



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 - ENERO DE 2009

“JUEGOS TRADICIONALES DE ESPAÑA”

AUTORÍA M^a DOLORES MONTES GONZÁLEZ
TEMÁTICA JUEGOS TRADICIONALES
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

El fin de este proyecto es el de revalorizar algunos juegos tradicionales de nuestro país, algunos de los cuales se están perdiendo, por lo que considero que los niños y niñas de esta época (más individualista, electrónica y pasiva) han de conocerlos, realizando un acercamiento con el pasado de familiares y amigos y aunándolo todo en el aula.

Palabras clave

Juegos Tradicionales de España

1. OBJETIVOS

Objetivos generales y didácticos

Objetivos generales

- Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 - ENERO DE 2009

- Conocer e investigar sobre juegos tradicionales en nuestro contexto a través de familiares
- Respetar y presentar interés sobre lo que cuentan nuestros mayores
- Iniciar al alumnado en la valorización de los juegos tradicionales como un objeto de memoria colectiva

Objetivos didácticos

- Fomentar el respeto a normas y reglas.
- Valorar la actividad física como algo agradable.
- Conocer juegos populares locales, andaluces, nacionales e internacionales que puedan practicar en su tiempo libre y en los recreos, como alternativa a otros deportes más conocidos como el fútbol.
- Conocer las posibilidades propias y de los demás, respetando las diferencias individuales.
- Jugar sin discriminación alguna por el hecho de ser niño o niña.

1.1. Actividades

- En primer lugar, se les pedirá a los niños y niñas que hablen con sus mayores con el fin de recopilar algunos juegos a los que éstos de pequeños jugaban, así como las características del juego, materiales necesarios, etc.
- En la asamblea se pondrán en común los juegos que les han comentado, por lo que cada uno de los niños y niñas comentará el juego o juegos de los que les ha hablado su abuelo, abuela, madre, padre..., con las características que presentan, materiales que se necesitan...
- Tras la puesta en común, el docente presentará preguntas acerca de diferencias y semejanzas con los juegos a los que jugaban nuestros abuelos y abuelas y padres y madres.

¿Son iguales los juegos de antes con los que jugáis ahora?

¿En qué se diferencian?

¿Ahora hay más juegos en los que se necesitan muchos jugadores o menos?

¿Antes se jugaba más en la calle que ahora?

¿Las muñecas de nuestras abuelas eran iguales a las que hay ahora? ¿y las de nuestras madres?

¿Antes se necesitaban muchos juguetes para jugar?

Los niños y niñas irán contestando a las preguntas con la ayuda del docente que les presentará mediante diapositivas, recursos utilizados para jugar en el pasado, como las cánicas, muñecos de trapo, tirachinas hechos a mano, chapas, tiza, goma para saltar,...

- Presentación de algunos juegos tradicionales. Algunos habrán sido comentados por el alumnado, otros no, pero se trata de presentar aquellos juegos que han estado presentes a lo largo de los

**INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 - ENERO DE 2009

años, con el fin de crear una memoria común y fomentar el no olvido de tesoros tan preciados como son los juegos cooperativos, en grupo, que exigen actividad... algo que en nuestra época se está olvidando, anclando a los niños y niñas a no salir de casa, a no relacionarse, a no saber qué hacer si la consola se ha roto,...

Algunos de ellos serían:

<< LA BOTA ESCONDER >>

Número de participantes: En este juego puede jugar el número de participantes que se quiera.

Lugar para jugar: Puede ser en un sitio cerrado (con lugar para esconderse, como un piso o casa,...) o en un sitio abierto (parque, en la calle,...)

Desarrollo del juego: De todos los participantes uno era el que se la quedaba, el cual tenía que contar hasta un número concreto (que dependía de la cantidad de participantes) en una pared por ejemplo y sin mirar, mientras los demás se escondían. Cuando acaba de contar debía de decir: ¡QUE VOY! y comenzaba a buscar a todos los participantes que se habían escondido. Éstos últimos debían de salvarse para no “quedársela” por lo que debían de ir a salvarse a la pared en la que el otro jugador anteriormente estaba contando. El jugador que se la quedaba cuando encontraba a alguien en su escondite debía de nombrar el nombre de éste en la misma pared en la que había contado, por ejemplo: ¡Por Jaime! Y Jaime era el que perdía y se la quedaba la próxima vez. Si nombra a varios jugadores, el último en nombrar es el siguiente que cuenta y busca a los demás.

