



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ESCUELA”

AUTORÍA JOSEFA JIMÉNEZ FERNANDEZ
TEMÁTICA DIDACTICA
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

Resumen

Con este trabajo se pretende recopilar juegos populares tradicionales, que los niños/as han jugado en la calle generación tras generación y que se están perdiendo en parte porque los niños no tienen espacios físicos para jugar, pero si consideramos beneficioso para el desarrollo de las niñas/os el aprovechamiento de estos juegos, aprovecharemos el que las maestras/os podemos utilizarlos para introducir, desarrollar y reforzar conceptos, contenidos y actitudes en nuestras aulas, por lo cual podemos contar con un medio didáctico muy práctico para el docente y muy atractivo por el tipo de actividades para el alumnado.

Palabras clave

Juego, Juegos populares, tradición, recurso didáctico.

1. EL JUEGO, DERECHO DE LOS NIÑOS

Se puede afirmar que el juego es un derecho con el que contamos los seres humanos. Si observamos a un bebé desde los primeros días de vida ya empieza a utilizar su cuerpo como medio de entretenimiento.

El juego puede ser un instrumento para introducir a los niños en el medio que les rodea, de tal manera que este pueda relacionarse con los otros niños/as y con los adultos y poder entender y utilizar normas y roles de la sociedad.

El juego que el niño experimenta le produce placer, pero también con este juego alcanza otros logros que el adulto, tanto familia como escuela puede y debe canalizar.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

2. ¿CÓMO JUEGAN LOS NIÑOS?

El juego ayuda a las niñas/os a conocer su cuerpo, a saber que existe otro mundo fuera del suyo, a establecer relaciones interactuando con los otros, a desarrollar vocabulario imitando roles de adultos.

El juego en sí está marcado por las vivencias de las niñas/os y por el entorno que les rodea.

3. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS TRADICIONALES?

Son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente.

Si analizamos la gama tan amplia con la que la que contamos, podemos observar la gran variedad que existe: retahílas, adivinanzas, canciones, juegos de corro, etc.

4. ¿CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES?

Las características que hacen únicos e imperdurables a este tipo de juegos y han conseguido que se mantengan vigentes y sean atractivos para los niños de diferentes generaciones tanto anteriores como venideras son:

- Solo se juegan para divertirse.
- Los niños se encuentran bien con ellos, producen placer solo por jugar.
- Sus reglas y normas son de fácil aprendizaje, son motivadoras además por las canciones pegadizas que los suelen acompañar, y los juegos son pactados por ellos mismos.

5. IMPORTANCIA DE ESTOS JUEGOS EN EL AMBITO INFANTIL

Los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes podamos sacar provecho en beneficio de nuestros alumnos con su utilización dentro de nuestras aulas. Entre ellas podemos destacar:

- Aprovechar el juego como único fin “El juego en sí mismo”
- Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región.
- Fomentan la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo
- Su carácter motivador favorecen la participación del alumnado en las actividades.
- Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.
- Ayudan a fomentar la autoestima.
- Desarrollan la imaginación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

- Sirven como medio para afianzar la personalidad.
- Son una herramienta de trabajo inmejorable para el docente.

6. ORGANIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA SU APLICACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.

Para la utilización de un juego tradicional en la escuela, la maestra/o realizara su programación siguiendo el orden que seguidamente se expone:

- Formular los objetivos que queremos conseguir.
- Preparar el material necesario en función según el lugar disponible a utilizar, el número de alumnos etc.
- Explicar detalladamente al alumnado las normas del juego.
- Explicar el juego de forma breve y clara antes de jugar
- Aclarar tantas veces sea necesario según la edad del alumnado.
- Realizar una evaluación final, observando los aprendizajes obtenidos.

7. LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL AULA.

Con los siguientes juegos tradicionales que vamos a exponer, podemos dotar a nuestro trabajo en el aula, de unos recursos hasta ahora poco utilizados, para la motivación de nuestros alumnos/as, trabajar de una manera diferente los aprendizajes de siempre así como de reforzarlos, de esta manera estos juegos llevan una innovación a nuestras aulas, y una ayuda al trabajo docente. Se convierten en una herramienta de trabajo motivadora, que cuenta con reglas fáciles para ellos, que van casi siempre acompañados de canciones fáciles y pegadizas, siendo estas una buena forma de trabajar el lenguaje. Además contaremos con que en la mayoría de los juegos el material es escaso y de precio casi nulo, factor a tener en cuenta si contamos con los pocos recursos con que cuentan algunas de nuestras aulas.

