Juegos de aquí y de allá

Prácticas del Lenguaje en lengua de escolarización y en lenguas extranjeras

1° GRADO

Leer y escribir para saber más



SERIE
Las lenguas en la escuela



Buenos Aires Ciudad

Vamos Buenos Aires

Jefe de Gobierno
Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación e Innovación
María Soledad Acuña

Subsecretario de Planeamiento e Innovación Educativa
Diego Javier Meiriño

Directora General de Planeamiento Educativo
María Constanza Ortiz

Director General de Tecnología Educativa
Santiago Andrés

Gerenta Operativa de Tecnología e Innovación Educativa
Mercedes Werner

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa
Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

Subsecretario de Carrera Docente y Formación Técnica Profesional
Jorge Javier Tarulla

Subsecretario de Gestión Económico Financiera y Administración de Recursos
Sebastián Tomaghelli

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa (SSPLINED)

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación (GOLE)
Programa Escuelas de Modalidad Plurilingüe de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Especialistas: Cecilia Ansalone, Laura Castillo, Ana Conti, Silvina Cormick, Silvia Faeverger, Gabriela Gasquet, Adriana Orozco, Claudia Petrone, Mónica Vidal

Revisión y adecuación: Lorena Aceretto, Laura Castillo, Silvina Cormick, Gabriela Gasquet, Adriana Orozco, Claudia Petrone, Julia Vanodio, Mónica Vidal

Especialistas de Educación Digital: Julia Campos (coordinación), Eugenia Kirsanov, María Lucía Oberst

Esta serie está dedicada a nuestra querida amiga y compañera Cecilia Ansalone.

Coordinación de materiales y contenidos digitales (DGPLEDU): Mariana Rodríguez
Colaboración y gestión: Manuela Luzzani Ovide

Corrección de estilo: Ana Premuzic

Ilustraciones: Susana Accorsi

Edición y diseño (GOC)
Coordinación de serie Las lenguas en la escuela: Silvia Saucedo
Edición: María Laura Cianciolo, Bárbara Gomila, Marta Lacour
Diseño gráfico: Octavio Bally, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Juegos de aquí y de allá : leer y escribir para saber más 1º grado : prácticas del lenguaje en lengua de escolarización y en lenguas extranjeras. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2019.
Libro digital, PDF - (Las lenguas en la escuela)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-673-442-4

1. Práctica del Lenguaje. 2. Lenguas. I. Título.
CDD 372.6

ISBN: 978-987-673-442-4

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

La mención de empresas o productos de fabricantes en particular, estén o no patentados, no implica que el Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires los apruebe o recomiende de preferencia a otros de naturaleza similar que no se mencionan.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 15 de febrero de 2019.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2019.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.
Holmberg 2548/96, 2° piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2019 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Presentación

Los materiales que componen la serie "Las Lenguas en la escuela" fueron elaborados en el marco del Programa Escuelas de Modalidad Plurilingüe de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires [1]. Las escuelas incluidas en este Programa "toman como uno de los ejes fundamentales de su trabajo las prácticas del lenguaje, englobando en ese concepto a la lengua materna y a las lenguas extranjeras sin desmedro de las restantes áreas" [2].

Se trata de proyectos que fueron presentados a los docentes en espacios de capacitación y probados, recreados y enriquecidos en cada una de las escuelas plurilingües en las que se implementaron. Las propuestas de enseñanza incluidas en cada material están sustentadas tanto en el Diseño Curricular para la Escuela Primaria, áreas Prácticas del Lenguaje y Conocimiento del Mundo, como en el Diseño Curricular de Lenguas Extranjeras. Los diseños de Prácticas del Lenguaje y de Lenguas Extranjeras comparten el enfoque sobre el objeto de enseñanza: las prácticas del lenguaje, y es desde allí que estos materiales se acercan a algunos de los modos de conocer de las Ciencias Sociales y Naturales.

La elaboración de estas propuestas se fundamenta en algunos principios básicos que atraviesan todo el recorrido realizado por el Programa desde 2001: la articulación y el trabajo colectivo en la enseñanza de las lenguas y, también, con otras áreas de conocimiento no centradas en las lenguas sino en otros contenidos (aunque, sin dudas, atravesadas por las lenguas y los lenguajes), así como la selección de algunos criterios básicos sostenidos durante todo el Nivel Primario.

A continuación se desarrolla el alcance de cada uno.

- **Articulación en la enseñanza de las lenguas**. Es el eje pedagógico en las escuelas plurilingües. Articular es tejer vínculos significativos entre las decisiones y las acciones que se llevan adelante en la escuela, intentando evitar su superposición, su fragmentación o su discontinuidad, ya que están orientadas a los mismos destinatarios. Es decir, son los mismos alumnos quienes aprenden la lengua de escolarización y las lenguas extranjeras. Esto implica una comunicación de doble vía que permita vincular productivamente la enseñanza en las lenguas, centrándose en un "hacer" compartido. La posibilidad de construir un trayecto educativo continuado significa que hay que lograr acuerdos acerca de las estrategias didácticas y respecto de las intervenciones frente a obstáculos cognitivos de los niños.
- **Trabajo colectivo y compartido**. Si la articulación es real y no solo una postulación abstracta, entonces es imprescindible el trabajo colectivo y compartido.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Estos proyectos se elaboraron entre docentes de diferentes lenguas, con formaciones y tradiciones pedagógicas disímiles. La educación es, por definición, una tarea colectiva, y la creación de esta serie muestra la posibilidad y la concreción de esa tarea.

- **Posibilidad de articular con otras áreas de conocimiento**. Proponerse saber más sobre fenómenos naturales o diferentes aspectos de la vida en sociedad posibilita el trabajo sobre textos informativos y expositivos, lo que colabora con la profundización y la complejización de la competencia lingüística de los alumnos. Por otro lado, propicia la posibilidad de encontrarse con conocimientos valiosos, interesantes y complementarios entre sí, ya que dependerán de las producciones y de las investigaciones realizadas en cada lengua, y de la disponibilidad para acceder a ellos. Además, ese "saber más" se nutre del contacto con textos auténticos, no concebidos para la enseñanza de la lengua sino para la divulgación científica, destinada al público en general (en el caso de la lengua de escolarización) y destinada a niños y adolescentes (en el caso de las lenguas extranjeras). Este contacto con textos y soportes diferentes permite generar en los alumnos la valoración de sus propios aprendizajes, ya que el conocimiento de más de una lengua les permite encontrar información variada, curiosa, representativa de diversos modos de conocer y de diferentes culturas.
- **Criterios didácticos sostenidos durante todo el Nivel Primario**. Los proyectos se ajustan a tres criterios didácticos sostenidos durante toda la escolaridad primaria:
  - » *Continuidad*. Opera en dos planos, el institucional y el del aula, dado que los mismos contenidos se presentan reiteradamente a los alumnos en diferentes momentos de su escolaridad y también desde las diferentes lenguas, con el propósito de que avancen en su dominio a partir de aproximaciones sucesivas cada vez más ajustadas.
  - » *Progresión*. Es un criterio complementario al de la continuidad, ya que los contenidos que se reiteran nunca lo hacen de la misma manera, sino que reaparecen enriquecidos, con mejores posibilidades de profundización, con nuevas vinculaciones. En el caso de las diferentes lenguas, no se aborda el mismo texto en las diferentes lenguas, sino diferentes textos sobre el mismo tema.
  - » *Variedad*. Permite multiplicar situaciones de lectura, de escritura, de tomar la palabra y de escuchar con distintos propósitos; presentar diferentes soportes para la información: textos de enciclopedias, páginas web, videos, gráficos, cuadros, lectura de imágenes, etc.; proponer distintas actividades para el acercamiento a estos textos, o ampliar los modos de organización de la clase.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Creemos que estos proyectos pueden resultar un punto de partida interesante para todas las escuelas que se propongan una enseñanza que potencie la lectura, la escritura y la oralidad, es decir, las prácticas del lenguaje entendidas del modo más amplio y complejo posible.

Nuestro propósito es colaborar con la tarea docente, brindando un punto de partida para la discusión conjunta, los aportes mutuos y la adecuación a cada contexto grupal e institucional. Continuamos el recorrido comenzado, confiando en que esta serie constituirá un aporte valioso para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad propuestas que den lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.



María Constanza Ortiz
Directora General de
Planeamiento Educativo

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Instructivo de navegación

Los materiales de la serie Las lenguas en la escuela cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.



Adobe Reader Copyright © 2019.
Todos los derechos reservados.

Para visualizar correctamente la interactividad, se sugiere bajar el programa Adobe Acrobat Reader que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.

Estos documentos cuentan con las siguientes características de accesibilidad: idiomas especificados para programas lectores de pdf; utilización adecuada del color; etiquetado con orden lógico de lectura y de tabulación; marcadores; y enlaces de navegación.

Elementos interactivos

Flecha interactiva en portada, que lleva a la página posterior.

Volver a vista anterior — Al cliquear, regresa a la última página vista.

7 — Folio con flechas interactivas, que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Introducción

Plaquetas en el índice interactivo, que indican los apartados principales de la propuesta.

1 Indica una cita o nota aclaratoria. Los números son las referencias de las notas al final del documento. Al cliquear, se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid.

CAST. Indica las diferentes lenguas en la propuesta.