<< LAS KANSAS >>

Número de participantes: Todos los que quieran participar. Hay que decir, que este juego ha sido tradicionalmente típico de niñas, algo que nosotros plantearemos como un juego para ambos sexos, puesto que no hay juegos para unos ni otros, simplemente hay que querer jugar.

Lugar para jugar: Puede ser en un sitio cerrado con espacio para saltar y dibujar en el suelo (como cochera, patio, etc.) o en sitios abiertos (parques, calle, etc.).

Materiales: tiza para dibujar en el suelo ó un palo para dibujar en la arena y una piedra para lanzar de cuadrado a cuadrado.

Desarrollo del juego: Con un palo en la tierra o una tiza, se dibujaba en la suelo, el siguiente dibujo:



Tras ello, los participantes debían de pasar por tres fases, que serían las siguientes:

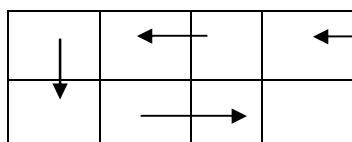
1ª Fase:



INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS

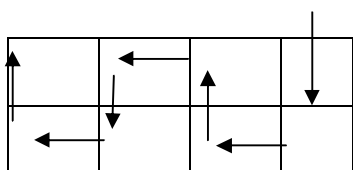
ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 14 - ENERO DE 2009



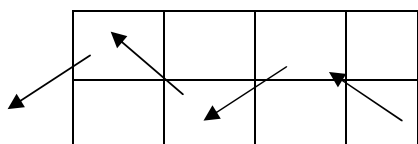
En esta fase, los participantes debían de lanzar la piedra de cuadrado en cuadrado, siguiendo la dirección que el dibujo señala, sin tocar ninguna línea, e ir saltando a la pata-coja sin pisar ni líneas ni la piedra y completando la figura.

2ª Fase:



En esta fase, es similar a la anterior pero se ha de seguir la dirección que se plantea en la imagen, y siguiendo las mismas normas, no pisar la piedra ni las líneas, ni rozar con la piedra las líneas dibujadas.

3ª Fase:



En esta fase se debía de saltar siguiendo la dirección de la imagen. Siguiendo las mismas reglas que las anteriores fases. El ganador o ganadora era el que antes finalizaba todas las fases.

<< LAS CANICAS >>

Número de participantes: Todos los que quieran participar. Hay que decir, que este juego ha sido considerado a lo largo de los años como un juego de niños, a lo que el docente responderá con un fomento de la participación femenina, ya que para jugar a este juego solamente se necesita, canicas y mucha puntería.

Lugar para jugar: Para jugar a las canicas debe ser un lugar en el que haya tierra, con el fin de que éstas no ruedan sin parar.

Materiales: Canicas y un palo para dibujar en la tierra.

Desarrollo del juego: Con un palo en la tierra se dibuja un círculo en el suelo y con las canicas se intenta colar dentro. El que quedara dentro o más cerca del círculo era quien ganaba.

<< LAS CHAPAS >>

Número de participantes: Todos los que quieran jugar. Este juego también ha sido considerado a lo largo de los años como un juego de niños, por lo que el docente lo presentará con el fin de que



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 - ENERO DE 2009

niños y niñas participen en igualdad, pues al igual que el juego anterior, para jugar a este juego solamente se necesita, chapas y mucha puntería.

Lugar para jugar: Para jugar a las chapas se puede jugar en un lugar abierto o cerrado. Debe ser un lugar en el que la chapa se deslice con suavidad.

Materiales: Chapas (una para cada niño o niña) y una tiza para dibujar en la superficie que se vaya a jugar.