Cada uno de los siguientes juegos van acompañados de los objetivos que pueden ayudar a desarrollar:

7.1 Juegos de correr, esconderse y pillar

- Un dos tres “Pollito inglés”
- Tula o “Pilla pilla”
- Ratón que te pilla el gato
- Escondite



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 23 – OCTUBRE DE 2009

- Las cuatro esquinas
- Estatua
- El pañuelo

Con estos juegos podemos trabajar las siguientes aplicaciones didácticas:

- Conocimiento y percepción del propio cuerpo.
- Flexibilidad y agilidad.
- Construcción del conocimiento y de la percepción espacio-temporal.
- Identidad y autonomía personal.
- Socialización y comunicación del alumnado.
- Aprendizaje e interiorización de reglas y normas

Un, dos, tres,... ¡Pollito inglés!

El juego se llama “escondite inglés” o también el “pollito inglés”. Pueden jugar todos los niños que quieran.

Organización:

Uno de los jugadores se queda y hace de “pollito inglés”. Para ello se coloca en una pared y el resto de participantes se sitúa a una distancia media .

Juego:

El “pollito inglés” se coloca de cara a la pared, de espaldas al resto de jugadores y pronuncia, la frase: Un, dos, tres ¡pollito inglés! O bien: Un, dos, tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies. Y cuando la termina se vuelve mirando hacia los otros niños. El resto de niños puede avanzar mientras que el “pollito inglés” está de espaldas, pero deberán estar completamente inmóviles cuando este se gire y los mire.

El niño que el “pollito inglés” vea moviéndose deberá volverse hasta el principio.

El niño que llegue primero hasta donde está situado el “pollito inglés” sin que lo haya visto moverse gana el juego y hace de “pollito inglés”.

Tula

También es conocido por Pilla-pilla o A pillar.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 23 – OCTUBRE DE 2009

Organización:

Se echa a suertes quién es el jugador que se la queda.

Juego:

Una vez que se sabe quién es el niño que se le toca quedarse, el resto de jugadores salen corriendo y el que la queda deberá tocar a uno de ellos en cualquier parte de su cuerpo. Cuando consigue tocar a otro jugador, tiene que decirle en voz alta “Tula”, “tu la llevas”, “la llevas” o “pillao” (todas estas formas varían según la zona). El niño tocado pasa a ser el que se la queda y deberá pillar a otro niño.

El juego termina cuando todos los niños están cansados o el docente lo decida.

Variantes:

En vez de pillar al niño, deberemos pisar su sombra (deberá ser un día soleado).

Se delimitará tocar una determinada zona del cuerpo (por ej. La mano derecha) del jugador pillado que decidirá el docente.

Ratón que te pilla el gato

Organización:

Grupo de alumnos pequeños.

Juego:

Se eligen el “ratón” y el “gato”, un niño/a será el gato y otro el ratón. El resto se cogen de las manos y forman un corro.

El alumno que haga de ratón estará dentro de círculo, y saldrá corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores.

Después entra el gato y dice: “¿por donde salió el ratón?”. Los del corro contestan “por la puerta” y señalan por donde salió el ratón.

Por esa puerta sale el niño que hace de gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa.

Los demás cantan la canción:

Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
si no te pilla esta noche
mañana te ha de pillar.

Si el gato pilla al ratón se cambian los papeles entre ellos, o se asignan según el docente a otros alumnos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

Escondite

Organización:

Es un juego en el que unos niños se esconden y otro niño tiene que buscar a los que se han escondido. Antes de empezar el docente delimita el espacio donde se va a jugar y se sortea para ver que alumno se la queda.

Se señala un sitio, en una pared, columna, árbol, etc. que servirá de lugar de referencia para el juego.

Mientras todos los niños se esconden, el niño que se la queda se sitúa en el sitio señalado, y con los ojos tapados comienza a contar hasta la cifra que se haya convenido previamente (según edad de los alumnos) o bien recita según edad:

Madre e hija
van a misa,
madre e hija
han de volver.
Mientras ellas
van y vuelven
cuento yo
las dieciséis.

Cuando el niño que se la queda termina de contar, dirá en voz alta, para que todos le oigan: “El que no se haya escondido tiempo ha tenido”.

Ahora comienza a buscar a los niños escondidos.

Si descubre a algún niño tiene que correr hasta el sitio señalado y decir: “Por... (el nombre del alumno que haya visto”.