ENG. Indica remisión a un apartado.

Indican apartados con orientaciones para la evaluación; textos sugeridos y frecuencia de la secuencia.

El color azul y el subrayado indican un vínculo a la web o a un documento externo.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Índice interactivo

Introducción

Propósitos didácticos

Contenidos

Secuencia didáctica

Orientaciones para la evaluación

Bibliografía

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Introducción

Este proyecto posibilita trabajar las prácticas de lectura y escritura en contextos de estudio. Desde Prácticas del Lenguaje, puede plantearse una secuencia orientada a saber más sobre un tema de estudio, en articulación con el área de Conocimiento del Mundo, específicamente con uno de los temas incluidos en ella: los juegos en diferentes épocas y lugares. Este tema también se encuentra en las áreas de experiencia del *Diseño Curricular de Lenguas Extranjeras*, por lo que resulta un buen punto de articulación.

Se proponen diversas prácticas de lectura y escritura al servicio de la construcción de los conocimientos vinculados a los temas a abordar.

La formación de los alumnos en las prácticas del lenguaje requiere enfrentarlos a los quehaceres del lector, del escritor, del hablante y del oyente que se ponen en juego cuando se estudia un tema:

- Explorar y leer materiales que no han sido escritos especialmente para niños, en el caso del castellano, y que no han sido escritos especialmente para enseñar la lengua, en el caso de las lenguas extranjeras.
- Leer para obtener información general y respuestas a interrogantes específicos.
- Producir escritos de trabajo para conservar y organizar los conocimientos y para comunicar lo aprendido.

La propuesta consiste en producir, en lengua de escolarización y en lengua extranjera, una recopilación de juegos que podrá exponerse en formato friso, libro gigante o rotafolio. En caso de seleccionar una alternativa digital, se podrá crear una presentación multimedia con OpenOffice Impress, con OpenOffice para niños o con Google Drive Presentaciones (pueden consultar el tutorial de OpenOffice Impress, el tutorial de Open Office para niños y el tutorial de Google Drive Presentaciones en el Campus Virtual de Educación Digital). También podrá construirse un mural colaborativo en internet, por ejemplo, con la herramienta Padlet (puede consultarse el tutorial de Padlet en el Campus Virtual de Educación Digital). Tanto la presentación como el mural pueden compartirse en el sitio o blog de la escuela, de forma que las familias dejen sus comentarios, a partir de una consigna como “Los invitamos a colaborar con el trabajo de los chicos dejando su comentario sobre los juegos en su infancia”.

Otra alternativa es la organización de un “Museo de los juegos”, con una conferencia acompañada por una presentación en OpenOffice Impress, Google Drive Presentaciones o una visita guiada presencial, con folletos para los visitantes. Esta

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

visita podría ser también virtual, con filmaciones de los alumnos jugando los juegos seleccionados o con audios grabados con el programa Audacity (puede consultarse el tutorial de Audacity en el Campus Virtual de Educación Digital) en los que cuenten lo que han investigado.

Desde Educación Digital, a su vez, se propone que los estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para realizar un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales. Para ello —y según lo planteado en el Anexo Curricular. Educación Digital. Nivel Primario—, es preciso pensarlas aquí en tanto recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje y la construcción de conocimiento en forma articulada y contextualizada con las áreas de conocimiento, y de manera transversal.

Propósitos didácticos en lengua de escolarización y en lenguas extranjeras

- Propiciar situaciones didácticas para enseñar y para aprender las prácticas de lectura, de escritura y de oralidad en contexto de estudio.
- Generar espacios de reflexión metalingüística sobre aspectos comunes y diferentes entre la lengua de escolarización y la lengua extranjera.

Contenidos

Prácticas del Lenguaje en lengua de escolarización y en lenguas extranjeras

Quehaceres generales del lector

Leer para buscar información

- Localizar la información buscada.
- Adecuar la modalidad de lectura a la información y al texto.
- Autocontrolar y monitorear la interpretación del texto.
- Utilizar la información de otros textos para anticipar el contenido y enriquecer las interpretaciones.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Quehaceres generales del escritor

- Recurrir a la escritura con un propósito determinado.
- Tomar en cuenta al destinatario.
- Decidir cuál va a ser la posición del enunciador y sostenerla durante toda la producción.
- Consultar con otros mientras se escribe.
- Recurrir a diferentes materiales de lectura.
- Revisar mientras se está escribiendo.
- Asegurarse de que la espacialización del texto sea correcta.
- Editar los textos producidos.

Quehaceres del escritor, estrategias discursivas y recursos lingüísticos

- Evitar ambigüedades y repeticiones innecesarias.
- Controlar que todas las informaciones guarden relación con el tema seleccionado.
- Cuidar que las distintas partes del texto se vinculen entre sí de manera coherente.
- Asegurarse de que los textos se parezcan a los del mismo género que circulan socialmente.
- Facilitar la comprensión y la interpretación de lo escrito por parte del lector mediante el empleo de los signos de puntuación.

Quehaceres del escritor y adquisición del sistema de escritura

- Dictar.
- Copiar.
- Escribir solo o con otros.
- Alternar los roles de lector y de escritor.

Quehaceres del hablante y del oyente

- Escuchar para comprender globalmente y para recabar información específica.
- Participar en intercambios orales diversos.
- Escuchar activamente una exposición.
- Comentar, solicitar y evaluar comentarios.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Conocimiento del Mundo en lengua de escolarización

CAST.

Bloque: Sociedades y culturas
Contenido seleccionado: "En las sociedades conviven grupos de personas con diferentes costumbres, intereses y orígenes, que satisfacen necesidades básicas de acuerdo con su cultura y sus posibilidades". 3

Área de experiencia en Lenguas Extranjeras

El área de experiencia seleccionada es "Las actividades cotidianas". 4

FR.

Domaines d'expérience : La vie et les activités quotidiennes. Les loisirs : les jeux, les jouets.

ENG.

Area of experience: Everyday activities. Leisure activities: toys, games.

IT.

Area di esperienza: La vita quotidiana. Il tempo libero: giocattoli, giochi.

PT.

Conhecimentos e experiências: As atividades cotidianas. O lazer: jogos e brincadeiras.

Educación Digital

Educación Digital
Competencias digitales involucradas
• Creatividad e innovación. • Exploración y representación de lo real. • Comunicación y colaboración. • Uso autónomo de las TIC.
Objetivos de aprendizaje
• Leer y escribir sobre un tema propuesto, a través de imágenes, textos y simulaciones, tanto de modo lineal como multilineal. • Realizar historias sobre la base de la propia imaginación y narrarlas utilizando diversos recursos digitales y formatos (palabra escrita, historietas, ilustraciones, videos, etc.). • Navegar y explorar en ambientes virtuales. • Participar, con ayuda del docente, de proyectos de producción y publicación compartida en el blog de la escuela.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Secuencia didáctica

A continuación, se presentan las situaciones didácticas de lectura y escritura que se desarrollan a lo largo del proyecto. Cabe destacar que, si bien en este documento se exponen en un determinado orden, estas pueden alternarse a lo largo de la propuesta.

Presentación del tema

Los docentes de lengua de escolarización y de lengua extranjera presentan a los alumnos el tema de estudio y el producto esperado.

El docente propone a sus alumnos conocer a qué se juega en distintas partes del mundo para producir, con la información que recaben, una recopilación de juegos que podrá exponerse en formato friso, libro gigante, rotafolio, en una presentación digital con OpenOffice Impress, Google Drive Presentaciones o en un mural colaborativo en internet, por ejemplo, con Padlet. Para esto, abre interrogantes como los siguientes acerca del tema:

> ¿Les parece que los chicos que viven en otros lugares juegan a los mismos juegos que ustedes? ¿Jugarán juegos que ustedes no conocen?

Para comenzar, propone elaborar una lista de juegos en los que los alumnos participan en distintos ámbitos: el patio de la escuela, la casa, la plaza, el club; puede ponerse el acento en los que se juegan en el interior y en el exterior, los que necesitan pocos o muchos participantes, los que se practican en la ciudad de Buenos Aires, en otras localidades o en otros países.

Después de exhibir las imágenes correspondientes a cada lengua, presentadas en el apartado “Materiales visuales”, hace preguntas como las que se sugieren a continuación:

CAST. Materiales visuales

- *¿Quiénes están jugando en estas imágenes?*
- *¿Conocen estos juegos? ¿Los han jugado?*
- *¿Saben a qué están jugando?*
- *¿Qué hace cada jugador en este juego?*
- *¿Todos los jugadores hacen lo mismo? ¿Por qué será así?*
- *¿Será que alguien gana en este juego? ¿Quién ganará?*
- *¿Cuántos jugadores creen que se necesitarán para jugar a estos juegos?*

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

FR. Materiales visuales

- *A quoi jouent ces enfants ?*
- *Où sont-ils ?*
- *Combien sont-ils ?*
- *On peut jouer seul? Est-ce que dans tous ces jeux on peut jouer seul ?*
- *Comment on joue ?*
- *Est-ce que vous savez jouer à un de ces jeux ?*
- *Pouvez-vous m'enseigner ?*

L'enseignant fait écouter ensuite la chanson La marelle, par Nazaré Pereira, dans la vidéo « Le jeu de la marelle », en Vimeo. Les élèves répètent et apprennent la chanson.

