera, remera, camisa, zapatos, zapatillas, medias, buzo, bufanda, campera.	Trousers, skirt, t-shirt, shirt, shoes, sneakers, socks, hoodie, scarf, jacket.
12	Banana, manzana, naranja, pera, frutilla, durazno, uva, ananá.	Banana, Apple, orange, pear, strawberry, peach, grape, pineapple.
13	Cero, dos, cuatro, seis, ocho, diez, doce, catorce, dieciséis, dieciocho, veinte.	Zero, two, four, six, eight, ten, twelve, four- teen, sixteen, eighteen, twenty.
15	Auto, colectivo, avión, caballo, a pie, bicicleta, tren, barco, carro.	Car, bus, plane, horse, walk, bike, train, boat.
16	Rojo, naranja, amarillo, verde, azul, violeta, negro, blanco.	Red, orange, yellow, Green, blue, violet, black, White.
18	Cabeza, piernas, brazos, hombros, cuello, rodillas, pies, manos, ojo, boca, nariz, orejas, dedos.	Head, legs, arms, shoulders, neck, knees, foot, hands, eyes, mouth, nose, ears, fin- gers/toes.
20	Miedo, alegría, tristeza, ira, asco, sorpresa	Fear, joy, sadness, rage/anger, disgust, surprise



Audio con respuestas

► [googl/WKXnS9](https://www.google.com/search?q=googl/WKXnS9)

Respuesta Portugués

Guaraní

1	Bom dia, meu nome é...	Maitei, che réra...
2	Um, dois, três, quatro, cinco, seis, sete, oito, nove, dez.	Peteĩ, Mokõi, Mbohapy, Irundy, Po, Poteĩ, Pokõi, Poapy, Porundy, Pa
3	Caderno, lousa, caneta, mochila, estojo, livro, lápis, borracha, pasta.	Kuatia hai, agyhũhai, haiha atã,, vosa, aranduka, haiha kangy, mbogueha
4	Bom dia.	Maitei.
8	ALFABETO A:avião Bê:boca Cê:casa Dê:dado É:elefante Éfe:formiga Gê:gato Agá:homen I:ilha Jóta:jardim Cá:karaté -Éle:livro Éme:mesa Éne:número Ó:orelha Pê: pão Quê:queijo Erre:rosa Esse:sol Tê:tamanduá U:urso Vê:vinho Dáblío:webcam Xis:xadrez Ípsilon:yoga Zê:zebra	ACHEGETY A:arapoty CH:chamame E:eira G:gyra H:hovy I:lita J:jasy K:kuatia M:mbaraka N:nambi Ñ:ñaro O:opa P:puka R:ru S:so`o T:tatu U:úra V:viru Y:yso
9	Parabéns pra você, nesta data querida, muita felicidade, muitos anos de vida.	Terevy'aiterei terevy'aiterei ko nde'ára mbotýre..... terevy'aiterei.
10	Pato, galinha, galo, ovelha, porco, vaca, touro, cavalo- pássaro, burro, cabra, bode.	Ype, ryguasu , Ovecha, kure, vaka, kavaju, jagua, mbarakaja, kyju, tapiti.
11	Calça, camiseta, camisa, blusa, saia, sapatos, tênis, meias, cachecol, casaco, jaqueta.	Kaso kuku, saí, kamisa, sapatu, ajúra maha.
12	Banana, maçã, laranja, pêra, morango, pêsego, uva, abacaxi.	Pakova, yva, narã, pera, yva pytã, avakachi, mamõ, arasa, mbokaja, andai, ñangapiri
13	Zero, dois, quatro, seis, oito, dez, doze, catorze, dezesseis, dezoito, vinte.	Mba´eve, mokõi, irundy, poteĩ, poapy, pa, pakõi, parundy, papoteĩ, papoapy, mokõipa
15	Carro, ônibus, avião, cavalo, a pé, bicicleta, trem, barco, carroça/carruagem	Mba´yru, mbayru guasu, pepoatã, kavaju piru, pyrupi, mba´yru puku, yga
16	Vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, lilás, violeta, preto, branco.	Pytã, pytãiju, sa´yju, hovyũ, hovy, hũ, moroti.
18	Cabeça, pernas, braços, ombros, pescoço, joelhos, pés, mãos, olhos, boca, nariz, orelhas, dedos.	Aka, tetema, jyva, ati´y, ajúra, penarã, py, po, tesa, juru, tĩ, nambi, kuã.
20	Medo, alegria, tristeza, raiva, nojo, surpresa	Kyhyje, vy´a, ñembyasy pochy, jeguaru, mbojuruja