Estatuas

Organización:

Grupo de alumnos “Gran grupo”

Juego:

Se echa a suerte que alumno “se la queda”. Este debe pillar a alguno de los demás alumnos, tocándolo en alguna parte del cuerpo, que podrá ser determinada por el docente según el objetivo de aprendizaje propuesto.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

Para no ser pillado, el niño gritará “estatua” y se quedará inmóvil en la posición en la que ha sido pillado, hasta que sea rescatado por otro niño, que lo toque, que no haya sido pillado.

Cuando el alumno/a pilla a alguien antes de que diga “estatua”, se cambian los papeles o cuando el docente lo determine.

Las cuatro esquinas

Organización:

Se juega al aire libre y participan grupos de cinco niños.

Antes de comenzar se señala el espacio, donde se va a desarrollar el juego, que deberá ser de forma más o menos cuadrada y con cuatro esquinas, rincones, columnas, árboles u otro lugar señalado por el docente,

Juego:

Cuatro niños se sitúan en las “cuatro esquinas” y el que se queda se coloca en el centro del cuadrado y deberá colocarse en una esquina de cualquiera de los otros cuatro niños, que se intercambian sus puestos entre sí desplazándose de una esquina a otra.

Cuando lo consiga, el alumno/a que se haya quedado sin esquina pasará a ocupar el centro del cuadrado y se reanuda el juego, hasta que se cansen o el docente lo determine.

El pañuelo

Organización:

El docente señala un espacio de juego y se divide por la mitad, donde se coloca la maestra/o con el pañuelo sujeto con una mano extendida hacia delante. En los extremos del espacio señalado se colocan dos equipos cuyos participantes se asignan entre sí un número, una letra, un día de la semana, etc., según se acuerde entre los niños o designe el docente.

Material:

Un pañuelo.

Juego:

La maestra/o dice, por ejemplo, un número y tienen que salir corriendo los participantes de cada equipo que tengan asignado ese número. Cuando llegan a la altura del pañuelo tienen dos posibilidades para no quedar eliminados:

1. Coger y correr hacia su campo procurando no ser tocado por el otro.
2. Esperar a que el contrario se decida a cogerlo e intentar tocarlo a él.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

Será eliminado si cruza el centro del espacio antes de que el contrario coja el pañuelo. El juego termina cuando uno de los equipos se queda sin participantes.

7.2 Juegos de saltar

- La comba
- La goma

Con estos juegos podemos trabajar las siguientes aplicaciones didácticas:

- Coordinación de las diferentes partes del cuerpo.
- Ritmo y esquema corporal
- Agilidad, flexibilidad y resistencia.
- Aprendizaje de reglas y respeto por el cumplimiento de las normas.

La goma

Organización:

Primero se ata la goma por sus dos extremos. El docente designará a dos alumnos, estos serán los que sujetan la goma abriendo sus piernas y poniendo la goma estirada entre ellos dos. El juego empezará con la goma lo más baja posible, tocando el suelo y luego se irá subiendo pasando por las pantorrillas, las rodillas, la mitad del muslo, las caderas y la cintura.

Material:

Goma elástica de las usadas para la ropa.

Juego:

Con la goma sujeta entre los dos alumnos y tan baja que toque el suelo, el resto de los niños debe pasar dentro de ella, luego se salta y se debe pisar la goma con cada pie en ambos lados de la goma.

Una vez que todos los jugadores han pasado la goma con ésta a la altura del suelo, la goma se sube a la altura del tobillo de los dos alumnos que sujetan la goma y volvemos a empezar el juego. Si uno de los niños, al pasar la goma, no la pisa con ambos pies o se le escapa la goma de debajo de alguno de ellos, pasa a ocupar el lugar de uno de los dos niños que sujetan la goma, que de esta forma se irán cambiando e incorporando al juego (los cambios se hacen por turno).

Contamos con multitud de canciones que acompañan a este juego a modo de ejemplo están estas:

Canción 1:

Zapatito de charol,
mediecita de licor.

Canción 2:

¡Té, chocolate, café!
¡para servirle a usted!



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

Hay de menta, hay de rosa,
para mi querida esposa,
que se llama Doña Rosa
y le dicen ma-ri-po-sa.

No se enoje, don José,
que mañana le traeré,
una taza de café
Con pan francés.

Variante:

Una variante de este juego es “Juegos de altura”, dos alumnos sujetan la goma a diferente altura del cuerpo que los niños irán saltado de menos a más dificultad.