- *En quelle langue chantent les enfants ?*
- *Et si on jouait à la marelle en chantant la chanson que nous venons d'apprendre ?*

On peut aussi visionner d'autres vidéos, comme par exemple : « C'est quoi la Marelle ? », disponible sur le web.

ENG. Materiales visuales

- *What traditional games are the children playing?*
- *How many players can you see?*
- *Where are they?*
- *What have they got?*
- *Can you play any of these games?*
- *Where can people play these games?*

IT. Materiales visuales

- *Conoscete questi giochi? Avete mai giocato?*
- *Sapete a cosa stanno giocando?*
- *Cosa fanno i giocatori in questi giochi?*
- *Chi vince in ogni gioco?*
- *Quanti giocatori saranno necessari per giocare a questi giochi?*
- *Potreste giocare a questi giochi?*

Il docente può far vedere il video "Gioco della Campana", sul canale Calabria Orizzonti.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

PT. Materiales visuales

- *Quantas crianças estão brincando?*
- *Onde elas estão brincando? Na rua, no parque, numa casa, na praia?*
- *Que elementos são necessários para essas brincadeiras e jogos?*
- *Como é que se joga?*
- *Quando o jogador perde?*
- *Quando o jogador vence?*
- *Gostou? Vamos brincar?*

Situaciones de lectura

Los alumnos exploran textos para decidir cuáles contienen información sobre el tema.

En otra clase, el docente propone seleccionar materiales que contengan información sobre el tema: revistas, libros de divulgación, enciclopedias, páginas de internet previamente seleccionadas. Con este objetivo, puede presentar una mesa con textos en diversos soportes (materiales impresos como diarios y revistas o digitales, a través del equipamiento digital con que cuentan las escuelas):

- que informen exclusivamente sobre el tema investigado;
- que no contengan la información buscada (en este caso, servirán para aprender dónde no está esa información);
- que incluyan, además de otros temas, capítulos o artículos sobre el tema específico;
- que contengan información, pero sus títulos o entradas no permitan anticipar fácilmente que se la hallará;
- que contengan ilustraciones, para que los alumnos puedan distinguir cuáles textos informan sobre el tema y cuáles no;
- que posean diferentes clases de índices: alfabéticos, temáticos, con imágenes.

El docente puede preguntar:

> ¿Cuáles de estos libros les parece que pueden servirnos para buscar información sobre los juegos de diferentes lugares del mundo? ¿Por qué?

Luego, invita a la exploración de la contratapa y del interior de las publicaciones, con el fin de que los elementos paratextuales (imágenes, títulos, subtítulos) orienten las

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

anticipaciones. Como puede observarse, no todas las publicaciones propuestas son útiles al propósito de lectura. De esta forma, los alumnos realizan una lectura exploratoria y señalan aquellos materiales que creen que son útiles para contestar la pregunta que orienta la búsqueda.

El docente les lee la información que han encontrado para verificar o no su pertinencia en relación con el propósito de lectura.

Los alumnos leen a través del docente textos sobre el mismo tema: la rayuela.

Para entrar en el tema, los docentes de lengua de escolarización y de lengua extranjera leen a los alumnos textos sobre la rayuela. Leer sobre un mismo tema en ambas lenguas propicia la formulación de anticipaciones, que posibilitan la construcción de mejores sentidos sobre lo leído.

Es importante destacar que, a lo largo de la secuencia, los docentes de las diferentes lenguas leen también textos sobre temas diversos, es decir, que contienen información sobre diferentes juegos, tales como la gallinita ciega, la payana, las escondidas, el yoyó, la carrera de embolsados, la mancha y el juego del aro.

Como se trata de textos de circulación social que no han sido exclusivamente escritos para niños, antes de leer explicita los propósitos de la lectura. Les propone recordar lo que saben sobre el tema, les anticipa lo que se va a leer a partir de la lectura de títulos y subtítulos y la presentación de las ilustraciones.

Posteriormente, lee el texto completo o lo lee parcialmente, para dar lugar a interpretaciones más locales. Al leer, respeta el texto tal como está escrito, sin alterarlo, para que los alumnos entren en contacto con sus particularidades.

Después de la lectura, abre un espacio de intercambio para dar lugar a que aparezcan las distintas interpretaciones que los alumnos hacen sobre lo leído y propicia la discusión. Formula preguntas que favorezcan la comprensión local y global. Cuando no se comprende algún fragmento del texto, un término o un concepto, los alienta a que expresen sus ideas acerca de lo que entendieron. En algunas oportunidades, además, resulta necesario ampliar información, mediante la explicación del docente o a través de la consulta de otras fuentes.

En este intercambio, los alumnos podrán también analizar si las fuentes leídas en las diferentes lenguas aportan informaciones que se complementan, se amplían o se refutan.

En el caso de las lenguas extranjeras, el docente interviene alternando la lengua

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

de escolarización con la lengua extranjera cuando la situación interactiva así lo requiera. Asimismo, permite que los alumnos expresen sus ideas en una u otra lengua según la necesidad y el objetivo de la interacción. En este sentido, es necesario que planifique estas intervenciones en la lengua de escolarización y en la lengua extranjera, según sus propósitos y el momento de desarrollo de la situación didáctica.

En el apartado "Lecturas sugeridas" se proponen textos sobre la rayuela, en cada lengua, para abordar en diferentes oportunidades. Luego de su lectura, el docente de cada lengua puede intervenir de las siguientes maneras:

CAST. Lecturas sugeridas

- *Ahora vamos a leer un texto sobre la rayuela. Ustedes seguramente conocen este juego. ¿Qué saben sobre él? ¿Cómo se juega? ¿Alguien se anima a contárnoslo?*
- *Les leo el título: "El origen de la rayuela". ¿Qué información creen que nos brindará este texto?*
- *Ahora que lo leímos, ¿qué nueva información nos aporta?*
- *El texto dice: "El juego de la rayuela ha sido difundido a lo largo de la historia en todas las civilizaciones", ¿qué querrá decir? Parece que era conocido desde hace mucho tiempo.*
- *¿En qué civilizaciones nos cuenta que era conocida la rayuela? Les leo: "Era ya conocido en la Grecia clásica con el nombre de escolias, y en la Roma Imperial con el de juego de las odres".*
- *¿Por qué los que investigan sobre este juego están seguros de que se jugaba en Roma? Volvamos al texto para saber si lo dice. Les leo: "Se han encontrado variados tipos de rayuela en las calles de Roma, generalmente en los edificios públicos y en los cementerios".*
- *El texto dice que en la actualidad se juega en muchos países, ¿recuerdan de cuáles se trata? Les releo el texto.*
- *¿Qué otros nombres tiene el juego en esos otros lugares? Leo esa parte para recordarlo: "infernáculo, pata coja, calajanso o tejo, en España;* truccino, paradiso *o* strangallucce*, en Italia;* hopscotch*, en Inglaterra;* Munzenwurfspiel*, en Alemania;* marop*, en la India".*

FR. Lecturas sugeridas

- *Regardez les dessins de la marelle. Quelles formes peut avoir la marelle ? Pensez-vous que le texte va présenter les formes de la marelle ? Lisons maintenant pour apprendre cela.*
- *Où est-ce qu'on joue surtout à la marelle ? Je vous lis: « La marelle est un jeu enfantin très ancien, pratiqué le plus souvent dans la cour de récréation des écoles primaires ou élémentaires ».*
- *La marelle, c'est un jeu nouveau ou ancien ? qu'est-ce qu'on nous dit précisément ? Je vous relis : « La marelle est un jeu enfantin très ancien… »*
- *Y a-t-il des mots qui sont écrits sur les dessins de la marelle ? Lesquels ? Je les recopie au tableau en majuscules: « CIEL », « TERRE ». Vous savez ce qu'ils signifient ? Vous pouvez demander à votre copain.*

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

- *Aujourd'hui nous allons dessiner une marelle dans la cour. Qu'est-ce que nous devons avoir pour la dessiner ? Je vous lis : « une craie, du charbon de bois ou une pointe dure, selon la nature du sol, pour tracer le dessin ».*
- *Et pour jouer ? Je vous lis : « un caillou ou une petite boîte plate (de préférence métallique pour avoir un poids approprié) par joueur ».*
- *Les enfants peuvent dessiner une marelle pendant la récréation et ils peuvent jouer en chantant le refrain de la chanson apprise.*

ENG. Lecturas sugeridas

- *The text says hopscotch began in old Britain, in the Roman Empire. So is this a new or an old game?*
- *Look, here it says hopscotch is called "rayuela" in Argentina. After reading the text, where else is hopscotch called "rayuela"? Where is it called "descanso"?*
- *Look! Here the text says hopscotch began in old Britain. But some stories say that hopscotch was born in China and other stories say it began in Greece. Then is the origin of hopscotch clear or not?*
- *Are all hopscotch patterns similar? Are there circles and squares in the patterns? Numbers and letters?*

IT. Lecturas sugeridas

- *Che altri nomi ha questo gioco?*
- *Che elementi occorrono per giocare? Dove si può tracciare il percorso?*
- *Quante caselle rettangolari si devono disegnare? Sono tutte uguali?*
- *Il testo dice: "il disegno può variare". Quali variazioni conoscete?*
- *Qual è lo scopo del gioco?*
- *Che altre cose vorreste sapere sulla campana?*

PT. Lecturas sugeridas

- *Agora vamos ler um texto sobre a amarelinha. Com certeza vocês já conhecem esse jogo. Alguém pode explicar como se joga?*
- *O texto fala vários outros nomes para a amarelinha, pensemos entre todos por que, no Brasil, esse jogo tem tantos nomes.*
- *Também podemos saber de que país vem o nome "amarelinha"; leio novamente esse trecho: "parece que a origem do nome vem do francês, marelle, que foi associado à cor amarela." Então, de que país vem o nome do jogo?*
- *O que diz o texto sobre os benefícios de jogar amarelinha? É bom para aprender o quê?*

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Los alumnos buscan imágenes en internet para recabar información.

