



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

“JUEGOS DE SIEMPRE”

AUTORIA FRANCISCO JAVIER MARTÍN GÁLVEZ
TEMÁTICA JUEGOS
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

1. RESUMEN

Todos los/as docentes nos hacemos la misma afirmación: ¡Los/as niños/as de hoy en día no saben jugar como antiguamente!

Partiendo de esta realidad, los miembros del claustro decidimos llevar a cabo una pequeña investigación en el pueblo (Monachil) sobre cuales eran aquellos juegos a los que se jugaba hace años en el mismo. Tras pasar un breve cuestionario a las familias, seleccionamos (en función de una serie de aspectos) 20 juegos para dar a conocer entre los/as alumnos/as.

Cada semana hemos preparado y puesto en marcha en los recreos un juego diferente siendo el resultado muy satisfactorio y consiguiendo una alta participación y aceptación por parte de nuestros/as alumnos/as.

2. PALABRAS CLAVE

Coeducación, compañerismo, juego y tradición.

3. JUSTIFICACIÓN

Por las “especiales” características arquitectónicas de nuestro Centro (disponemos de solo un pequeñísimo patio para poder jugar) nuestros/as alumnos/as no tienen espacio suficiente para poder jugar a la mayoría de juegos que en patios grandes se pueden llevar a cabo (pelota, carreras, circuitos, columpios, etc.).

Ante esta situación y en vista de que nuestros/as discentes desconocían por completo los juegos a los que jugaban sus padres/madres y abuelos/as, decidimos poner en marcha una investigación con la finalidad principal de dar a conocer esos juegos de antaño que tantas satisfacciones y buenos momentos han dado en el pasado, así como aplicar y adaptar (en la medida de lo posible) los posibles conocimientos que iban surgiendo a las diferentes materias del currículo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

4. OBJETIVOS

Los objetivos principales que nos hemos marcado han sido:

- Conocer y respetar tradiciones y diferentes aspectos del pasado de la localidad.
- Divulgar los juegos populares de la zona entre nuestros/as discentes.
- Fomentar el respeto y compañerismo entre los/as alumnos/as.
- Potenciar la igualdad entre ambos sexos, a través de juegos no sexistas.
- Aplicar en las diferentes materias de clase aspectos variados del juego (medidas, tiempo, redacción, expresión oral, dibujo, etc.).
- Concienciar al alumnado sobre la importancia de reciclar materiales.
- Estimular la imaginación por medio de variantes de un mismo juego.
- Potenciar la participación de las familias en la vida del Centro.
- Favorecer la participación de alumnos/as con algún tipo de discapacidad.

5. CONTENIDOS

Entre los contenidos que se trabajan, destacan:

- Las tradiciones de la localidad.
- Los juegos populares de la zona.
- Respeto y compañerismo.
- Coeducación.
- Aplicación de resultados en las materias de clase.
- Reciclaje de materiales.
- Creamos variantes de los juegos.
- La participación de las familias.
- Integración de alumnos/as.

6. METODOLOGÍA Y DESARROLLO

Antes de poner en marcha los juegos, debíamos conocer que juegos eran los que íbamos a llevar a cabo. Para ello se les pasó a las familias un pequeño cuestionario en el que nos indicaban los diferentes juegos que recordaban de su infancia. Fueron una gran cantidad de juegos y de todos ellos elegimos 20, en función de los siguientes aspectos:

- Haber sido elegido por la mayoría de encuestados.
- No ser un juego sexista.
- Favorecer la intervención de un gran número de alumnos/as.
- Utilización de materiales reciclados para su elaboración.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

- Basarse en reglas fáciles.
- Utilización de espacios amplios.
- Posibilidad de variantes en función de las necesidades.
- Que favorezca la aplicación de aspectos a las materias de clase.

Una vez que los juegos estaban seleccionados, programamos los mismos de forma que cada semana lleváramos a cabo uno diferente (siempre teniendo en cuenta las efemérides que a lo largo del curso se celebran para que hubiese una continuidad en la ejecución).

Cada uno de los miembros del claustro se ha encargado de un aspecto diferente en la elaboración. De esta forma, uno/a se encargaba de elaborar un mural del juego para facilitar su comprensión y explicar las reglas, otro/a de hacer los equipos y que respetaran las normas y otro/a de elaborar los materiales y hacer todas las variantes que pudieran ir surgiendo, etc. Todos, a su vez; nos hemos encargado del correcto funcionamiento del juego así como trasladar a los demás compañeros aquellos aspectos que se pudieran aplicar en clase.

En cada juego existían 3 “guardianes” que han sido los encargados de que las reglas se cumplieran así como de que al finalizar el juego todos los materiales estuvieran recogidos en su sitio. También se ha llevado un registro de alumnos/as que por su desmotivación molestaran al resto, no pudiendo intervenir en el juego siguiente.

En ningún caso hemos pensado llevar a cabo ningún tipo de premio ya que lo que pretendemos con el, es la intervención de todos los alumnos/as (mezclando cursos) de una forma desinteresada y no fomentar la competitividad.

Al final de curso llevamos a cabo la “FIESTA DEL JUEGO POPULAR” en el que hicimos partícipes a la mayoría de las familias que así lo desearon.

