

## ¿Qué tiene el Pato Ñato?

### En busca de un Pato Ñato renovado.

Giambartolomei Lorena Cecilia  
Profesora en Educación Física U.N.L.P  
[lorenagiambartolomei@gmail.com](mailto:lorenagiambartolomei@gmail.com)

#### Resumen

Es a partir de la búsqueda permanente por mejorar cada día mis prácticas educativas y brindarles propuestas innovadoras de aprendizajes a los/as alumnos/as, que me interpela un juego tan popular como el Pato Ñato.

Tengo que reconocer que no es un juego de mi agrado, pero que a los niños y niñas les encanta. Hasta hoy, jamás me había puesto a analizar seriamente porque no me gustaba y más aún, que podía hacer para cambiar la imagen que tengo del juego y transformarlo en algo mejor, o más funcional a mis clases.

Si tanto les gusta el juego a los/as alumnos/as ¿por qué no jugarlo de vez en cuando?

Este análisis se basa en la práctica, en lo cotidiano de mis clases de Educación Física, principalmente en el nivel inicial.

Me pregunto ¿por qué será que les gusta tanto?, ¿que le ven de divertido?, ¿no se aburren de esperar a ser ñatos? ¿por que si el juego termina y no fueron ñatos se enojan pero quieren jugarlo la próxima clase?, ¿qué es lo que los/as motiva, esperar?.

Algunos de los argumentos que me llevan a no jugarlo son:

-juegan sólo dos alumnos/as por vez, por lo que el juego se torna lento y la participación en los roles principales es poca, en definitiva, es lento y poco dinámico.

-no se puede sostener por mucho tiempo el juego, porque se vuelve aburrido (al menos para mi, y creo que para ellos también).

-participar de la ronda y nunca llegar a ser pato o ñato, ¿que puede ser lo divertidos?

-por lo general siempre son los mismos patos y ñatos, por que al poder elegir, prevalecen los vínculos y se prioriza jugar con los/as más amigos/as, más allá de las múltiples estrategias adoptadas para que esto no ocurra.

Con el fin de dar respuestas a estas y muchas más preguntas es que voy a proponer una nueva forma de jugarlo: “Super Pato Ñato Remix”.

Palabras claves: juego, Pato Ñato, clase, nivel inicial, jugadores/as

## Desarrollo

El Pato Ñato es un juego en ronda, muy conocido y popular entre los niños y las niñas de la escuela, especialmente entre el nivel inicial y primer ciclo de la primaria.

No es nada raro escuchar el pedido de los/as alumnos/as en (casi todas) las clases para jugarlo, hasta podría agregar que es un juego que nunca falla.

De los muchos juegos en ronda que conozco y propongo siempre en clase como por ejemplo “El gato y el ratón”, “La bomba”, “El relojito”, “La torta”, “El lobo está” entre otros, “El Pato Ñato” resulta el que menos me agrada y poco interesante veo, y a su vez, contradictoriamente a lo que esperan mis alumnos y alumnas, el que nunca quiero jugar.

Me pregunto ¿por qué será que les gusta tanto?, ¿que le ven de divertido?, ¿no se aburren de esperar?, ¿por que si el juego termina y no fueron ñato se enojan pero quieren jugarlo la próxima clase?, nada les asegura que en el próximo juego puedan pasar todos por esos únicos dos roles principales y aun así insisten en jugarlo.

Además de estas incógnitas que no tienen respuestas convincentes para mi, tengo varios argumentos para no jugarlo:

-Juegan sólo dos alumnos/as por vez, por lo que el juego se torna lento y la participación en los roles principales es poca.

-No se puede sostener por mucho tiempo el juego, porque se vuelve aburrido. Esto es fácilmente visible. La espera se transforma en aburrimento, entonces la atención inicial captada por el juego comienza a transformarse en movimientos constantes, molestias a los/as compañeros/as linderos y hasta en molestias a los/as corredores lo que puede ser hasta peligroso. Como sabemos la atención en el nivel inicial no se mantiene por periodos prolongados.

-Participar de la ronda y nunca llegar a ser pato o ñato, ¿que puede ser lo divertidos?

-Aplaudir, esperar, cantar pato cocinado, alentar por los/as amigos que corren, ¿será parte de un rol principal?

-Por lo general siempre son los mismos patos y ñatos, ya que al poder elegir, prevalecen los vínculos y se prioriza jugar con los/as más amigos/as, más allá de las múltiples estrategias adoptadas para que esto no ocurra.

Es a partir de la búsqueda permanente por mejorar cada día mis prácticas educativas y brindarles propuestas innovadoras de aprendizajes a los/as alumnos/as, que me interpela este juego tan popular y me propuse pensar en una alternativa que no modifique demasiado su esencia para luego ponerlo a prueba ante mis alumnos/as y ver cuales son los resultados

obtenidos, ¿logrará generar un efecto innovador/de sorpresa que haga que los/as alumnos/as tengan ganas de poner en práctica esta nueva versión?