Asimismo, el docente propone observar imágenes para obtener información sobre los diferentes juegos. Para esto, los invita a explorar algunas páginas web para conocer, por ejemplo, sobre las diferentes formas de diseñar la rayuela (algunas de estas formas darán lugar a vincularlas con el nombre que se le da al juego, por ejemplo, “caracol”).

Antes de comenzar la búsqueda, los invita a pensar atentamente qué escribirán en el buscador; si escribirán solo “rayuela”, “cómo se juega a la rayuela” o “diferentes formas de la rayuela”, entre otras posibilidades; es decir, a analizar que, en la medida en que se especifique el criterio de búsqueda, la información a la que se arribe resultará, seguramente, más pertinente a los propósitos de la búsqueda. En concordancia con el Anexo Curricular. Educación Digital. Nivel Primario, la exploración del ciberespacio como de otros entornos digitales promueve la improvisación y el descubrimiento y logra construir en este proceso el pensamiento crítico y responsable.

También puede presentar una mesa de libros, revistas y fascículos con imágenes sobre el tema. Los alumnos pueden explorar los índices, para arribar más rápidamente a la información requerida. Una vez que han seleccionado los textos pertinentes, les propone marcar con un señalador las páginas para compartirlas con el resto de la clase.

En ambos casos, es importante que los alumnos posean alguna información sobre el tema, de modo que el primer acercamiento permita formular anticipaciones un poco más ajustadas sobre el tema antes de explorar los libros.

Los alumnos leen textos por sí mismos para buscar información específica.

En esta situación, los docentes de lengua de escolarización y de lengua extranjera proponen a sus alumnos la exploración y la lectura de los materiales que ha seleccionado con cuidado previamente para dar respuesta a ciertos interrogantes específicos.

Se sugiere la selección de textos tales como epígrafes, listas, rótulos, etcétera, dado que sus características posibilitan, a los alumnos que aún no leen convencionalmente, hacer anticipaciones que les permitan arribar a la información buscada.

El docente puede organizar la clase en pequeños grupos o en parejas.

Los alumnos deberán explorar los textos mirando las ilustraciones y buscando

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

datos orientadores para decidir dónde detenerse a leer de manera más minuciosa. Durante la exploración, tienen que hallar qué dice y dónde dice algo que el docente les solicita. El docente proporciona pistas que les posibiliten circunscribir dónde hallar lo que buscan.

En el apartado "Otras propuestas de lectura" se proponen textos sobre otros juegos para abordar en diferentes oportunidades. Luego de su lectura, el docente de cada lengua puede intervenir de las siguientes maneras:

CAST. Otras propuestas de lectura

- *¿Dónde dice "gallinita ciega"? Recuerden que gallinita empieza como el nombre de Gabriel.*
- *Ahora que encontraron "gallinita", ¿dónde dirá "ciega"? Así estamos seguros de que allí dice eso. Recuerden que pueden recurrir a los carteles de los nombres, al calendario, al panel de cumpleaños para leer.*
- *Cuéntenles a los compañeros cómo hicieron para localizar dónde decía "ciega".*
- *¿Y dónde dice "una aguja y un dedal"? ¿Desde dónde hasta dónde dice "aguja"? ¿Y "dedal"?*

FR. Otras propuestas de lectura

- *Regardez le titre du texte. Qu'est-ce qu'on va nous présenter ?*
- *Vous connaissez des comptines ? Lesquelles ?*
- *Est-ce que vous savez ce qu'est une comptine ? Où est-ce qu'on nous donne sa définition ? Où est écrit « POÈMES » ? et « MÉLODIE » ? Où commence et où finit le mot « POÈMES » ? et « MÉLODIE » ? Regardez, j'écris au tableau: « MÉLODIE » commence comme « MERCREDI ».*
- *Dans le texte on nous dit que les comptines sont transmises par la tradition orale. Vous savez ce que cela veut dire ? Pouvez-vous signaler où cela est écrit ? où commence et où finit le mot « ORALE » ?*
- *L'enseignant propose de lire la comptine « Tourne, tourne petit moulin ».*
- *Quels sont les mots qui se répètent ? Savez-vous ce qu'ils signifient ?*
- *On parle d'un moulin. Pouvez signaler où est-ce qu'il est écrit « MOULIN » ?*
- *Que fait le moulin ?*
- *Et les mains ? Où est écrit « MAINS » ?*
- *Que font les mains ?*
- *Et l'oiseau ? Où est-ce qui est écrit « OISEAU » ? Regardez il commence par … OI, comment est-ce qu'on prononce OI ? Regardez, j'écris au tableau et je prononce : MOI - ROI - NOIR - POISSON. Alors quand on écrit OI, on prononce …*
- *Que fait l'oiseau ?*
- *Et le poisson ? Où est-ce qui est écrit « POISSON » ?*
- *Que fait le poisson ?*
- *Maintenant lisons la comptine, écoutons-la, jouons et chantons !*

Il est possible de voir la vidéo « Tourne, tourne, petit moulin », sur Comptines et chansons.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Cette comptine s'accompagne de gestes. Il faut : tourner les mains pour imiter le moulin, taper des mains, croiser des deux mains pour imiter les vol des oiseaux, joindre les deux mains pour imiter la nage ondulante des poissons.

ENG. Otras propuestas de lectura

- *Look at the text and the picture. Do you play this game?*
- *What is the name of the game in Spanish?*
- *Where does it say "roca" in English? Is it similar or different from Spanish?*
- *How do you say "tijera" in English? Is it a long or a short word?*
- *Look at the explanation of the game. It says you play it with your hands. Where does it say "HAND" in the text? Can you find this word in the text?*
- *HAND starts like HOT. Can you see that word in "The Weather Chart"? Is there another part of the body mentioned in the text? Yes, "FINGER". Can you find that information? How does the word "FINGER" begin? How does it finish?*
- *Where is this game from? Can you find that information in the text?*

IT. Otras propuestas de lectura

- *Oggi lavoreremo con due testi che ci offrono informazioni su altri giochi. Osservate i titoli. Dove dice "Il gioco del cerchio?" Ricordate che gioco inizia come giovedì. Ora che avete trovato "gioco", dove dirà "cerchio"? Quali nomi iniziano come cerchio? Cecilia e César! Così siamo sicuri cosa dice lì. Ricordate che per trovare informazioni ci possiamo servire del cartellone con i nomi, del calendario, del pannello di compleanno. Condividete con i compagni di classe come avete fatto a localizzare "cerchio". Ora vediamo dove dice "i bambini lo spingevano". Da dove fino a dove dice "bambini"? E "spingevano"?*
- *Dove dice "La corsa nei sacchi"? Ricordate che corsa inizia come il nome di Corina. Ora che avete trovato "corsa", dove dirà "sacchi"? Quale nome inizia come sacchi? Santiago! Così siamo sicuri cosa dice lì. Ricordate che per trovare informazioni ci possiamo servire del cartellone con i nomi, del calendario, del pannello di compleanno. Dite ai compagni di classe come avete fatto a localizzare "sacchi". Ora vediamo dove dice "le gambe infilate". Da dove fino a dove dice "gambe"? E "infilate"?*

PT. Otras propuestas de lectura

- *O texto conta sobre a brincadeira "Seu lobo", vocês já jogaram alguma vez?*
- *Aparece a canção que sempre acompanha o jogo? em que parte do texto?*
- *Que palavra dá uma pista para poder achar a canção dentro do texto?*
- *Vocês já repararam na palavra "quantas"? Procurem ela no texto. Com que letra começa? É igual que no espanhol? Vocês lembram o nome dessa letra que inicia a palavra?*
- *Que respostas pode dar o lobo?*
- *Quando o lobo diz que está ocupado fazendo alguma coisa, o que as outras crianças tem que fazer? Em que parte do texto diz isso?*

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Situaciones de escritura

Los alumnos escriben para conservar la información.

El propósito de esta actividad es que los alumnos registren la información en algún soporte y recurran a ella en el momento en que la necesiten para realizar la producción final.

Después de que el docente lee un texto para los alumnos, y que ellos leen por sí mismos en forma parcial o completa (de acuerdo con sus posibilidades), les enseña a tomar nota para conservar la información.

Estas anotaciones constituirán el punto de partida para reelaborar y reorganizar la información recogida con el propósito de elaborar el producto final.

Es conveniente proponer, inicialmente, una toma de notas de manera colectiva. De esta manera, se discute con todo el grupo qué información resulta pertinente registrar y cuál es la forma más conveniente para recuperarla.

