

los conseguí a través de plataformas como dialnet (portal bibliográfico de acceso libre y gratuito), redined (red de información educativa) o google académico, introduciendo descriptores como “juego”, “juegos tradicionales”, “ocio infantil” y “nuevas tecnologías” para encontrar información que fuera relevante e interesante para mi trabajo. Utilicé bases teóricas y referencias actuales de autores expertos en educación para reforzar y justificar científicamente mi propuesta.

Por un lado, realicé una tarea de revisión bibliográfica sobre la importancia del juego para el desarrollo del niño y sobre los beneficios de los juegos tradicionales. Por otro lado, recogí información acerca de las causas que han llevado a la pérdida de este tipo de juegos centrándome, sobre todo, en analizar e interpretar datos extraídos de diversos estudios sobre las influencias de las tecnologías en el ocio de los más pequeños. Por último, para la realización de este trabajo, se han tenido en cuenta aspectos del currículo de Segundo Ciclo de Educación Infantil con el fin de diseñar un proyecto basado en una buena práctica educativa.

La elaboración del marco garantizó la necesidad de elaborar esta propuesta, a lo que se suma una percepción personal de que los juegos tradicionales se están perdiendo y una aparente necesidad que tiene la población infantil y sus familias de encontrar alternativas de ocio saludable.

2.2. Propuesta de intervención

2.2.1. Presentación:

La propuesta que se detalla a continuación se centra en el diseño de una propuesta de intervención integrada por diferentes sesiones que tienen como eje transversal los juegos tradicionales para lograr el objetivo principal del trabajo, fomentar este tipo de juegos en la etapa de Educación Infantil.

Este trabajo se centra únicamente en el diseño de la misma, ya que no será posible una puesta en práctica de estas sesiones. Las actividades se presentarán para ser realizadas en horario extraescolar y contando con la participación de las familias. Por un lado, las familias facilitarán información a sus hijos sobre cómo se llevan a cabo cada uno de los juegos propuestos y, por otro lado, éstas participarían en las diferentes sesiones, ya sea ayudando en el desarrollo de la actividad o compartiendo el juego con sus hijos.

2.2.2. Población:

Las actividades diseñadas pueden ir dirigidas a todos los niños y niñas cuyas edades estén comprendidas entre los 5 y 6 años, pero esta propuesta se ha centrado en un colegio concreto, el Colegio Público de Educación Infantil y Primaria “Las Gaunas” de Logroño. La población total (número de niños de 5-6 años que cursan 3º de Educación Infantil en el centro) es de 74 alumnos. Éstos se dividen en tres grupos. La muestra (número de niños a los que se aplicaría la propuesta) es de 24 estudiantes (14 chicos y 10 chicas) pertenecientes al grupo A de dicho colegio. Como se ha mencionado anteriormente, se ha elegido a este grupo de niños debido al contacto que había tenido con ellos al haber sido su profesora de prácticas durante un largo periodo.

2.2.3. Objetivos:

Los principales objetivos que se persiguen con esta iniciativa y que se pretende que alcancen los destinatarios son:

- Incrementar la actividad física en la población infantil.
- Recuperar y dar a conocer los juegos tradicionales.
- Valorar el juego tradicional como medio de disfrute.
- Reconocer la importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la infancia y para preservar la cultura.
- Favorecer la relación familia-escuela.
- Favorecer la relación padres-hijos.
- Ofrecer una alternativa de ocio saludable para el alumnado y sus familias.
- Estimular el desarrollo de la sociabilidad de los niños.
- Aprender canciones o rifas para acompañar o iniciar los diferentes juegos.

2.3.4. Metodología:

Para llevar a cabo esta propuesta didáctica se utilizará una metodología basada en los principios de intervención educativa que marca el Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

En primer lugar, como se establece en el artículo 8 de dicho decreto, los métodos se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, imprescindible en estas edades para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y para potenciar la autoestima y la integración social de niños y niñas.

Se llevará a cabo una metodología constructivista, partiendo del nivel de desarrollo y los conocimientos previos del alumnado.

Los contenidos se abordarán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños, y de carácter lúdico, basándose en el juego como principal recurso.

El niño será el protagonista de su propio aprendizaje y tendrá un papel activo; asimismo, se tendrá en cuenta la diversidad del alumnado, adaptando la práctica educativa a los intereses y necesidades de cada niño.