### **¿Quién no ha jugado alguna vez al Pato Ñato?**

La situación de juego: todos los/as jugadores en ronda, uno/a será el “pato” quien deberá recorrer la ronda al mismo tiempo que le dice a los/as compañeros/as “pato...pato...pato...” apoyando su mano sobre la cabeza de cada jugador/a, al que le diga “Ñato” debe pararse y correr alrededor de la ronda para atraparlo antes de que logre sentarse en el lugar que dejó vacío. Pueden darse dos resultados: que haya o no un “Pato cocinado”. Si el Ñato agarra al Pato, toda la ronda le canta “pato cocinado, pato cocinado” y se sienta en el medio, hasta que llegue un nuevo cocinado<sup>1</sup>. O que el Pato se siente antes de ser alcanzado por el Ñato. En ambos casos el juego vuelve a comenzar con un nuevo “Pato”.

Ahora bien, si en una clase de 30 alumnos/as que gustan y juegan a este juego, 29 participan de la ronda y uno es el pato, que solo elegirá a uno/a “Ñato” para que lo corra, ¿qué tipo de disfrute particular sienten los 28 que esperan su momento y quizás el juego se termina sin que nunca les toque pasar por ninguno de estos dos roles principales?

Uno de mis mayores cuestionamientos quizás sea, pensándolo bien, una de las razones por las que evité jugarlo es simple: los amigos siempre eligen a sus amigos para correr, hay cierto código implícito que rige entre ellos/as y que por más que se intervenga con diferentes estrategias o con alguna nueva regla, suele funcionar siempre así... de mal. De esta forma puede que los mismo de siempre queden sin jugar.

### **Mi propia versión del juego.**

Para darle una vuelta de rosca al juego original y hacerlo más participativo en cuanto a la dinámica y los roles principales me propuse pensar y crear mi propia versión del juego, interpelando la versión original.

### **Pato Ñato By Lore: “Super Pato Ñato Remix”.**

Todos en ronda salvo tres jugadores/as: 1 será el pato cantor y 2 serán los patos corredores.

---

<sup>1</sup> Esta es una de las primeras modificaciones que le hago al juego, nunca nadie queda en el medio solo/a esperando otro/a cocinado/a, es una especie de eliminación encubierta, si fue atrapado/a, vuelve nuevamente a la ronda en un nuevo lugar.

El pato cantor, con los ojos tapados en el medio de la ronda, es el encargado de decir pato/ñato. Al tiempo, los patos corredores enfrentados dan vuelta a la ronda (siempre en un mismo sentido que no se podrá cambiar al momento de correr) tocando las cabezas de los/as participantes sentados/as al ritmo del pato cantor. Cuando el pato cantor dice “Ñato” los jugadores/as elegidos/as (al azar ya que es el tocado en la cabeza en el momento de escuchar Ñato, deben pararse y correr a su respectivo pato, si lo alcanza antes de que este llegue a su lugar vacío, lo convertirá en pato cocinado, si logra sentarse llegará a salvo para el próximo juego.

De esta manera cumplen un rol principal pasando de 2 jugadores/as por partida (en el juego original) a 3 o 5 en un principio según la cantidad de “Patos” con los cuales se proponga jugar. De esta forma se brindan mayores oportunidades a la participación masiva de los jugadores/as en el tiempo que dure el juego, hasta pudiendo repetir su participación pero en otro rol.

Aumentando también la expectativa y la dificultad del juego, requiriendo una mayor atención dado que ya no hay un solo pato dando vuelta en la ronda sino que son varios.

### **Conclusiones. Resultado de la propuesta**

El super pato ñato remix fue puesto a prueba bajo la exigente atención y ganas de jugar de mis alumnos/as del jardín en las salas de 4 y 5 años. De las primeras experiencias puedo decir que:

-No fue fácil ni automático imponer ( en el buen sentido de la palabra) una nueva versión de un Juego tan jugado, amado y conocido. Pero a pesar de esto, fue rápidamente aceptado.

-A algunos/a niños/as en sala de 4 años no les fue agradable vendarse los ojos para ser el pato cantor, por lo tanto fue necesario proponer una nueva opción, que este personaje se aleje de la ronda, no mucho, dándole la espalda.

-Una vez conocido el juego se pudo incorporar más de 2 patos, en algunos grupos llegamos a incorporar 3 patos simultáneos por partida, una multitud de jugadores!

-El pato cantor fue el rol donde más quisieron jugar.

-En el mismo tiempo de juego del “Pato Ñato”, destinado a jugar el “Super Pato Ñato Remix”, pasaron casi todos los jugadores por los distintos roles y en algunas oportunidades, más de uno repite un mismo rol, algo impensado en el juego original.

-En el primer ciclo también se juego. Si bien la propuesta fue pensada para nivel inicial, pude ponerlo en práctica en el primer ciclo del nivel primario, al principio, cuando recordábamos

el juego original muchos/as alumnos/as manifestaron que era el juego preferido del jardín, pero que ahora ya más grandes, les resultaba aburrido. Al presentarles la propuesta del Super Pato Ñato Remix les gusto tanto que cada clase quieren jugarlo, hasta he podido observar que un grupo de niños/as de 3er grado lo juegan en el recreo. En algunos grupos pudimos agregar 3 y hasta 4 corredores!

Para concluir puedo decir que es una gran satisfacción personal y profesional, ver a mis alumnos y alumnas jugar esta nueva versión del Pato Ñato, donde pude observar su entusiasmo, la aceptación de la propuesta, y por sobre todas las cosas con esta revisión presentarles un juego más dinámico, inclusivo y divertido de la que espero todos se apropien del Pato Ñato By Lore: “Super Pato Ñato Remix”