7. ACTIVIDADES

Los juegos seleccionados han sido:

- El pañuelo:

En el centro de terreno se hace una raya en cuyo extremo es donde se coloca el niño/a que está sujetando el pañuelo y que es el “juez”.

A cada participante, de ambos equipos, se le adjudica un número (desde el “1” hasta el número de jugadores que haya).

A continuación, el “juez” dice un número y han de salir los dos jugadores (uno de cada equipo) a los que corresponde dicho número.

Cuando éstos llegan hasta el pañuelo, uno de ellos (el más rápido) debe cogerlo y salir corriendo hasta su terreno, evitando ser alcanzado por el del otro equipo, que va corriendo tras él.

Si lo logra, el otro queda eliminado. Si no, es él quien debe abandonar el juego.

El juego termina cuando todos los miembros de un equipo son eliminados.



- **La rayuela**

- **Las canicas:**

Se traza en el suelo un círculo de unos 5 cm. De diámetro en el que cada jugador coloca un determinado número de canicas (dos o tres).

Se traza otro círculo alrededor del primero, de unos dos metros más o menos y desde éste lanza cada jugador su canica intentando dar a alguna de las que están dentro del círculo pequeño. El que lo consigue se queda con la canica a la que ha dado, engrosando así su colección.



- **Al corro de la patata**

- **Las chapas**

- **El escondite:**

Después de sortear quién se la “queda”, éste se tapa los ojos y empieza a contar hasta un número pactado de antemano. Mientras él cuenta, los demás se esconden para no ser vistos.

Cuando termina de contar, avisa a los demás diciendo en voz alta: ¡Ya voy!. Entonces comienza a buscarlos y, cada vez que ve a uno, va a su sitio y dice el nombre del que ha visto y el lugar donde se encuentra escondido. Mientras, los otros intentan llegar al sitio de el que se la “queda” para “salvarse”, diciendo: ¡por mí!.

El primero que ha sido visto, es el que “se la queda” la próxima vez.



- **Los bolos:**

El juego de los bolos, consiste, básicamente, en derribar con una bola (pelota) y desde una marca situada en el suelo, el mayor número de bolos, dispuestos en cuatro filas decrecientes de cuatro a uno, con la misma separación entre ellos y a una distancia fija desde la señal.

Este juego se llevó a cabo con material reciclado.



- **La gallinita ciega**

- **Los cromos:**

Cada jugador/a coloca sobre la zona de juego una cantidad de cromos, boca abajo, que se acuerda entre todos.

A continuación, y por turnos, los golpean, con la palma de la mano ligeramente ahuecada, hasta conseguir darles la vuelta. El jugador que lo consigue se lo queda para su colección, repitiendo tirada.

Este juego se llevó a cabo con material reciclado.



- **Carrera de sacos**

- **Los barquitos**

- **Ratón que te piílla el gato**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

- La peonza
- La petanca
- La comba
- La piñata
- El yo-yo
- Carreras de cucharas con huevos
- Pies quietos

8. EVALUACIÓN

En cuanto a la Eficacia de la Dinámica, podemos calificar su evaluación como muy positiva, puesto que gracias a ésta, las reuniones se han desarrollado de forma muy fluida y lo que es más importante, dando cabida a todas las opiniones, aportaciones e ideas de todos los miembros.

Referente al Grado de Influencia del Conjunto en la Mejora de los Aprendizajes, este ha sido igualmente muy positiva. Por el momento, se puede constatar que el trabajo del grupo ha creado una gran expectativa tanto en los/as alumnos/as y sus familias como en los maestros/as.

Relacionado con el Grado de Influencia del Grupo en la Mejora de la Organización y Funcionamiento del Centro, podemos catalogar a nuestro Proyecto como beneficioso, ya que nuestras actuaciones han mejorado (si es que era posible mejorarlas) relaciones interpersonales dentro del Centro. La dinámica de ha sido adecuada y todos/as los/as integrantes de Grupo han participado activamente en las actividades. Los juegos propuestos han sido asumidos por el resto del claustro, implicándose en las numerosas ocasiones que han sido necesarias.

Referente al Grado de Mejora de las Competencias Docentes, pensamos que es el aspecto dentro de la evaluación que con más hincapié valoramos de forma claramente positiva, porque si algo ha mejorado han sido las competencias docentes. También hemos elaborado una gran cantidad de material que creemos va a ser valioso para otros años.

Así mismo, hemos llevado a cabo una evaluación de nuestra práctica educativa, cómo enfocamos los juegos con el alumnado, si han surgido inconvenientes, y proponemos alternativas y propuestas para resolverlos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

9. BIBLIOGRAFÍA

- ORTÍ FERRERES, J. (2004): La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. (Inde, Madrid).
- HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, A. (2002): Aprendiendo a jugar. (ANPE. Murcia).
- ZÁRATE PONS, A. (1995): Juegos al Aire Libre. (Cofas. Madrid)
- TRIGUEROS CERVANTES, C. (1998): Las danzas y los juegos populares. (Proyecto Sur. Granada)

Autoría

- Francisco Javier Martín Gálvez
- C.E.I.P. "Miraflores". Monachil (Granada)
- franmartingalvez@hotmail.com