De este modo, contarán con mayores herramientas cuando trabajen individualmente o en parejas, para avanzar, así, hacia el logro de una mayor autonomía en sus producciones.

Producción de textos para el producto final

El docente propone a los alumnos la escritura de los textos para el producto final. Es deseable que se incluyan en cada lengua textos referidos a las diferentes informaciones sobre los juegos y evitar la traducción.

Los alumnos escriben a través del docente un texto sobre juegos.

En esta actividad, los alumnos tienen la posibilidad de centrarse especialmente en la composición del texto, dado que, en el dictado al docente, es este quien asume la producción material, es decir, quien toma decisiones sobre la realización efectiva de la escritura: qué letras poner, cuántas utilizar, dónde colocar marcas de puntuación.

En este sentido, esta situación será propicia para la elaboración de textos más extensos y complejos. También lo será para elaborar aquellos de los cuales se requiere un único ejemplar para el producto final, por ejemplo, el prólogo o la contratapa del álbum.

Antes de comenzar el dictado, el docente propone decidir qué se va a escribir. Puede elaborar un listado de ideas que será insumo para el momento de la textualización. También invita a volver a los textos leídos y a las notas realizadas después de las lecturas, para recabar información sobre qué se va a escribir y cómo se va a escribir.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Una vez acordados estos aspectos, el docente invita a los alumnos a que le dicten el texto tal como debe quedar escrito.

> ¿Cómo pongo lo que están diciendo? ¿Lo escribo así o les parece que hay que cambiar algo?

Luego, relee lo escrito y pregunta cómo seguir, todas las veces que crea oportunas. De esta manera, los alumnos aprenden, progresivamente, a controlar su propia escritura:

> Leo lo que escribimos hasta ahora, para ver cómo va quedando.

Señala problemas que puedan pasar inadvertidos para los alumnos. Por ejemplo, la repetición de una palabra o la desorganización de la información. Somete a discusión, en el grupo total, las propuestas diferentes. Puede escribir las opciones en el pizarrón o en un afiche para decidir entre todos cuál es la más adecuada o cuál es la que está mejor escrita en función de lo que se quiere comunicar.

En una clase posterior, propone la revisión del texto producido. Lo lee tal como quedó escrito en el afiche. Pregunta a los alumnos si hay algo que consideren que es necesario modificar, quitar o agregar para que quede escrito tal como les parece.

Los alumnos escriben por sí mismos un texto sobre juegos.

El docente propone a los alumnos escribir textos que serán parte del producto final. Los invita a escribir, por sí mismos, las listas de los juegos o de los países donde se juegan, la dedicatoria de la revista, las referencias de un esquema, el índice del álbum, los diálogos entre los jugadores en los instructivos o los epígrafes de las ilustraciones o las imágenes.

Resulta pertinente proponerles la escritura de estos textos en los inicios de la alfabetización, puesto que tienen la particularidad de estar constituidos por palabras o construcciones breves. Entonces, tienen la posibilidad de centrar su atención en el sistema de escritura: qué letras escribir, cuántas y en qué orden.

El docente puede proponer la escritura en parejas o en pequeños grupos, para propiciar la interacción.

Además, interviene durante la situación. En primer lugar, los invita a decidir qué van a escribir y alienta a que lo hagan de la mejor manera que puedan. Mientras

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

los alumnos escriben, recorre los grupos y les recuerda que deben discutir sobre cuáles y cuántas letras necesitan; asimismo, propicia que se pregunten entre ellos y que consulten la información disponible en el aula: los carteles con los nombres de todos, el calendario, el abecedario. También les propone que revisen lo que van escribiendo.

Los alumnos diseñan y editan el producto final.

Por último, el docente propone diseñar y editar la producción final: el fascículo, la revista, la entrada del blog, el mural digital o los textos para el museo, si se decidiera llevar a cabo esta propuesta. Promueve decisiones en torno a la organización del texto (títulos, subtítulos, apartados, índice; en caso de ser necesario). Invita a observar cómo se incluyen los textos y las imágenes en los soportes de referencia y cuál será la tipografía a utilizar en los títulos y en el cuerpo del texto.

Propone decidir cómo van a organizar la presentación de los textos que han elaborado en ambas lenguas, por ejemplo: por países o por regiones, por tipo de juego (de saltar, de arrojar y recoger; de patear, de correr, de perseguir, de atrapar a otros), por el lugar en que se juegan (interior/exterior).

Los alumnos organizan la visita al museo.

El docente propone organizar el museo de los juegos. Para esto, los alumnos buscan imágenes fijas con sus correspondientes tejuelas, en las que se escriben los nombres de los juegos. Cada imagen puede estar acompañada de la información que han relevado a partir de la lectura de los diferentes textos, y que puede funcionar como soporte para oralizar lo investigado, si se decide incluir una visita guiada al museo. Cada pareja o pequeño grupo es el encargado de dar a conocer uno de los juegos.

Para producir la visita al museo, se puede utilizar alguno de los dispositivos tecnológicos que hoy se encuentran a disposición para filmar. Los alumnos pueden jugar a los juegos seleccionados, para dejar registrados algunos momentos. Luego, graban un audio, por ejemplo, con el programa Audacity (pueden consultar el tutorial de Audacity en el Campus Virtual de Educación Digital), en el que leen textos elaborados previamente para presentar cada uno de esos juegos. Para tal fin, discuten sobre qué se va a grabar, considerando los potenciales destinatarios, y cómo lo van a leer. Ensayan la lectura, tomando en cuenta la pronunciación y la entonación, hasta arribar a una versión que se considere satisfactoria.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Orientaciones para la evaluación

La evaluación tiene el propósito de comprender y de valorar los avances de los alumnos en relación con los contenidos abordados, a partir de las situaciones didácticas propuestas. También, es una herramienta muy valiosa para la revisión de la planificación de la enseñanza.

Es posible relevar esos avances a partir de las observaciones y de los registros de desempeño, en situaciones de lectura y de escritura, y a través del análisis de las producciones.

Si se dedica tiempo didáctico suficiente a lo largo del proyecto, de manera intencional y sistemática, y si se propician condiciones para que los alumnos lean y escriban por sí mismos y a través del docente, con diversos propósitos vinculados al estudio, se espera que:

- Sigan la lectura del docente e intercambien con él y con sus compañeros las interpretaciones sobre lo que se ha escuchado leer.
- Comiencen a reconocer textos en los que pueden encontrar información sobre los temas de estudio.
- Localicen, con ayuda del docente, materiales sobre el tema de estudio, haciendo uso de diversos sistemas de organización y búsqueda.
- Comiencen a explorar rápidamente el material apoyándose en diversos indicadores, con el fin de localizar la información buscada.
- Localicen información en los materiales, con ayuda del docente, a través de la lectura títulos, subtítulos, recuadros, índices alfabéticos y temáticos.
- Comiencen a considerar criterios cada vez más pertinentes para decidir cuáles de los textos hallados son mejores para los propósitos de la búsqueda.
- Recurran a la escritura para registrar datos y fragmentos pertinentes del material seleccionado.
- Elaboren, a través del docente, textos escritos para comunicar lo aprendido, mediante un proceso de planificación, textualización y revisión, atendiendo a los propósitos de la producción, la información que se incluirá, el género y los destinatarios.
- Tomen decisiones sobre la edición de los textos: las ilustraciones, la tipografía, la distribución del texto en la página, etcétera.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

- Preparen y realicen, con ayuda del docente, exposiciones orales para comunicar lo aprendido, utilizando apoyos visuales que colaboren con la exposición, a través de múltiples lenguajes de representación.
- Reflexionen, con ayuda de los docentes, sobre el funcionamiento del lenguaje en cada una de las dos lenguas.
- Se expresen en la lengua extranjera, durante la clase correspondiente, toda vez que sea posible.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

CAST.



JUEGO DE PERSECUCIÓN



SALTO A LA SOGA

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

FR.



LE JEU DU CERCEAU ROULANT



LE JEU DE LA MARELLE

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.



LE JEU DE LA COURSE EN SAC



LE JEU DU COLIN MAILLARD

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

ENG.



CHILDREN ROLLING HOOPS
IN THE STREET



CHILDREN PLAYING HOPSCOTCH
ON THE GROUND

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.



CHILDREN RUNNING A SACK RACE AT A PARTY



CHILDREN PLAYING BLIND MAN'S BUFF

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

IT.



IL GIOCO DEL CERCHIO



LA CAMPANA

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.



LA CORSA NEI SACCHI



LA MOSCA CIECA

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

PT.



BRINCAR DE ARO



BRINCAR DE AMARELINHA

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.



CORRIDA COM SACO



CABRA CEGA

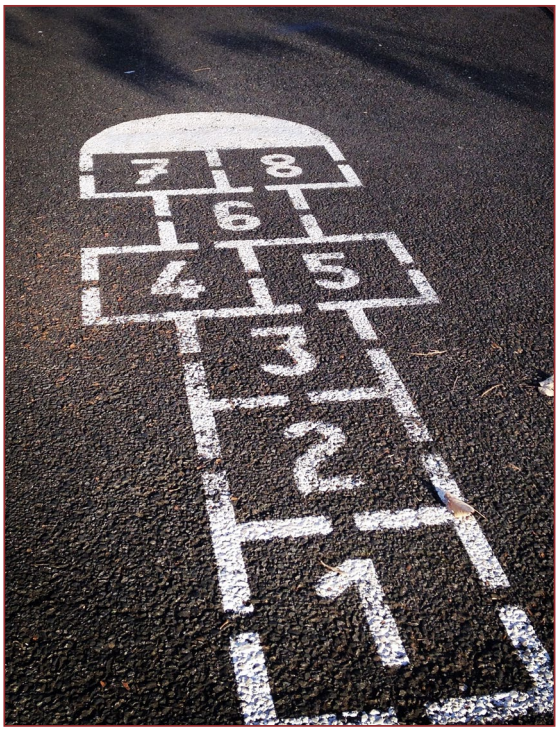
G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

CAST.