Audio con respuestas
▶ goo.gl/TyGUqk



Audio con respuestas
▶ goo.gl/i8cB1z

Respuesta **Francés**

Italiano

1	Bonjour, je m`appelle...	Ciao, mi chiamo...
2	Un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix.	Uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove, dieci.
3	Cahier, sac-à-dos, trousse, stylo, crayon, tableau, colle, livre, gomme, ciseaux, règle.	Quaderno, Lavagna, biro, zaino, astuccio, libro, matita, gomma da cancellare.
4	Bonjour.	Buongiorno.
8	L´ALPHABET A:arc B:balai C:chien D:dauphin E:étoile F:fraise G:glace H:heures I:île J:jean K:kiosque L:livre M:main O:opéra P:papillon Q:quais R:raisin S:soleil T:tortue U:usine V:violon W:wagon X:xilophone Y:yeux Z:zèbre	ALFABETO A:ape B:bambino C:coniglio D:dubbio E:erba F:farfalla G:gelato H:hotel I:isola J:judo K:koala L:leone M:mucca N:noche O:occhi P:pane Q:quadro R:rana S:sole T:telefono U:uccello V:vaso W:wafer X:taxi Y:yogurt Z:zucca
9	Joyeux anniversaire Joyeux anniversaire Tus nos vœux sont sincères Pour ton anniversaire	Tanti auguri a te! Tanti auguri a te! Tanti auguri.....! Tanti auguri a te!
10	Canard, oie, âne, poule, coq, mouton, cochon, vache, cheval, dinde, poussin, chat, lapin.	Yanatra, gallina, pecora, maiale, mucca, cavallo.
11	Pantalon, jupe, robe, t-shirt, blouson, gilet, chaussures, foulard, veste.	Pantaloni, maglietta, camicia, gonna, scarpe, scarpe da ginnastica, calzini, felpa, sciarpa, giubotto.
12	Banane, pomme, orange, poire, fraise, pêche, raisin, ananas.	Banana, mela, arancia, pera, fragola, pesca, uva, ananas.
13	Zéro, deux, quatre, six, huit, dix, douze, quatorze, seize, dix-huit, vingt.	Zero, due, quattro, sei, otto, dieci, dodici, quattordici, sedici, diciotto, venti.
15	Voiture, bus, avión, à cheval, à pieds, vélo, train, bateau.	Macchina, autobus, aereo, a cavallo, a piedi, bicicletta, treno, barca, carro.
16	Rouge, orange, jaune, vert, bleu, violette, noir, blanc.	Rosso, arancione, giallo, verde, blu, violetto, nero, bianco.
18	Tête, jambe, bras, épaule, genou, pied, main, yeux, bouche, nez, oreille, doigt.	Testa, gambe, braccia, collo, spalle, ginocchia, piedi, mani, occhi, bocca, naso, orecchie, dita.
20	Peur, joie, tristesse, colère, dégoût, surprise.	Paura, allegria, tristezza, rabbia, schifo, sorpresa.



Audio con respuestas
▶ goo.gl/wqULY7



Audio con respuestas
▶ goo.gl/w9Un9y

Estrategias para el aula

La mascota de la clase

Es un recurso didáctico que ayudará a darle identidad al momento lúdico de la clase.

Material

· Un peluche, un títere, una muñeca, una gallina de tela, una caja decorada, una bolsa de tela decorada con dibujos llamativos.

Instrucciones

- Disponer de un elemento único y representativo de la clase, de esta manera el estudiante tendrá un momento de juego y distensión.
- La Mascota tendrá un nombre propio (elegido en la clase) que será quien tendrá los elementos y/o reglas del juego.
- El Docente (y la clase) podrá hacer uso de la Mascota en los momentos que considere necesario, como así también al momento de fijar vocabulario, revisar temas de gramática y propiciar de esta manera la oralidad en la clase. De manera individual o en grupo las actividades propuestas se orientarán hacia la integración y adquisición de saberes.