Desarrollo del juego: Con la tiza se dibuja un recorrido que pretendemos que se siga con las chapas, por ejemplo un camino con curvas, un camino cuadrangular,... Pueden ser todos aquellos recorridos que se nos ocurran, añadiendo complejidad según la edad de los participantes. Con la chapa cada niño o niña ha de recorrer el camino que hemos dibujado, sin tocar con la chapa las líneas trazadas. El ganador o ganadora es aquel o aquella que consiga acabar el recorrido en primer lugar.

<<EL PAÑUELO>>

Número de participantes: Todos los que quieran jugar, siempre que sean más de dos.

Lugar para jugar: Para jugar al pañuelo es necesario un espacio amplio para desplazarse, por lo que se puede realizar en la sala de psicomotricidad o en el patio de recreo.

Materiales: Un pañuelo, tela, lazo,...

Desarrollo del juego: Los jugadores se dividen en dos grupos, quedando uno para agarrar el pañuelo (este papel puede realizarlo el docente). En cada grupo se le concede a cada jugador un número, por ejemplo, en el grupo A: 1, 2, 3, 4 y 5 y en el grupo B: 1, 2, 3, 4 y 5. Los grupos se presentarán uno frente al otro estando el participante con el pañuelo en el centro de éstos. El participante que tiene el pañuelo ha de nombrar en voz alta dos números dejando claro cada número a qué grupo se refiere. Los números a elegir pueden ser los que éste quiera, por ejemplo: El uno de un grupo y el cinco del otro. Al nombrarlos, cada participante que ha nombrado por el número ha de correr al centro a coger el pañuelo y volver a su grupo. El participante que antes agarre el pañuelo y llegue a su grupo, ganará. El que no ha conseguido coger el pañuelo en primer lugar puede correr tras el que lo ha cogido, si lo alcanza y consigue quitarle el pañuelo y volver a su grupo habrá ganado un punto para su equipo. Esto se realizará hasta que se considere que el juego ha acabado.

<<JARDINERA>>

Número de participantes: Todos los que quieran jugar. Este es otro juego de los que se consideraban de niñas, para trabajarlo en el aula se les puede decir a los niños que son jardineros y así fomentar la participación de este sexo.

Lugar para jugar: Este juego puede realizarse tanto en sitios abiertos como cerrados, siempre que se cuente con un espacio amplio.

Materiales: ninguno.

Desarrollo del juego: Todos los participantes se colocan en corro, uno de ellos se coloca en el centro de éste. Mientras el jugador del centro está con una rodilla en el suelo imitando a un



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 - ENERO DE 2009

jardinero o jardinera, los jugadores del corro dan vueltas cantando: “jardinera/o, tú que entraste en el jardín del amor, de la planta que regaste, dime cuál es la mejor”. El jugador que hace de jardinero o jardinera contesta: “La mejor es una rosa que se viste de color, de color echa las flores, de color echa las hojas y de nombre..... (se nombra a una persona que esté en el corro) la llamé”. A la persona que se nombre es la que hace de jardinero o jardinera la siguiente vez.

<<BALÓN PRISIONERO>>

Número de participantes: Todos los que quieran jugar. A mayor número de participantes más diversión tiene el juego.

Lugar para jugar: Este juego puede realizarse tanto en sitios abiertos como cerrados, siempre que se cuente con un espacio amplio.

Materiales: pelota de esponja y una tiza para dibujar el espacio con el que cuentan los grupos.

Desarrollo del juego: Todos los participantes se dividen en dos grupos, los cuales se colocarán uno frente al otro. Con el balón se tratará de alcanzar al grupo contrincante, consiguiendo eliminar a aquel participante al que alcance el balón. Para aumentar la dificultad con participantes de más edad, los participantes eliminados de cada grupo se colocarán tras el grupo contrario, pudiendo ellos eliminar a su vez a los jugadores contrarios. Estos quedarían así: b) A [B [a. Perderá aquel grupo al que se le eliminen todos sus jugadores.

<<A LA COMBA>>

Número de participantes: Todos los que quieran jugar. Este ha sido otro juego considerado solamente femenino, por lo que la acción del docente será la de fomentar la participación masculina.

Lugar para jugar: Este juego puede realizarse tanto en sitios abiertos como cerrados, siempre que se cuente con un espacio amplio.

Materiales: comba o cuerda.

