



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°17 ABRIL DE 2009

## “JUEGOS POPULARES EN EL AULA”

AUTORÍA <b>M. CARMEN URIEL ROMERO DE ÁVILA</b>
TEMÁTICA <b>JUEGO DIDÁCTICO</b>
ETAPA <b>E.I., E.P., E.F., MÚSICA</b>

### RESUMEN

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

### PALABRAS CLAVE

El Juegos didáctico: juegos populares

### 1. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la sociedad, el progreso acelerado de nuestro siglo, y la consiguiente multiplicación de las vivencias del hombre y la mujer, obliga a los sistemas educativos a buscar recursos para adecuar y enriquecer sus currículos de forma continua y servir mejor a los sujetos y beneficiarios de la educación, buscando que sus recursos entiendan mejor al ser humano como una unidad, y logren, en su aplicación favorecer simultáneamente varios aspectos de su proceso vital.

El juego debe ser un elemento educativo accesible y necesario para ayudar al educando, desde las primeras etapas y edades de la formación hasta aprovechar su mayor potencial.

La importancia del juego en la educación, nos hace concluir, que debe dejar de ser un ejercicio puntual, actividad sólo de recreación y pasar a ser básicamente una actividad formativa.

El juego desde el nivel preescolar deber ser estructurado y ofrecer la posibilidad de enriquecer sus contenidos, eliminar el peligro de rutina y la limitación de materiales y de tiempo, dando así oportunidades permanentes para que el educador pueda aprovechar cualquier momento para la realización de alguna actividad lúdica.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°17 ABRIL DE 2009

Si nuestro objetivo primordial es educar al niño/a, no podemos plantear su logro si no es conociendo su naturaleza para respetar sus posibilidades personales, cultivarlos y encauzarlo, aprovechando las características propias de su edad tales como: su necesidad de movimiento, su placer y necesidad de emitir y repetir sonidos, su necesidad de comunicación, el enriquecimiento de sus ideas y vocabulario, de gozar plenamente su juego e imitar cuanto ve y escucha a su alrededor, como recursos de desarrollo e incorporación y con el horizonte que permite prever y estimular la creatividad.

Aprovechemos el juego, por tanto, para favorecer su socialización, sensopercepción, coordinación motriz, atención-concentración-memoria, sentido de colaboración, progresión, sensibilidad, personalidad, etc....

## 2. EL JUEGO EN NUESTRA ENSEÑANZA ACTUAL

El juego ofrece al niño/a la ocasión de experimentar su capacidad, y aunque el resultado no sea muy halagüeño, según nuestra visión de adultos, siempre será maravilloso para el niño, que suplirá las deficiencias con una cualidad fundamental de la edad infantil: la fantasía.

De esta forma trabajaremos el juego de manera que contribuya al desarrollo de la fantasía a través del comportamiento del niño/a en su actividad lúdica según la edad.

El juego fortalece el espíritu creador del niño/a modelando su sensibilidad y la construcción de su personalidad.

- Enseñar a través del juego:

El educador/a debe utilizar en su labor pedagógica todos aquellos recursos que tenga a su alcance, y entre ellos el juego.

El trabajo en grupo, la desinhibición personal, el respeto al trabajo de los demás se desarrollarán en los alumnos sin darse cuenta a través del juego.

El profesor debe ser un “mago” que se introduzca en el mundo de los niños/as y nunca recluirse en su pedestal lejos de ellos.

Utilizará el factor sorpresa, la variedad constante en sus actividades, creando ejercicios dinámicos, lejos de la rigidez.

- Aprendizaje lúdico:

El niño/a por su parte, es movimiento, fantasía, interés, inquietud, deseo, sorpresa..... es juego en sí.

El juego es el motor de su vida; por medio del juego aprende gran cantidad de cosas y aspectos, sobre todo en sus etapas más tempranas.

El juego es el campo de relación del niño/a con todo lo que le rodea, con su entorno, con sus familiares, con sus amigos, y ¿por qué no puede serlo con su escuela, con su maestro/a.... siendo el



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°17 ABRIL DE 2009

punto de comunicación las cosas que aprende?

El aprendizaje de diferentes juegos significará para el niño/a vivencias necesarias para su proceso evolutivo y creativo y elaboración de pautas necesarias para su proceso de su desarrollo que de ningún modo se puede obviar.

### 3. DEFINICIÓN DE JUEGO

El **juego** es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

En el aula, el profesorado en general, encuentra a diario la necesidad del alumnado a jugar, necesidad que no debemos renegar de ella, si no todo lo contrario.