TATweet... Presentarse a la manera de Twitter

Cantidad de Jugadores

Individual

Tiempo de juego



Intensidad



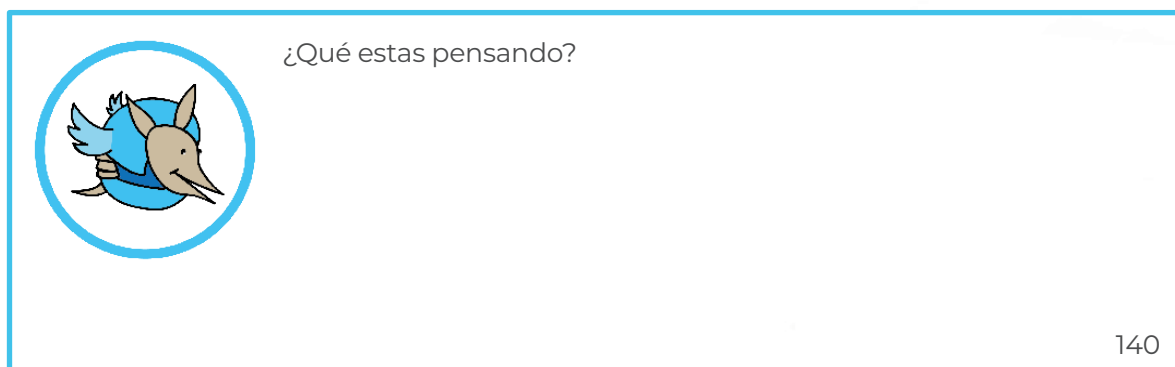
Material

- Ficha de papel con formato de un mensaje de texto propio de la red social Twitter.

Instrucciones

- Los estudiantes formarán una ronda.
- El docente distribuirá a cada uno la ficha en formato Tweet.
- Los estudiantes tendrán 10´ para redactar un tweet anónimo de presentación describiéndose brevemente. Pueden tener en cuenta los siguientes aspectos: gustos, preferencias, deportes, características propias y personales, entre otros aspectos usando hasta 140 caracteres.
- Una vez terminada la producción escrita de la presentación, colocarán las fichas en la mesa. El docente las mezclará y volverá a distribuirlas. Cada estudiante tendrá en sus manos la presentación de un compañero desconocido.

Cada estudiante deberá leer la ficha que le tocó y buscará en la clase a su compañero, interrogándolo, en la lengua que estudia, hasta descubrir de quien se trata.
- Una vez finalizada esta etapa, se volverá a formar una ronda en la que cada uno presentará a su Twitter-amigo.



Juegos de producción escrita y oral

Estos juegos proponen afianzar el trabajo colaborativo, reflexionar sobre el proceso de producción de texto y de sentidos. Revisar vocabulario y estructuras.

Encadenados

Cantidad de Jugadores

Grupos de 10 alumnos o se ajustará al grupo clase.

Tiempo de juego



Intensidad



Materiales

Cartones de colores con un número y una figuras al azar según el vocabulario o temática que se esté trabajando.

Instrucciones

- 1- Colocar en un sobre todos los cartones.
- 2- Cada alumno tomará uno al azar.
- 3- Al que le toque el número más bajo comenzará la historia.
- 4- En la primera ronda cada participante en su turno debe inventar una oración encadenada a la otra, teniendo en cuenta el color de su cartón.
- 5- En la segunda ronda, deberán tener en cuenta el número que les haya tocado en su cartón, para continuar la historia.
- 6- Finalmente, en la tercera ronda, tendrán que utilizar el objeto/dibujo que se presenta en su tarjeta.
- 7- Todos los participantes deberán haber intervenido 3 veces en la construcción del relato.

“Inter - Actuando”

Cantidad de jugadores

Según grupo clase

Tiempo de juego



Intensidad



Materiales

Una tarjeta por alumno que permita agruparlos en diferentes instancias por color, número y figura.

Instrucciones

- 1- En primer lugar los estudiantes se agruparan según el color de sus tarjetas: y deberán presentarse formalmente a sus compañeros de grupo.
- 2- En el segundo turno, los estudiantes se agrupan según el número que figura en sus tarjetas y deberán describirse informalmente según sus defectos, virtudes o gustos personales.
- 3- En el tercer turno, los estudiantes se agrupan según la figura de sus tarjetas y tendrán que contar una anécdota de sus vacaciones o fin de semana.