Desarrollo del juego: Dos de los participantes se colocarán a cada extremo de la comba, balanceándola según la dificultad que se quiera dar. Los demás se colocarán frente a la comba y saltarán ésta con los pies juntos. Para acompañar este juego se cantaban canciones o retahílas como: el cocherito leré, al pasar la barca, etc.

El cocherito leré: Al cocherito, leré, me dijo anoche, leré, que si quería, leré, montar en coche, leré. Y yo le dije, leré, con gran salero, leré, no monto en coche, leré, que me mareo, leré.

Al pasar la barca: Al pasar la barca, me dijo el barquero: las niñas bonitas, no pagan dinero. Yo no soy bonita, ni lo quiero ser, yo pago dinero como otra mujer.

<<POLLITO INGLÉS>>

Número de participantes: Todos los que quieran jugar. A mayor número de jugadores más dificultad tendrá.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 - ENERO DE 2009

Lugar para jugar: Este juego puede realizarse tanto en sitios abiertos como cerrados, siempre que se cuente con un espacio amplio.

Materiales: ninguno

Desarrollo del juego: uno de los participantes es el que se la queda, se apoya en una pared o se queda de espaldas al resto de jugadores. Este tendrá que decir “Una, dos y tres, pollito inglés”, mientras que los demás tendrán que ir acercándose a él para salvarse, cuando el que se la queda se gira hacia los demás, éstos tendrán que quedarse quietos sin moverse. Si el que se la queda ve a alguien moverse, éste será el que se la quede esa vez. Si no ve a nadie moverse y todo el mundo se salva, de nuevo le tocará a él ser el que se la queda.

- Poner en práctica todos los juegos.
- Al finalizar todos ellos, comentar cuál es el que más nos ha gustado, comentar el por qué y hacer un dibujo para adornar la clase.

Metodología y organización de la actividad

El modelo de aprendizaje propuesto por el sistema educativo pone en énfasis la existencia de una *concepción constructivista* del aprendizaje. Propone que el conocimiento no se debe transmitir elaborado, sino que este debe ser madurado y modelado por el propio alumno/a. Siguiendo ésta línea de actuación, a la hora de poner en práctica las actividades tendremos en cuenta los principios metodológicos siguientes:

- **Utilizar el juego como principal recurso didáctico.**
- **Evolucionar de lo simple a lo complejo.**
- **Adecuarse a las diferencias y peculiaridades de los alumnos y alumnas.**
- **Aprendizajes significativos.**
- **El tratamiento del aprendizaje será global e interdisciplinar.**
- **Debemos individualizar la enseñanza realizando una evaluación de conocimientos previos.**
- **Utilizar preferentemente técnicas y estilos de enseñanza basados en la indagación.**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 - ENERO DE 2009

- Las actividades propuestas poseerán diferentes niveles de solución y posibilidad de adaptaciones.
- Valoraremos de forma fundamental el proceso de aprendizaje, considerando el progreso del alumno/a en relación con el trabajo realizado y su evolución, y no únicamente en función de los resultados obtenidos.
- Se tomarán precauciones a fin de que los espacios y materiales utilizados, no supongan peligro.
- Los materiales tendrán un carácter multifuncional y carentes de peligrosidad.
- Deberemos proponer la adquisición de hábitos de buen uso del espacio, del material y del propio cuerpo con actividades de higiene y salud.

EVALUACIÓN

Será en relación a:

- 0 Conoce distintos juegos populares
- 0 Realiza la labor de investigación adecuada
- 0 Sabe llevar a cabo el juego de una forma adecuada
- 0 Incluye en los recreos el repertorio de juegos que hemos visto.

BIBLIOGRAFÍA

<http://www.tebytib.com>

<http://centros3.pntic.mec.es>

AA.VV.: Juegos tradicionales en la escuela infantil. Amaru Ediciones, 1992.

ALLUE, J. M.: Juegos para el invierno. Parramon Ediciones, S.A. 1999.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 - ENERO DE 2009

Autoría

- Nombre y Apellidos: M^a Dolores Montes González
- Localidad, provincia: Aguilar de la Frontera, Córdoba
- E-mail: lolesmontes@hotmail.com