EL ORIGEN DE LA RAYUELA

EL JUEGO DE LA RAYUELA HA SIDO DIFUNDIDO A LO LARGO DE LA HISTORIA EN TODAS LAS CIVILIZACIONES. ERA YA CONOCIDO EN LA GRECIA CLÁSICA CON EL NOMBRE DE ESCOLIAS, Y EN LA ROMA IMPERIAL CON EL DE JUEGO DE LAS ODRES. [...] SE HAN ENCONTRADO VARIADOS TIPOS DE RAYUELA EN LAS CALLES DE ROMA, GENERALMENTE EN LOS EDIFICIOS PÚBLICOS Y EN LOS CEMENTERIOS.

[...] ES DIFÍCIL DE SABER SU ORIGEN, PERO LO CIERTO ES QUE SE PRACTICA EN TODOS LOS CONTINENTES, EN PAÍSES TAN DIVERSOS COMO INGLATERRA, RUSIA, INDIA, CHINA, NEPAL, GHANA, BIRMANIA O ESTADOS UNIDOS, CON LIGERAS VARIANTES EN CUANTO AL NOMBRE, GRÁFICO O FORMAS DE JUGAR. ADEMÁS, TIENE NUMEROSOS NOMBRES EN CADA PARTE DEL MUNDO: INFERNÁCULO, PATA COJA, CALAJANSO O TEJO EN ESPAÑA; *TRUCCINO*, *PARADISO* O *STRANGALLUCCE* EN ITALIA; *HOPSCOTCH* EN INGLATERRA; *MUNZENWURFSPIEL* EN ALEMANIA; *MAROP* EN LA INDIA, ETC.



RAYUELA.

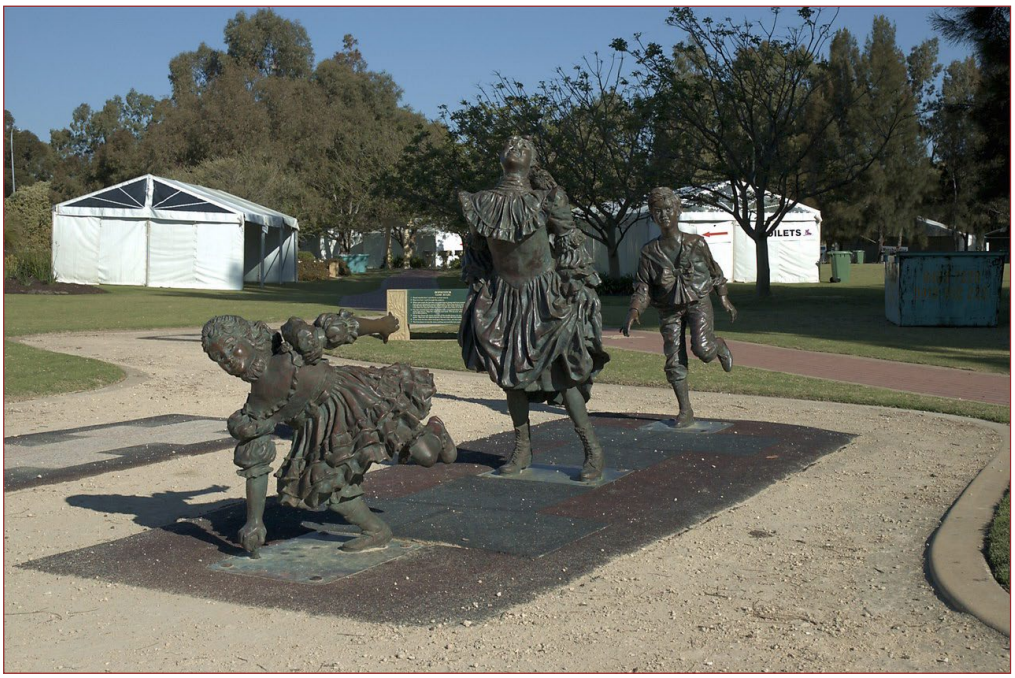
[...] SE CREE QUE UNO DE LOS ORÍGENES DEL JUEGO ES LA REPRESENTACIÓN DE LA SALVACIÓN DEL ALMA. [...] EL JUGADOR ACTÚA A MODO DE FICHA. DEBE SALTAR DE CASILLA EN CASILLA, A LA PATA COJA, EMPUJANDO LA PIEDRA QUE SE SUPONÍA, REPRESENTABA SU ALMA. PARTÍA DE LA TIERRA PARA CONSEGUIR EL CIELO (URANO), VIGILANDO NO CAERSE EN EL POZO O EN EL INFIERNO (PLUTÓN) DURANTE SU RECORRIDO. EN NINGÚN CASO LA PIEDRA DEBÍA PARARSE SOBRE UNA LÍNEA, YA QUE, DE LA TIERRA AL CIELO, NO HAY FRONTERAS NI ZONAS DE DEMARCACIÓN, NI SEPARACIONES, NI DESCANSO.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

FR.

HISTOIRE DE LA MARELLE

LA MARELLE EST UN JEU ENFANTIN TRÈS ANCIEN, PRATIQUÉ LE PLUS SOUVENT DANS LA COUR DE RÉCRÉATION DES ÉCOLES PRIMAIRES OU ÉLÉMENTAIRES. IL Y A DEUX GRANDS TYPES DE MARELLES : LA MARELLE DROITE ET LA MARELLE RONDE QUI A LA FORME D'UN ESCARGOT. AU MOYEN ÂGE, CE JEU EST TRÈS PRATIQUÉ ET LE DESSIN RAPPELLE CELUI DES ÉGLISES.

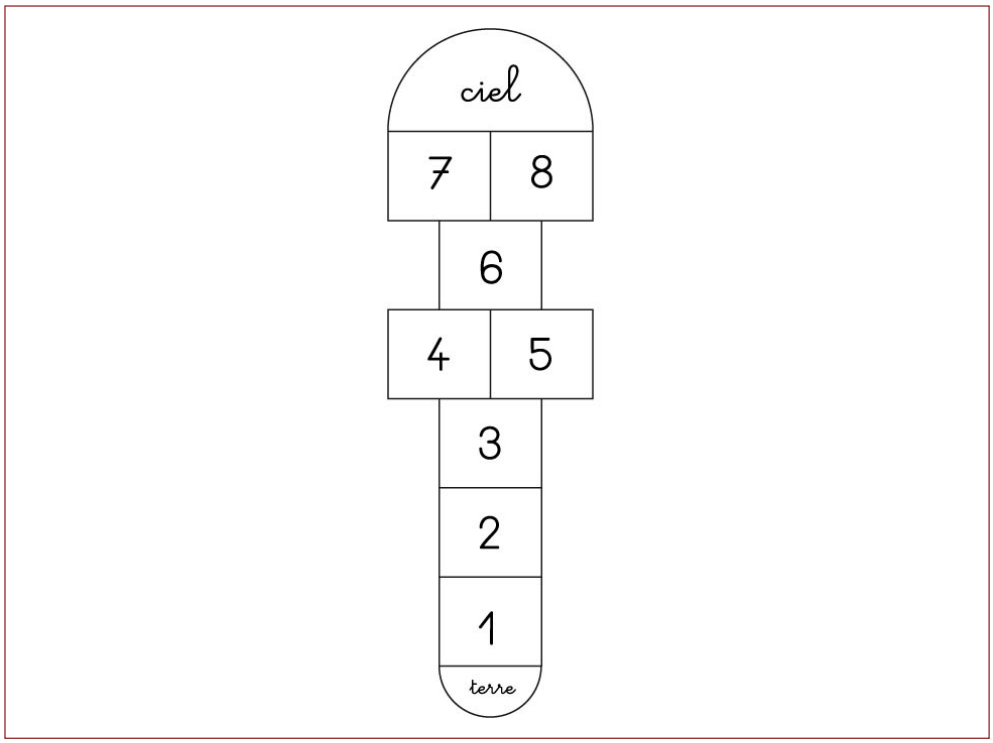


TROIS ENFANTS JOUANT À LA MARELLE. SCULPTURE.

LES ENFANTS DU MONDE ENTIER ONT JOUÉ OU JOUENT ENCORE À LA MARELLE ET ON DIT : «JOUER À LA MARELLE ». IL NÉCESSITE PEU DE CHOSES :

- UNE CRAIE, DU CHARBON DE BOIS OU UNE POINTE DURE, SELON LA NATURE DU SOL, POUR TRACER LE DESSIN ;
- UN CAILLOU OU UNE PETITE BOÎTE PLATE (DE PRÉFÉRENCE MÉTALLIQUE POUR AVOIR UN POIDS APPROPRIÉ) PAR JOUEUR.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.