Variante

Cada alumno escribirá en una hoja 5 palabras claves sobre su personalidad y de su vida. El resto del grupo deberá formular preguntas de si/no para descubrir a qué aspectos de la vida del compañero se refieren esos datos.

El señor de la bolsa

Cantidad de jugadores

Dos o tres

Tiempo de juego



Intensidad



Materiales

Colocar dentro de una bolsa objetos no convencionales del aula. Por ejemplo: un reloj, un espejo, un peluche, un recuerdo de algún lugar, un cuadro, entre otros.

Instrucciones

- 1- En forma individual, cada estudiante pasará a retirar un objeto de la bolsa. Tiene una oportunidad de cambiar su objeto sino le gustara.
- 2- Se les dará 10 minutos para que piensen qué pueden decir de este objeto venderlo. La idea es que sean originales.
- 3- Cada participante tendrá hasta 30 segundos para presentar su propuesta de venta.

El kiosco de las palabras

Cantidad de jugadores

Grupo clase

Tiempo de juego



Intensidad



Materiales

Confites, chupetines, caramelos, gomitas, cualquier golosina que tenga varios colores.

Instrucciones

- 1- Se entrega una bolsa con las golosinas, cada alumno saca al azar dos, tres, cinco caramelos.
- 2- Los participantes no podrán comer las golosinas hasta que termine la actividad.
- 3- Cada color de las golosinas representará una actividad o tema.

Por ejemplo

Verde: Dinero ¿Qué harías si ganaras la lotería? Naturaleza: ¿Qué lugar del mundo te gustaría conocer?

Rojo: Alerta: ¿Qué cosas te dan miedo?

Amarillo: Inspiración y creatividad: ¿Qué cosa los motiva?

Anaranjado: Comidas: ¿Qué te gusta comer? ¿Te gusta cocinar?

Azul: Deportes: ¿Qué deporte te gusta/practicar? ¿De qué equipo sos?

Y así con los colores que se posea.

Rap- pasando

Cantidad de jugadores

Grupos de a 4

Tiempo de juego



Intensidad



Materiales

Información actualizada de algún país que hable la lengua que estén aprendiendo

Instrucciones

- 1- Los estudiantes deberán buscar información sobre acontecimientos socio-culturales del país elegido.
- 2- Deberán componer un rap utilizando esa información en su lengua madre.
- 3- La composición deberá incluir 5 palabras en la lengua que están estudiando.
- 4- Cada grupo deberá interpretar su producción.

El juego de las emociones

Cantidad de Jugadores

Grupos de 3 a 5

Tiempo de juego



Intensidad



Materiales

- Dados trabajados pedagógicamente con imágenes o cartas con imágenes de vocabulario dado.
- Dado de las emociones. (*Código QR y link de descarga en pág. 30*)

Instrucciones

- Se disponen de los dados o cartas en una caja o en una bolsita para distribuir por grupo. Es recomendable pensar en un dado o carta por estudiante, de tal manera que cada integrante del grupo pueda aportar una idea en el juego.
- Una vez distribuidos los elementos del relato, un integrante de cada grupo tirará el dado de las emociones para definir qué tipo de final tendrá el cuento/historia.
- Otorgar unos 20´ para la creación del cuento/historia.
- Compartir con toda la clase la lectura o relato de la creación. Permitir la mayor participación del grupo al momento de exponer.

Scrapbooking

A considerar puede usarse como actividad de presentación.

Cantidad de Jugadores

2 ó 3

Tiempo de juego



Intensidad



Materiales

- Una caja o un álbum
- Fotos, imágenes u objetos que despierte una emoción o un recuerdo.
- Los temas que se sugieren son:
 - El año escolar
 - Vacaciones familiares
 - Festividades familiares o escolares
 - Momentos con tus amigos o con la clase

Instrucciones

- Los estudiantes formarán grupos de a 2 o 3 y elegirán un tema.
- Cada integrante del grupo realizará una lista de fotos o elementos relacionados a ese tema confeccionando de esta manera su collage.

- Se invita a los estudiantes a presentar su "Scrapbooking», instándolos a dar el máximo de información sobre la imagen o el objeto elegido. De esta manera el grupo contara su historia a la clase.

Para ir mas lejos se puede proponer usar alguna TIC o App para la presentación de la información.