La comba

Organización:

Puede ser un juego individual o colectivo.

Materiales:

Una cuerda por jugador o una cuerda más larga para jugar en grupo.

Juego:

Para el juego individual, se coge cada extremo de la cuerda con una mano y se voltea sobre el jugador para saltar la cuerda cuando pasa por los pies. Este movimiento se repite tantas veces como tiempo dure la canción que se canta. Se puede saltar sobre un solo pié, el derecho o el izquierdo y la otra pierna doblada; otra variante puede ser alternar el pie sobre el que se salta o bien con los dos pies juntos. Pueden colocarse también dos alumnos, uno frente al otro y saltar al mismo tiempo.

Si se juega en grupo, el docente designará a dos que agarren la cuerda por los extremos, de tal forma que, al dar comba, roce apenas el suelo en su centro. La comba irá de fuerte dependiendo de la edad del alumno que salte. Otra variante sería saltar al mismo tiempo dos, tres, cuatro, o tantos como la cuerda admita, esto no sería muy adecuado en Educación Infantil, pero sí para Primaria.

Este juego se acompaña de canciones y estas pueden señalar sus variantes. Una de las muchas canciones que se utilizan en este juego es: “A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,Ñ,O,P,Q,R,S,T,U,V,W,X,Y,Z”

Otras canciones podrían ser: “Cohecito Leré”, “Al pasar la Barca”, y muchas otras.

7.3. Juegos con teja

- La tuta o regaña.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

Con este juego podemos trabajar las siguientes aplicaciones didácticas:

- Cálculo espacial y serie numérica
- Coordinación oculo-manual.
- Equilibrio y resistencia
- Estabilidad ,flexibilidad.
- Respeto por las normas.
- Sociabilización.

La tuta

Organización:

Se dibuja un rectángulo en el suelo con cinco espacios.

Material:

Una piedra lisa a la que llamaremos la tuta o tanga.

Desarrollo:

El docente designa al niño que comienza el juego. El alumno al que le toca ser primero tira la tuta con la mano dentro del primer espacio, luego salta a la pata coja dentro de él, se coloca correctamente y lo golpea con su pie de apoyo para que se deslice hacia el segundo rectángulo, todo esto a la pata coja. De esta forma, saltará al segundo espacio dentro de él, se vuelve a colocar correctamente y la volverá a golpear con el pie de apoyo hacia el tercer rectángulo. Después saltará al denominado descansillo, donde podrá descansar el tiempo necesario. Si durante el recorrido, la tuta se sale del espacio delimitado, se detiene encima de alguna raya o bien el niño pisa alguna línea, pierde y le toca al siguiente alumno. Cuando se recupera el turno se continuará desde el lugar donde se cometió el último fallo. Gana el jugador que antes consiga hacer el recorrido sin fallos.

7.4. Juegos de corro

- A la rueda del chuchurumber
- El corro chirimbolo.
- Pipirigaña.
- Al pavo, pavito, pavo.

Con estos juegos podemos trabajar las siguientes aplicaciones didácticas:

- Trabajamos el esquema corporal y la noción de espacio



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

A la rueda del Chuchurumber

Organización:

Los alumnos se colocan en corro cogidos de las manos.

Juego:

Colocados en corro y cogidos de las manos van girando mientras cantamos la canción. Cuando esta llega a “que se vuelva...” se dice el nombre de algún jugador y a continuación “de culo”. Entonces ese jugador nombrado se gira y se coloca de espaldas a los demás jugadores.

El juego continúa y cada vez que se canta la canción, cada alumno al ser nombrado, se irá girando hasta que todos terminan mirando hacia fuera del corro, y a la señal del docente todos se darán suaves culetazos diciendo “talán, talán...” momento en el que el juego se acaba.

Canción:

A la rueda del Chuchurumber
quién se ría va al cuartel.
Una vieja se rió
y al cuartel se la llevó.

El corro Chirimbolo

Organización:

Los niños se sitúan cogidos de la mano formando un corro e irán dando vueltas mientras cantan una canción.

Juego:

Todos los jugadores cogidos de la mano, giran en el corro, mientras cantan esta canción:

El corro chirimbolo
¡qué bonito es!
Un pie, otro pie,
una mano, otra
mano,
un codo, otro codo,
un hombro, otro
hombro,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

una oreja, otra oreja.

El corro chirimbolo

¡qué bonito es!