Debemos utilizar esta herramienta como útil en el aprendizaje del niño/a, y como fuente de inspiración en nuestras enseñanzas.

Con el uso del Juego Didáctico encontraremos la herramienta necesaria para el aprendizaje de las áreas instrumentales (Lengua, Matemáticas y Conocimiento del Medio) y para el resto de áreas; además es un recurso indispensable para las áreas de Educación Física y Música.

### 2. FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°17 ABRIL DE 2009

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

Encontramos diferentes tipos de juegos tales como:

- 1 Juegos Populares
- 2 Juegos Tradicionales
- 3 Juegos de mesa
- 4 Juegos de naipes
- 5 Videojuegos
- 6 Juegos de rol

El tema nos compete es de los Juegos Populares, pero antes quisiera aclarar la diferencia que hay entre Juegos Populares y Juegos Tradicionales.

## **2 Juegos populares**

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades matrices, o servir como base de otros juegos y deportes

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprendan al mismo tiempo que se divierten.



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº17 ABRIL DE 2009

### 3 Juegos tradicionales

Son juegos más solemnes, que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compete con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes, muy ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan *juegos o deportes autóctonos*. Ej. Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la sogá tira, pelota mano, etc.

A continuación describiré una serie de Juegos Populares, que podemos utilizar como recurso en el aula:

### 3. JUEGOS POPULARES

#### 1 Nidos y golondrinas:

Todo el alumnado, a excepción de dos, se irá agrupando en grupos de tres alumnos respectivamente.

En cada grupo, dos de los alumnos/as se agarrarán fuertemente las manos y éstas a su vez estarán en alto, formando una especie de nido, y el alumno/a que queda suelto, estará en medio de sus dos compañeros/as y será la golondrina.

Habrà un alumno/a, el que queda fuera de los grupos, que hará de cazador; y el otro que hará de golondrina sin nido, que es perseguido por el cazador.

En la carrera de la golondrina sin nido se mete en otro nido, del cual deberá salir el alumno/a que lo ocupaba anteriormente, para refugiarse en otro nido, a su vez, si no es atrapado antes por la



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº17 ABRIL DE 2009

golondrina... y así sucesivamente irá transcurriendo el juego.

Cuando la golondrina es cazada pasará ésta a ser cazador.

## **1 Los domadores y los tigres:**

Se divide el alumnado en dos grupos, uno será el formado por los tigres y el otro por los domadores, siendo el grupo de domadores algo superior en número al grupo de tigres.

Los tigres no quieren ser domesticados y se esconden de los domadores, en los arbustos del patio, árboles, columnas...para defenderse llevarán unas pelotas (que bien pueden ser de papel de aluminio, elaboradas por ellos mismos con el material de desecho del desayuno, o bolas de goma espuma) y que servirán para eliminar de un golpe a los domadores.

Por el contrario los cazadores también portarán las mismas pelotas, pero éstos para eliminar a los tigres deberán acertar tres veces.

Ganará el equipo que antes elimine a su rival.

### **- Ratón que te pilla el gato:**

Todo el alumnado, a excepción de uno, se colocará en un corro sentados en el suelo, los cuales estarán con la cabeza boca abajo y con los ojos cerrados para no poder ver a su compañero/a.

El alumno/a que queda suelto (ratón) esconde detrás de uno de sus compañeros/as bien una zapatilla o bien cualquier otro objeto similar, sin que no le escuchen ni le oigan.

Cuando el educador/a grite ¡YA!, todo el alumnado mirará detrás de si mismo para con las manos sin levantarse, el compañero/a que encuentre la zapatilla (gato) perseguirá al ratón a ritmo de la popular canción "Ratón que te pilla el gato", si el ratón es pillado por el gato, éste pasará a ser ratón y si no volverá a repetirse el juego.

## **2 El saltamontes:**

El alumnado se irá colocando en una línea de salida (por ejemplo de cinco en cinco) y cada uno con los pies juntos, dará cinco saltos seguidos y se quedará quieto en el lugar conseguido.

El alumno/a que haya conseguido el lugar más distante de la línea de salida es el ganador/a.

En caso de empate, se repetirá el juego con los que han empatado para deshacerlo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°17 ABRIL DE 2009

### **3 Memoria de elefante:**

Sobre una mesa, puede ser la mesa del profesor, se colocarán ocho o diez objetos (pueden ser objetos del aula, objetos personales...) que los alumnos/as deberán observar con atención.