Teléfono cortado

Cantidad de Jugadores

5 ó 6

Tiempo de juego



Intensidad



Material

Una frase, un proverbio, una estrofa de una poesía en la lengua que se esté enseñando.

Instrucciones

- La clase se dividirá en grupos y pasará al frente solo un representante a escuchar el texto elegido.
- Luego de escuchar o leer el texto corto se lo repetirá a su compañero al oído y así pasará hasta llegar al último integrante quien deberá repetir la frase o el texto.
- Se socializará la frase correcta y se verá quien ha repetido correctamente la frase.

Juegos de expresión corporal

Objetivos

Estos juegos sirven para reflexionar sobre los elementos de la oralidad para lograr una articulación clara y correcta de los sonidos. Ejercitar la escucha atenta. Crear autoconciencia respecto de los estados de ánimo y darle importancia a la corporalidad en el aprendizaje de una lengua.

Hablando con el cuerpo

Cantidad de Jugadores

Mínimo 2 personas, pudiendo incorporarse otras según el texto seleccionado

Tiempo de juego



Intensidad



Material

Un texto breve referido a la rutina o diálogo cotidiano.

Instrucciones

- Esta dinámica sirve para repasar contenidos varios, por ejemplo: verbos, sustantivos

ligados a la rutina.

- Se sugiere que se otorgue un tiempo de prelectura y acercamiento al texto antes de iniciar la lectura y representación propiamente dichas.
- Un participante lee en voz alta el texto seleccionado.
- El compañero debe usar mímica, gestos, la corporalidad para representar la situación de ese texto.
- La variante de esta dinámica es que se use un texto con un diálogo en el que puedan participar más de dos estudiantes.
- El grupo clase decidirá quién ha sido más convincente en su representación.

Los juegos de la oralidad

Cantidad de jugadores

Como mínimo dos

Tiempo de juego



Intensidad



Materiales

Palabras, frases o textos breves. El dado de las emociones. (Código QR y link de descarga en pág. 30)

Instrucciones

- El estudiante saca una frase al azar y luego tira el dado de las emociones.
- El participante debe leer esa frase con la entonación acorde a la emoción que le haya tocado en el dado.
- El grupo clase decidirá si la entonación fue correcta y comprendida.

Juegos al aire libre

Los objetivos de estos juegos son practicar la lectura, fomentar el pensamiento creativo y reflexivo. Además de fijar vocabulario y estructuras gramaticales del idioma. Pueden servir para repasar contenidos, armar oraciones, armar preguntas, hacer listas de vocabulario, además jugar de manera divertida y entretenida al aire libre.

Carrera de obstáculos

Cantidad de Jugadores

Grupos de 4 o más

Tiempo de juego



Intensidad



Materiales

Conos, broches, globos, colchonetas, aros, fibras y lápices de colores.

Instrucciones

- El docente prepara la carrera de obstáculos previamente, luego explica que en cada estación hay una consigna que resolver.
- En cada estación los estudiantes resuelven las consignas en forma oral, escrita o con mímica. Por ejemplo: animales en inglés (cada integrante debe escribir uno y armar una lista para poder pasar a la siguiente estación).
- El último integrante del grupo es el que junta todos los papeles para contar las respuestas correctas.

Tesoro escondido con pistas

Cantidad de Jugadores

En grupos

Tiempo de Juego



Materiales

Cuadros de cartulina e imágenes preparadas con anticipación.

Instrucciones

- El docente esconde los cuadros e imágenes que se desean encontrar.
- Los alumnos van a ir buscando pistas y resolviendo diferentes situaciones. Se puede además pedir que vayan completando por escrito cosas en los cuadros: ej: adjetivos positivos, animales de la selva, ordenar oraciones, practicar preposiciones, resolver adivinanzas, etc.

Rayuela/Amarelinha/Marelle/Hopscotch

Cantidad de Jugadores

Individual o grupal de hasta 10 integrantes.

Tiempo de Juego

Intensidad



Materiales

Tizas de colores

Instrucciones

- Se pueden preparar varias rayuelas de tiza en el patio con distintas tareas por ejemplo: armar oraciones, lista de palabras, conjugar verbos, repasar vocabulario de alguna lectura. (imagen de las rayuelas y de cómo deberían fluir los estudiantes).