LE SCHÉMA LE PLUS TRADITIONNEL: EN BAS LA TERRE, EN HAUT LE CIEL.



VERSION DE MARELLE EN FORME DE SPIRALE OU D'ESCARGOT.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

ENG.

HISTORY OF HOPSCOTCH

HOPSCOTCH BEGAN IN OLD BRITAIN, DURING THE ROMAN EMPIRE. THE ORIGINAL HOPSCOTCH COURTS WERE VERY BIG AND THE ROMAN SOLDIERS USED THEM FOR TRAINING EXERCISES: THEY RAN THE COURSE IN FULL.



ROMAN HOPSCOTCH.

ROMAN CHILDREN IMITATED THE SOLDIERS AND DREW SMALL COURTS AND INCLUDED A SCORING SYSTEM AND LATER THIS GAME BECAME POPULAR ALL OVER THE WORLD.

HOPSCOTCH IS CALLED “RAYUELA” IN ARGENTINA, URUGUAY, CHILE, BOLIVIA AND PERU, “DESCANSO” IN PARAGUAY, “MARELLES” IN FRANCE, “EKARIA DUKARIA” IN INDIA, “PICO” IN VIETNAM AND “TEMPLEHUPFEN” IN GERMAN. THE ENGLISH WORD “HOPSCOTCH” COMES FROM “HOP” MEANING “TO JUMP” AND “ESCOCHER”, AN OLD FRENCH WORD MEANING “TO CUT”.

SOME STORIES SAY THAT HOPSCOTCH WAS BORN IN CHINA, OTHER STORIES SAY IT BEGAN IN GREECE.

TODAY WE PLAY HOPSCOTCH ON THE GROUND, ON THE PAVEMENT OR ON AN INDOOR FLOOR. THERE ARE MANY HOPSCOTCH PATTERNS AND VARIANTS: WE DRAW SQUARES OR CIRCLES WITH NUMBERS OR THE ALPHABET. WE HOP THE SQUARES OR CIRCLES WITH ONE OR TWO FEET AND WE TOSS A MARKER.



HOPSCOTCH TODAY.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

IT.

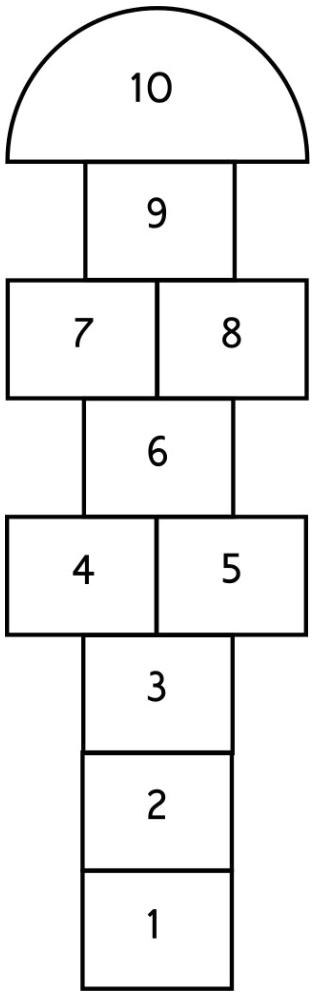
STORIA DELLA CAMPANA

LA CAMPANA, DETTA ANCHE RIGA, MONDO, PARADISO, SETTIMANA O SCIANCATEDDU È UN GIOCO PER BAMBINI CHE PUÒ AVERE UNO O PIÙ PARTECIPANTI. PER GIOCARE, BISOGNA AVERE A DISPOSIZIONE SOLO UNA MODESTA ESTENSIONE DI TERRENO SU CUI TRACCIARE IL PERCORSO. IL DISEGNO PUÒ VARIARE, MA IL PERCORSO DI SOLITO È COMPOSTO DA UNA DECINA DI CASELLE RETTANGOLARI NUMERATE PROGRESSIVAMENTE CHE SI SUSSEGUONO REGOLARMENTE IN FILA INDIANA SALVO UN PAIO DI BLOCCHI COMPOSTI DA DUE CASELLE AFFIANCATE.

L'ULTIMA CASELLA DEL TRACCIATO È LA BASE, ANCH'ESSA DI FORMA RETTANGOLARE OPPURE A SEMICERCHIO, NELLA QUALE IL GIOCATORE DEVE GIRARSI PER COMPLETARE IL PERCORSO RIFACENDOLO ALLA ROVESCIA. IN ALCUNE VERSIONI DEL GIOCO ESISTE UN APPOSITO RIQUADRO DI PARTENZA, "TERRA", DA CUI AVVENGONO I LANCI; IN TAL CASO L'ULTIMA CASELLA NON È PIÙ LA BASE, MA VIENE CHIAMATA "CIELO".

IL GIOCATORE CHE INIZIA LANCIA NELLA PRIMA CASELLA IL PROPRIO SASSOLINO. IL SASSOLINO DEVE ATTERRARE ALL'INTERNO DELLA CASELLA SENZA TOCCARE NESSUNA LINEA O USCIRNE FUORI. IL GIOCATORE QUINDI SALTELLA SU UN SOLO PIEDE DI CASELLA IN CASELLA LUNGO TUTTO IL PERCORSO, MA SENZA MAI ENTRARE NEL RIQUADRO IN CUI È PRESENTE IL SUO SASSOLINO.

LE CASELLE POSSONO ESSERE TOCCATE SOLO CON UN PIEDE, MA I BLOCCHI DI DUE CASELLE AFFIANCATE CONSENTONO DI APPOGGIARE CONTEMPORANEAMENTE ENTRAMBI I PIEDI (UNO IN CIASCUNA CASELLA, SEMPRE CHE UNA DELLE DUE NON SIA OCCUPATA DAL CONTRASSEGNO). RAGGIUNTA LA CASELLA FINALE IL GIOCATORE PUÒ FERMARSI PER POI VOLTARSI, EFFETTUANDO MEZZO GIRO,



ESEMPIO DI PERCORSO.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

E RIFARE IL PERCORSO A RITROSO, SEMPRE RISPETTANDO LA REGOLA DEL SINGOLO APPOGGIO O DEL DOPPIO APPOGGIO DEI PIEDI A SECONDA CHE SI TRATTI DI UNA CASELLA SINGOLA O DI DUE CASELLE AFFIANCATE. GIUNTO IN CORRISPONDENZA DELLA CASELLA CHE CONTIENE IL PROPRIO SASSOLINO, IL GIOCATORE LO DEVE RACCOGLIERE SENZA PERDERE L'EQUILIBRIO E COMPLETARE IL PERCORSO TORNANDO AL PUNTO DI PARTENZA.



DISEGNO DEL PERCORSO DELLA CAMPANA.

DOPO AVER COMPLETATO CON SUCCESSO IL PERCORSO DI ANDATA E RITORNO, IL GIOCATORE LANCIA LA SUA PIETRA NELLA CASELLA NUMERO DUE E COSÌ VIA. VINCE CHI PER PRIMO VISITA CON IL PROPRIO CONTRASSEGNO TUTTE LE CASELLE, COMPLETANDO OGNI VOLTA IL PERCORSO.

SCOPO

LO SCOPO DEL GIOCO È COMPLETARE IL PERCORSO ARRIVANDO ALLA META E POI TORNARE INDIETRO SENZA COMMETTERE ERRORI.

VARIANTI DEL NOME

IL GIOCO È CONOSCIUTO ANCHE COME MONDO, SETTIMANA, SCALA O PAMPINO E SE SI PASSA ALLA VERSIONE DA TAVOLIERE SI TRASFORMA NEL GIOCO DEI BOTTONI.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

PT.

A AMARELINHA

O JOGO DA AMARELINHA, BRINCADEIRA TAMBÉM CONHECIDA COMO PULAR MACACO, ACADEMIA, MARÉ OU SAPATA, É UMA ATIVIDADE INFANTIL MUITO CONHECIDA E TRADICIONAL NO BRASIL. PARECE QUE A ORIGEM DO NOME VEM DO FRANCÊS, MARELLE, QUE FOI ASSOCIADO À COR AMARELA.

AO MESMO TEMPO QUE AJUDA AS CRIANÇAS A CONHECER E A ESCREVER OS NÚMEROS, TAMBÉM DESENVOLVE CERTAS HABILIDADES COMO CONTAR E MANTER O EQUILÍBRIO.

PARA JOGAR AMARELINHA DEVE SE DESENHAR NO CHÃO UNS QUADRADOS COM NÚMEROS CHAMADOS DE CASAS, O INFERNO, TAMBÉM CHAMADO DE INÍCIO OU TERRA E O CÉU, QUE É TAMBÉM CHAMADO DE FIM. OS JOGADORES JOGAM UMA PEDRINHA E DEVEM IR PULANDO, SEM PISAR NA CASA QUE TEM A PEDRA, ATÉ CHEGAR AO CÉU.



UMA AMARELINHA DIFERENTE.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

CAST.

LA GALLINITA CIEGA

SE ELIGE A UNA PERSONA PARA QUE SEA LA GALLINITA, SE LE TAPA LOS OJOS CON UN PAÑUELO, SE LA COLOCA EN EL CENTRO Y SE LE DAN VARIAS VUELTAS Y MIENTRAS SE CANTA:

GALLINITA CIEGA ¿QUÉ SE TE HA PERDIDO?