Al cantar “un pie, otro pie...”, se sueltan todos de las manos y se van enseñando las partes del cuerpo según se nombran en la canción.

Se puede variar el juego de manera que después de cantar “una oreja, otra oreja” se añade: “el culo de la vieja” y después se hacen cosquillas entre todos los niños o el docente a los alumnos.

Pipirigaña

A este juego podremos jugar con varios niños pequeños a la vez. Comenzamos cantando suavemente la primera parte de la canción mientras tocamos las manos de los niños que las mantienen extendidas . En la segunda parte de la canción, intentaremos dar un “picotazo”, es decir le daremos un golpe lo más despacio posible, para no hacerles daño, con los dedos de nuestra mano juntos, simulando el pico de un gallo, en cualquiera de las manos, procurando sorprender a los alumnos antes de que éstos puedan retirarlas.

Aquí os enseñó la canción de este juego pero existen más variantes con el mismo sistema de juego como: “La señorita Fina” ,”Pito-Pito etc.

Canción:

Pipirigaña,
que viene la araña...

¡Esconde la mano,
que viene el gallo!

Al pavo, pavito, pavo

Organización:

Es necesario que el número de niños sea impar, para que siempre quede algún niño, sin pareja.

Los niños/as comienzan el juego agarrados de las manos, formando un corro.

Juego:

Todos agarrados de las manos, forman un gran corro y dando vueltas, van cantando la canción. Al decir “una, dos y tres”, se sueltan de las manos y dan una vuelta sobre sí mismos. Luego, se vuelven a agarrar de las manos y continúan dando vueltas y cantando. Cuando cantan “el pavito ya está aquí”, se sueltan las manos y se buscan una pareja, quedando siempre algún jugador sin ella, si el docente juega se puede quedar alguna vez si pareja, para que no se sientan mal por ser el pavo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

A ese jugador, le gritarán “Pavo, pavito, pavo”. Luego, se comienza de nuevo el juego.

Canción:

Al pavo, pavito, pavo,

al pavo, pavito, sí.

El pavito se ha marchado

a la hora de dormir.

¡Una!

Al pavo, pavito, pavo,

al pavo, pavito, sí.

El pavito se ha marchado

a la hora de dormir.

¡Dos!

Al pavo, pavito, pavo

...

7.5. Juegos de espacio

- Foto.
- Las chapas.

Con estos juegos podemos trabajar la siguiente aplicación didáctica:

- Trabajamos la construcción del espacio y la serie numérica.

Foto

Organización:

Se colocan los alumnos al final del aula o en una pared del patio del colegio. Uno de ellos se pone de espaldas al grupo.

Juego:

El que se pone de espaldas empieza a contar: uno, dos, tres... Mientras cuenta, el resto de compañeros irá avanzando con el fin de llegar hasta donde está su compañero de espaldas. Pero cuando éste dice “Foto”, todos se quedan quietos. El compañero intentará hacer reír o distraer a sus compañeros. Luego, volverá a contar de nuevo. El alumno que se mueva a ría, volverá al final de la clase o pared. Ganará el niño que no se ría o mueva y llegue hasta el compañero que cuenta.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

Las chapas

Organización:

- Por parejas, tríos, hasta gran grupo.

Material:

- Cartulina o papel continuo.
- Rotulador grueso
- Chapas de botellas.

Juego:

Se dibuja un circuito, bien en el suelo o sobre el soporte de papel o cartulina, y cada jugador debe mover su chapa por este circuito, desde donde se marque la salida, hasta la meta, alternativamente irán participando todos los jugadores. Si se sale la chapa del circuito marcado, pierde el turno y la siguiente vez se vuelve a tirar desde donde se tiró la última vez.

7.6. Juegos para la percepción temporal

- Las sillas.
- La lluvia.

Con estos juegos trabajamos la siguiente aplicación didáctica:

- Trabajamos la noción del tiempo, la serie numérica y el esquema corporal.

Las sillas

Organización:

Debe participar más de cuatro alumnos..

Materiales:

Utilizaremos sillas del tamaño de los niños/as que participen tantas como alumnos, menos una.

Música lo más divertida y rápida posible.

Juego:

Se colocan en círculo tantas sillas como niños jueguen menos una. Cuando suena la música o alguna canción cantada por la maestra, todos los jugadores se mueven alrededor de las sillas, sin tocarlas, sin



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

empujones y sin adelantarse los unos a los otros. Cuando la maestra para la música o la canción, los niños se sentarán cada uno en una silla. Aquel niño/a que no consiga sentarse en una silla quedará eliminado. Cada vez que se elimina a un alumno se quita una silla, hasta que sólo queda una silla y dos niñas/os. Será el ganador que se sienta en la última silla.