- Los estudiantes se dividen en grupos e inicia el juego tirando un borrador/piedra.
- El estudiante deberá saltar a la pata coja hasta el número donde ha caído su borrador respondiendo en cada casillero la consigna de propuesta en cada rayuela.
- El casillero en el que cae el borrador no se puede pisar.
- El estudiante debe llegar al CIELO, donde deberá repetir la respuesta que fue construyendo en su recorrido.
- Al regresar a la TIERRA el alumno debe recoger el borrador/piedra y continúa la siguiente rayuela resolviendo las distintas propuestas.

Twister lingüístico

Cantidad de Jugadores

Individual y grupal

Tiempo de Juego



Intensidad



Materiales

Se puede armar con círculos de colores en goma eva o cartulina. Cartón con flecha y un broche mariposa.

Instrucciones

- Se debe preparar el material con antelación.
- Cada color de la rueda deberá tener un tipo de palabra diferente: por ejemplo: sustantivos, verbos, adjetivos, adverbios.
- En el grupo deben haber diferentes roles: uno que escriba las palabras, otro que diga la oración completa al finalizar la ronda, y el resto que jueguen en el tablero.
- El estudiante debe quedarse en el lugar y en la posición que le haya tocado.
- Pierde el equipo cuyo jugador se cae. El grupo deberá formular una oración con las palabras que hayan mencionado.

Carrera de Ta te ti

Cantidad de Jugadores

Individual y grupal

Tiempo de Juego



Intensidad



Materiales

Tizas de colores, cinta papel para dibujar las columnas en el suelo o 9 aros y 3 objetos de dos colores para arrojar en el suelo.

Instrucciones

- Los estudiantes se dividen en grupos y de a uno van corriendo hacia el tablero de Ta Te Ti.
- Arrojan la ficha de color en algún casillero, eso te habilita a responder la consigna.
- Si la respuesta es correcta continúa el próximo grupo. Si responde incorrectamente la ficha se quita y sigue el otro equipo.

Carrera de relevo y postas

Cantidad de Jugadores

En equipos

Tiempo de juego



Intensidad



Materiales

Cuadrados de cartulinas de colores y fibras.

Instrucciones

- El docente prepara las distintas postas de la carrera, a cierta distancia una de otra.
- En cada posta habrá un compañero con un cartel con una consigna que los alumnos deben resolver. Por ejemplo: una lista de 5 adjetivos calificativos, verbos, colores, animales, frases del tiempo.
- El primer jugador avanza a la primera posta con la hoja del equipo y una birome para resolver la consigna.
- Una vez resuelta la primera consigna de esa posta entrega la hoja del equipo a su compañero para que continúe la carrera hasta la siguiente posta, donde deberá resolver otra consigna. Así sucesivamente, hasta el final.
- El equipo ganador es el que termina primero la carrera y resuelve todas las consignas correctamente.

Volviendo a la tranquilidad

Objetivos

Son actividades sumamente provechosas para aplicarlas en cualquier momento de la jornada educativa, y pueden darse antes de comenzar una actividad o cuando los alumnos se encuentran exaltados o dispersos luego de algún juego de equipo.

1- Actividades de relajación + ejercicios de respiración

Les solicitamos a los estudiantes que se pongan de pie, estiren sus brazos lo más alto que puedan y luego los extiendan hacia abajo, tratando de tocar sus pies. A continuación les pediremos que tomen asiento en el banco o en el piso pero con la columna bien recta. Les estudiantes deberán ponerse en una posición cómoda, que cierren los ojos y respiren por la nariz profunda y lentamente, y que de igual manera exhalen por la boca. Esta respiración profunda y lenta debe realizarse al menos diez veces para lograr una mejor oxigenación y la consecuente modificación corporal y actitudinal. Quienes se sientan inseguros al cerrar los ojos pueden no hacerlo si así lo desean. Se puede acompañar la actividad con música de relajación.

2- Escuchando mi corazón

Durante un ejercicio de respiración o ante una situación particular se puede ejercitar con ellos la atención a los latidos de su corazón. Los estudiantes deberán llevar una mano al corazón, cerrar los ojos y en silencio por unos segundos deberán concentrarse en sus latidos y descubrir su ritmo: rápidos, lentos, fuertes, suaves... ¿Indican alegría, enojo, tristeza, agrado, miedo?