Una vez que lo han observado durante un par de minutos, los alumnos/as volverán a sus pupitres donde deberán escribir en un cuaderno el nombre de los objetos que han visto.

Ganará el alumno/a que recuerde todos los objetos o el que más recuerde.

### **4 Las tiendas:**

Todo el alumnado se colocará en cuatro filas de igual número de alumnos/as.

Enfrente y lejos de cada una de las filas, se ponen cuatro aros, o bien se pintan con tiza cuatro círculos grandes, que simularán cuatro tiendas diferentes (por ejemplo: mercería, carnicería, pescadería, droguería).

A la voz del educador/a, que nombrará un producto específico de alguna de las cuatro tiendas (por ejemplo salchichas), los primeros alumnos/as de las cuatro filas saldrán corriendo para meterse en el aro o círculo correspondiente a la tienda del producto nombrado.

Aquel que se confunda de tienda (aro) o que llegue el último de los cuatro quedará eliminado del juego y se seguirán nombrando distintos productos para que el juego continúe.

### **5 STOP:**

Un alumno/a es el que se la queda, para ello, podemos hacer un sorteo o bien elegir uno al azar, o un voluntario.

El alumno que se la queda persigue al resto de compañeros y éstos si no quieren ser pillados se tendrá que quedar estáticos y con los brazos en alto en cruz y gritar ¡STOP!

Estos alumnos/as no se podrán mover hasta que uno de sus compañeros/as le de en la mano a grito de ¡LIBRE!

El alumno que es pillado antes de ponerse en STOP, se quedará la siguiente partida.

### **6 Animales acuáticos/ granja/ aves...**

El alumnado estará colocado en círculo y el maestro/a desde el centro, lanzará una pelota a un alumno/a, a la vez que la lanza dice ¡He visto una ballena! Y se quita sin entorpecer del juego sin entorpecer el ritmo del mismo.

Inmediatamente el alumno/a que recoge la pelota la lanza a otro compañero/a , diciendo la misma



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº17 ABRIL DE 2009

frase, pero esta vez utilizando otro animal de la misma familia, que en este caso son los animales acuáticos (por ejemplo ¡He visto un tiburón, sardina...!

El alumno/a que no se le ocurra ningún animal o que no conteste a tiempo será eliminado del grupo, siendo ganador el último.

Pueden utilizarse diferentes variantes de animales, como animales de granja, aves...

## **7 El circo:**

Se establecerá previamente al juego una lluvia de ideas referente a las diferentes actividades del circo: malabaristas, trapecistas, domadores, leones, monos, elefantes, payasos...

Cada alumnos/a querrá contar su anécdota y lo que ha visto en algún circo.

Una vez terminada la actividad previa, se elegirá a un alumno/a que será el presentador circense, y éste se colocará enfrente del resto de sus compañeros/as.

El presentador del circo preguntará a todos/as: ¿Cómo están ustedes? Y el resto contestará con todas sus fuerzas.

Después irá anunciando las diferentes actuaciones, que el resto de compañeros/as ya se habrá repartido previamente los papeles que irán a representar.

Por tanto, cuando el presentador anuncie por ejemplo los payasos, los elefantes, los malabaristas, monos... saldrán los alumnos/as imitando las actitudes, gestos, ruidos, movimientos de éstos.

Se trata fundamentalmente de una actividad de desinhibición del alumnado.

## **8 La gallinita ciega**

El alumnado se colocará en un círculo todos de la mano, y uno de ellos/as estará en medio del





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº17 ABRIL DE 2009

círculo, con los ojos vendados (que será la gallinita ciega), éste intentará llegar a uno de sus compañeros/as e identificarlo sin verlo, solamente podrá ayudarse de sus manos, y mediante el tacto reconocer quien es.

Si lo reconoce, pasará éste a ser la nueva gallinita ciega.

## BIBLIOGRAFÍA

- Wikipedia. La enciclopedia libre. Extraído el 3 de Marzo de 2009, desde <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- Moreno Flores, M.A. (1.980) *Educación Musical y Expresión Dinámica 2*. Madrid: Ediciones SM

## AUTORÍA

M. Carmen Uriel Romero de Ávila

C.E.I.P. Carlos III, La Carolina, Jaén.

E.MAIL: [www.carmenuriel@hotmail.com](mailto:www.carmenuriel@hotmail.com)