UNA AGUJA Y UN DEDAL,

YO LO TENGO Y NO TE LO QUIERO DAR,

DA TRES VUELTAS Y LA ENCONTRARÁS.

UNA, DOS Y TRES.

LUEGO, LA GALLINITA CORRE PARA ATRAPAR A UNO DE LOS PARTICIPANTES.

SI LOGRA ATRAPAR A UNO DE ELLOS Y ADIVINA QUIÉN ES, ESA PERSONA SERÁ LA NUEVA GALLINITA.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

FR.

LES COMPTINES

LES COMPTINES SONT DES FORMULETTES, DES POÈMES SIMPLES, RÉCITÉS OU CHANTÉS, SOUVENT ACCOMPAGNÉS D'UNE MÉLODIE AFIN D'AMUSER ET D'ÉDUQUER LES PETITS ENFANTS. ELLES SONT TRANSMISES PAR LA TRADITION ORALE COMME LES DICTONS, LES PROVERBES ET LES CONTES. BEAUCOUP DE POÈTES ONT ÉCRIT DES COMPTINES. VOILÀ UN EXEMPLE D'UNE COMPTINE À GESTES :

TOURNE, TOURNE, PETIT MOULIN

TOURNE, TOURNE, PETIT MOULIN

FRAPPENT, FRAPPENT, PETITES MAINS

VOLE, VOLE, PETIT OISEAU

NAGE, NAGE, POISSON DANS L'EAU

PETIT MOULIN A BIEN TOURNÉ

PETITES MAINS ONT BIEN FRAPPÉ

PETIT OISEAU A BIEN VOLÉ

PETIT POISSON A BIEN NAGÉ



MOULINS.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

ENG.

PAPER, SCISSORS, STONE!

SOME PEOPLE CALL THIS GAME “PAPER, SCISSORS, STONE”. OTHERS CALL IT “PAPER, SCISSORS, ROCK”. THIS IS A HAND GAME FOR TWO PEOPLE OR MORE. THE TWO PLAYERS FORM ONE OF THESE THREE SHAPES WITH THEIR HANDS: PAPER, SCISSORS, STONE.

THERE ARE THREE SHAPES: “ROCK” (A SIMPLE FIST), “PAPER” (A FLAT HAND) AND “SCISSORS” (INDEX AND MIDDLE FINGERS FORMING A “V”). “ROCK” CRUSHES “SCISSORS”, “PAPER” COVERS “ROCK” AND “SCISSORS” CUT “PAPER”. WHEN THE TWO PLAYERS CHOOSE THE SAME SHAPE, FOR EXAMPLE: “ROCK ROCK”, THAT IS A TIE. THERE ARE NO WINNERS OR LOSERS.

SOME PEOPLE SAY THIS GAME IS CHINESE. OTHERS SAY IT IS JAPANESE.

CHILDREN USE THIS GAME AS A CHOOSING METHOD, LIKE FLIPPING A COIN, DRAWING STRAWS OR THROWING A DICE.



PAPER, SCISSORS, STONE.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

IT.

IL GIOCO DEL CERCHIO



GIOCO DEL CERCHIO.

ALL'INIZIO DEL 1900 IL GIOCO DEL CERCHIO ERA UNO DEI PIÙ DIFFUSI. I BAMBINI LO SPINGEVANO CON UNA BACCHETTA DI LEGNO RINCORRENDOLO.

LA CORSA NEI SACCHI



CORSA NEI SACCHI.

PARTICOLARE TIPO DI CORSA DOVE I PARTECIPANTI DEVONO AVANZARE CON LE GAMBE INFILATE, E SPESSO LEGATE, ALL'INTERNO DI UN SACCO, PROCEDENDO QUINDI CON DEI SALTELLI. VINCE CHI ATTRAVERSA PER PRIMO IL TRAGUARDO.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

PT.

SEU LOBO

UM JOGADOR É ESCOLHIDO PARA SER O LOBO E SE ESCONDE. OS OUTROS DÃO-SE AS MÃOS E CAMINHAM EM SUA DIREÇÃO ENQUANTO CANTAM:

"VAMOS PASSEAR NA FLORESTA ENQUANTO O SEU LOBO NÃO VEM, ESTÁ PRONTO, SEU LOBO?"

O "SEU LOBO" RESPONDE QUE ELE ESTÁ OCUPADO, TOMANDO BANHO, VESTINDO, BOTANDO CHAPÉU OU OUTRA DESCULPA QUE QUISER INVENTAR.

ENTÃO, OS OUTROS PARTICIPANTES SE AFASTAM ENQUANTO O LOBO ESTÁ OCUPADO. DEPOIS VOLTAM FAZENDO A MESMA PERGUNTA E RECEBENDO RESPOSTAS SEMELHANTES.

A BRINCADEIRA SE REPETE ATÉ QUE SEU LOBO, JÁ PRONTO, SAI CORRENDO ATRÁS DOS OUTROS.

QUEM FOR PEGO, PASSA A SER O NOVO "SEU LOBO".

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Bibliografía

GCBA, Secretaría de Educación, Subsecretaría de Educación, Dirección General de Planeamiento, *Dirección de Currícula, Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Primer Ciclo de la Escuela Primaria/Educación General Básica*, 2004.

— Diseño Curricular de Lenguas Extranjeras. *Niveles 1*, *2*, *3* y *4*, 2001 .

Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires, Secretaría de Educación, Dirección General de Planeamiento, Dirección de Currículum, *Lengua. Documento de trabajo N.° 2. EGB. Primer ciclo*, 1996. Actualización Curricular.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Notas

1. Creado por la Resolución Nº 786/2001, modificado por sus iguales Nº 2.736/2002 y 1911/2008.
2. Decreto N° 140/2003, modificado por el Decreto N°1944/GCABA/2004. Cabe aclarar que, poco después de la firma de este decreto, la denominación lengua materna se reemplazó por lengua de escolarización, dado que el castellano no es la lengua materna de todos los alumnos de las escuelas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
3. *Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Primer ciclo*, p. 168.
4. *Diseño Curricular de Lenguas Extranjeras,* p. 44.

Imágenes

Página 27. Juego de persecución, Wikipedia, https://bit.ly/2J7N3nJ
Salto a la cuerda, Wikipedia, https://bit.ly/2THYIxz
Páginas 28, 30, 32 y 34.
Boys with hoops on Chesnut Street, Wikimedia Commons, https://bit.ly/1EycGp0
Girls playing hopskotch, Wikimedia Commons, https://bit.ly/2u4WTwk
Páginas 29, 31, 33, 35.
Course de sac lors de la fiesta de la chilenidad, Wikimedia Commons, https://bit.ly/2TDYYi4
Blind man. India, Wikimedia Commons, https://bit.ly/2Tv6eg1
Página 36. Rayuela, Pxhere, dominio público, https://bit.ly/2TGpIO6
Página 38. *Burswood Park*, Hopscotch, Wikipedia, https://bit.ly/2O36cpO
Página 39. *Image marelle*, Wikipedia, https://bit.ly/2HspWlb
Hopscotch escargot, Wikipedia, https://bit.ly/2Ch0DPT
Página 40. *Roman hopscotch*, Wikimedia Commons, https://bit.ly/2TzsGEM
Hopscotch de Cubanese, Wikipedia, https://bit.ly/2T0FWwP
Página 41. *Esempio di percorso*, Wikipedia, https://bit.ly/2XPS1su
Página 42. *Siu Lun Court Hopscotch*, Wikimedia Commons, https://bit.ly/2CrzMRh
Página 43. *Cucchiara Memorial School Hopscotch and Basketball Court*, Wikimedia Commons, https://bit.ly/2Fafspj
Página 45. Windmills in Consuegra, La Mancha, *Spain*, Wikimedia Commons, https://bit.ly/2NYSvbe
Página 46. Piedra, papel y tijera, aporte de Martina Permigotti y Silvia Saucedo.
Página 47. *Boys with hoops on Chesnut Street*, Wikimedia Commons, https://bit.ly/1EycGp0
Carrera de embolsados, Wikimedia Commons, https://bit.ly/2SX0nLe

Fuentes de textos

Página 36. "El origen de la rayuela". Fragmento adaptado de Hurtado García, María. *Colección de juegos infantiles: la rayuela.* Museo del juego, 2010.
Página 37. "Histoire de la marelle". « Marelle », ***Wikipedia***.
Página 49. "History of hopscotch". "Hopscotch. A history", *Welcome to Susan Whiteman page.*
Páginas 40 y 41.
Regole del gioco
"Storia della campana". "Campana (gioco)", *Wikipedia*.
Página 43. "la gallinita ciega". "La gallinita ciega", sitio web *lorcamayor*.
Página 44. "Les comptines". Fragment adapté de "QU'EST-CE QU'UNE COMPTINE ?", *ac-grenoble.fr.*
Página 45. "Paper, scissors, stone!" "Rock, Paper, Scissors", *Wikipedia*.
Página 46. "Il gioco del cerchio". "I giochi dei bambini negli anni '20", blog *Soft Boiled*.
"La corsa nei sacchi". "Corsa con el saco", blog *I giochi del sorriso. Corsa con il sacco*.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.



Vamos Buenos Aires