Es importante explicarles que los latidos lentos son óptimos para actividades tranquilas que requieren pensamiento, reflexión y creatividad, mientras que los latidos rápidos son mejores para aquellas que implican movimiento corporal. Pero lo más importante es que tanto unos como otros son sobre todo una señal de vida, de que contamos con nosotros mismos.

3- Ejercicio de respiración: “Hacer como una abeja”

Se les pide a los estudiantes que se sienten con las piernas cruzadas en el suelo y que tapen sus oídos con los codos extendidos a los costados de las orejas. Luego los alumnos van a inhalar profundo y al exhalar deberán hacer el sonido de una abeja como les salga. Se repetirá esta respiración unas 5 o 6 veces.

4- Dibujo y Pinto el banderín o un mandala

Esta actividad puede usarse después de alguna actividad muy activa, es una buena estrategia para relajarse. El docente reparte fotocopias de los mandalas de diferentes diseños o círculos en blanco para diseñarlos en forma personal.

Los estudiantes tienen que pintar con los colores que más les gusten. Una buena estrategia es poner una música tranquila de fondo para que los alumnos se relajen.

Repasemos haciendo

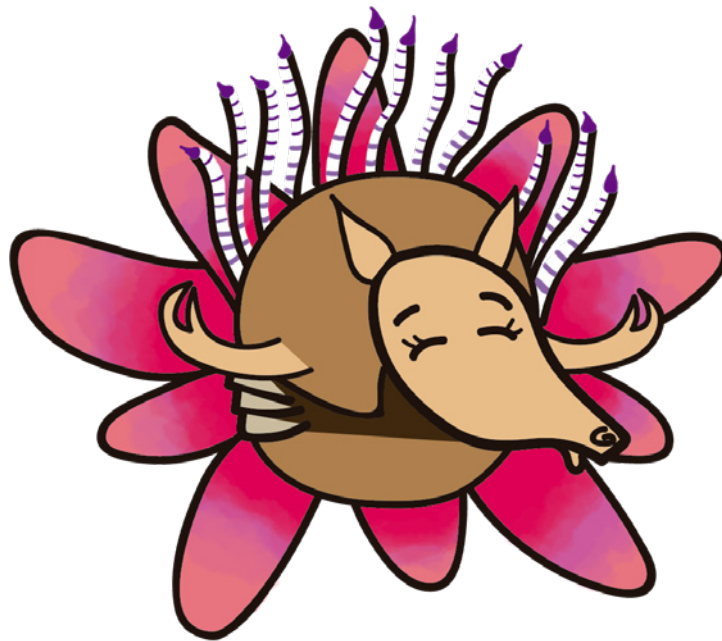
Cantidad de jugadores

Grupo clase

Tiempo de juego

Instrucciones

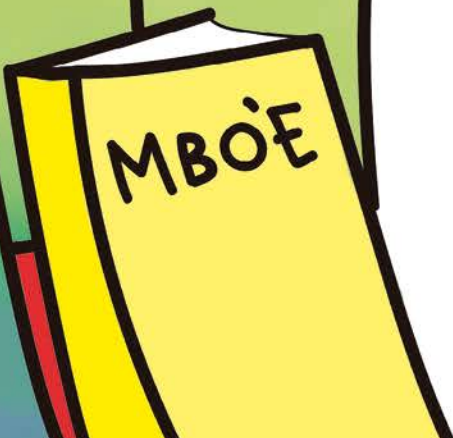
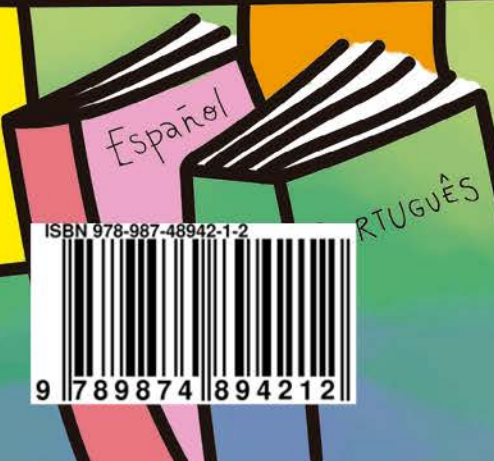
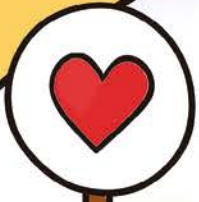
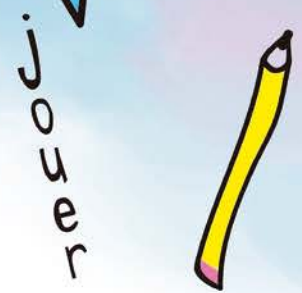
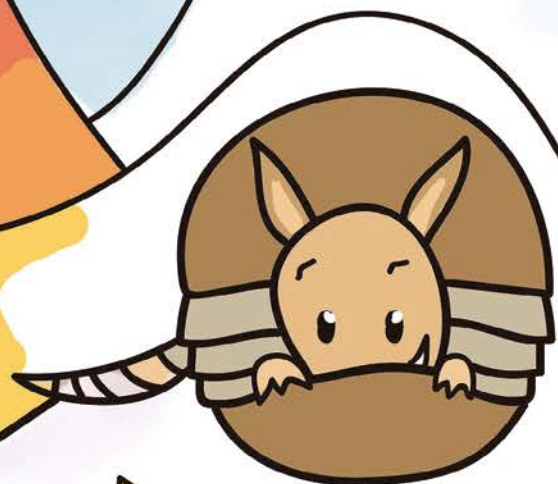
- El docente reproduce gestos de relajación con las manos.
- Al mismo tiempo repite el vocabulario de la clase o de las estructuras gramaticales dadas.
- Los estudiantes deberán seguir el ritmo gestual y repetirán las palabras o estructuras hasta formar una rutina mecánica.