La lluvia

Organización:

- Necesitaremos un espacio grande o al aire libre

Material:

- No es necesario material.

Juego:

Todos los alumnos se sentarán en el suelo o en el suelo aislante si lo tenemos, en círculo se imaginan que se nubla el cielo y comienza a llover. La maestra grita: “una gota” y los niños dan una palmada, “dos gotas, dos palmadas”, “tres gotas, tres palmadas”... cuando lleguemos a diez se formará una tormenta con el cielo oscuro, truenos etc... y ya no se dan más palmadas, sino que se levantan rápido y se irán a otra zona de juego señalada por el docente, donde terminará la tormenta. Seguidamente los niños harán el juego a la inversa hasta que la maestra/o señala que la tormenta ha terminado. Si los niños son de tres o cuatro años contaremos menos palmadas, Este juego es muy apropiado para introducir en sesiones de psicomotricidad.

7.7. Juegos sensoriales

Juegos:

- La gallina ciega.
- Veo, veo.
- Espejito mágico.

Con estos juegos podemos trabajar las siguientes aplicaciones didácticas:

- Coordinación corporal y espacial
- Esquema corporal.
- Percepción visual
- Percepción auditiva
- Atención y concentración
- Equilibrio.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 23 – OCTUBRE DE 2009

- Comunicación y sociabilización.

La gallina ciega

Organización:

El docente señalará a un alumno/a y con un pañuelo le vendará los ojos. Los otros niños/as se colocan alrededor, formando un corro.

Materiales:

Un pañuelo.

Juego

Al niño/a designado se le vendan los ojos y después los otros, le preguntan: “Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?” a lo que el niño/a del pañuelo responde: “Una aguja y un dedal”. Entonces el resto de niños/as le responde: “dá tres vueltas y los encontrarás”.

El que es la gallinita da tres vueltas sobre sí mismo mientras los niños/as gritan “una, dos y tres”.

La gallinita ciega va con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los niños/as, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cara, la nariz, la ropa... Seguidamente dice el nombre del niño/a que cree que es y si acierta se cambian, y si no acierta se sigue buscando, siguiendo el juego hasta que acierta.

Veo, veo

Organización:

Se juega sentados en el aula o en el patio del recreo-

Juego:

Empezará el docente que elegirá un objeto de los que hay a la vista de todos los jugadores, pero sin decirlo, sólo pensado. Dirá en voz alta: “Veo, veo”, a lo que el resto de jugadores responde: “¿Qué ves?”. El docente responde: “una cosita que empieza por...” y dice la inicial del nombre del objeto que ha elegido. Luego, por turno, los niños pueden hacer una pregunta para averiguar el objeto elegido por esta. El maestro/a sólo puede responder “sí” o “no”. Cuando todos los niños han hecho su pregunta, también por turno, podrán dar el nombre que ellos creen que puede ser el objeto. Si alguien acierta, será el siguiente que se quede y si no acierta nadie, se puede hacer otra ronda de preguntas, o bien se dice lo que es y se queda un alumno,

Espejito mágico

Organización:

Se puede jugar en gran grupo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 23 – OCTUBRE DE 2009

Juego:

El docente o el alumno que se elija se sitúa frente al resto de los niños y comienza a hacer gestos, muecas, posturas, etc. sin hablar, sin reír y rápidamente.

El resto de los niños/as deberán imitar todo los gestos y si se equivoca pasa a hacer los gestos.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que estamos asistiendo a un creciente interés por parte de los educadores para rescatar estos juegos tradicionales, muchos de ellos colectivos, que los hacen aún más interesantes para las necesidades de las niñas/os de ahora y que su utilización en el aula nos resulta vehículo para una enseñanza de calidad.

BIBLIOGRAFÍA

MEDINA, A. (1987). *“Juegos Populares infantiles”*. Valladolid: Miñón.

DÍAZ, M. Y REBOLLO, J.A. (1994). *“Una aproximación a los juegos populares”*. Huelva: Universidad de Huelva.

Autoría

- Josefa Jiménez Fernández.
- C.P. “Agustín Rodríguez” Puente Genil (Córdoba).
- pepi_jimenez_fernandez@hotmail.com