Bibliografía

- Apple y King, **¿Qué enseñan las escuelas?** en Gimeno S. J. y Pérez Gómez A. La enseñanza: su teoría y su práctica, Madrid: Akal. (1989).
- Batalla, M. **Didáctica. Inicial. Los escenarios lúdicos: otro modo de acercar oportunidades.** Uruguay.
- Batalla, M., **Los rostros y las huellas del juego. Tesis doctoral.** Granada, España, Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación.
- Bourdieu, P. **Capital cultural, escuela y espacio social.** Buenos Aires: Ed. Siglo Veintiuno. (2003).
- Bruner, J., **Juego, pensamiento y lenguaje en Actos del habla y Actos del Significado,** Madrid, Narcea. (1991).
- **Como se juega el niño cuando juega - Las raíces de la actividad lúdica.** Sitio: didacticaeducacióninicial.wikispaces.com
- **Escenarios lúdicos y de aprendizaje: repensando la organización de talleres.** Buenos Aires: Puerto creativo. (2013).
- Glanzer, M., **El juego en la niñez.** Buenos Aires: Aique Duran, S. (2012)
- Goleman, Daniel, **El cerebro y la inteligencia emocional: descubrimientos,** Grupo Z. (2012)
- http://www.portalguarani.com/detalles_museos_otras_obras.php?id=27&id_obras=2249&id_otras=366
- <https://cambiemoslaeducacion.wordpress.com/2015/03/19/francisco-mora-teruel-solo-se-puede-enseñar-a-traves-de-la-alegría/>
- Keller, Héctor, **Juegos y deportes de los guaraníes de Misiones, Argentina. Notas Etnobotánicas complementarias.**
- Ley N° 23.849 Convención Internacional de los Derechos del Niño (CIDN).
- Ley N° 26.206. Ley de Educación Nacional (LEN). Ministerio de Educación, Argentina, Buenos Aires. (2006).
- Litwin, E. **El oficio de enseñar. Condiciones y contextos.** 1º edición. Buenos Aires: Paidós. (2013).
- OMEP. **Declaración mundial del derecho y de la alegría de los niños y niñas a aprender a través del juego,** Disponible en: <http://www.omep.org.ar/media/uploads/juego2010.pdf>. (2010-2011).
- Pikler, E. **Moverse en libertad.** Madrid: Narcea. (1984).
- Prat Gay, Lucrecia, **From passion to action.** Fundación Colegio Río de la Plata. (2017)
- Rogoff, B. **Aprendices del pensamiento,** Madrid, Siglo XXI. (1994)
- Sarlé, Patricia, **Enseñar en clave de Juego,** Buenos Aires, Ed Noveduc. (2008).
- Winnicot, D. **Realidad y juego.** Buenos Aires: Gedisa. 2008.

ñembosaraí



ISBN 978-987-48942-1-2
9 789874 894212