Antes de comenzar con la puesta en práctica de las sesiones, se propone llevar a cabo una clase introductoria en la que se explique a los padres e hijos qué se va a realizar y cómo, y en la que se muestre el porqué de dicho proyecto haciendo hincapié en la importancia que tienen los juegos tradicionales para el desarrollo de los niños y los beneficios que supone la práctica de actividad física en los más pequeños.

A continuación, se proponen diferentes sesiones cuya duración es de una hora y media aproximadamente. Esta propuesta está pensada para llevarla a cabo durante las tardes de todos viernes del mes de Mayo. Por tanto, se han diseñado un total de 5 sesiones, y cada una de ellas ésta compuesta por tres o cuatro juegos tradicionales. Las actividades han sido pensadas para realizarlas en el patio del centro, si el tiempo lo permite, pero pudiendo ser llevadas a cabo en el aula de psicomotricidad del colegio en caso contrario.

Al tratarse de 5 sesiones diferenciadas, una para cada viernes, se ha procurado que los juegos que se realizan en cada una tengan relación entre ellos, por lo que se ha buscado que los seleccionados para cada sesión tengan algo en común. Así, los juegos se han clasificado en 5 grupos: Juegos de habilidad, juegos con objetos, juegos sin objetos, juegos rítmicos y juegos de carreras. A pesar de ser esta la clasificación elegida, algunos de estos juegos podrían formar parte de más de uno de los grupos.

La lista de juegos tradicionales es muy amplia por lo que los principales criterios para la selección de los juegos que aparecerán en las sesiones son dos. En primer lugar, procurar que sean juegos con reglas sencillas y de fácil desarrollo adaptados a la edad del alumnado y, en segundo lugar, tratar de escoger aquellos que llevados a la práctica puedan resultar más activos para captar la atención y motivar a los más pequeños.

Cada uno de los juegos aparecerá explicado en una ficha, en la que se incluyen los siguientes apartados: objetivos, número de participantes, tiempo estimado, materiales, desarrollo del juego y participación de las familias.

2.2.5. Actividades:

En este apartado, se detallan las 5 sesiones de las que consta este proyecto. En ellas se trabaja de forma grupal los objetivos anteriormente señalados, y todas las actividades se basan en el juego tradicional.

Sesión 1

Los diez primeros minutos de la sesión, se dedicarán a introducir a los niños lo que se va a hacer, explicándoles que van a aprender juegos a los que jugaban sus padres y abuelos cuando ellos eran pequeños. Además, se presentarán a los familiares que nos acompañan, y a los alumnos y alumnas que participan.

A continuación, se preguntará a los niños si saben de alguna rifa y se les enseñará alguna de ellas para poder utilizarlas posteriormente, por ejemplo, en la elección de los equipos. La duración de esta parte será de, aproximadamente, otros 10 o 15 minutos. Algunas de las rifas más conocidas que se pueden cantar son:

1. *“En la casa de pinocho, solo caben hasta ocho. Un, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho. Pi-no-cho.”*
2. *“Choco choco la-la, Choco choco te-te, Choco la, choco te, Choco-la-te.”*
3. *“En un café se rifa un gato (pez), al que le toque el número cuatro (diez). Un, dos, tres, cuatro, (cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez).”*
4. *“Pinto pinto, gorgorito, vende habas a treinta y cinco. -¿En qué lugar? – En Portugal. -¿En qué calleja? –En la moraleja. Esconde esa mano que viene la vieja”*

Los tres juegos que se desarrollarán en esta sesión serán “Las canicas”, “El balón prisionero” y “Los bolos”. Los tres juegos se caracterizan por trabajar, principalmente, el lanzamiento y la precisión.

“LAS CANICAS”

- Objetivos:
 - ✓ Trabajar la coordinación óculo-manual.
 - ✓ Desarrollar la motricidad fina.
- Número de participantes: todos los que se quiera divididos en grupos de 2 a 5 personas (establecidos mediante rifas)
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: canicas
- Desarrollo del juego: Cada niño tiene varias canicas propias. Se dibuja en la tierra un círculo de un metro o metro y medio de diámetro en el que se depositan las canicas. Desde una distancia pactada con anterioridad, por turnos, un niño lanza una canica con el objetivo de sacar del círculo las de los compañeros. Si la canica que se utiliza para lanzar queda en el interior del círculo, se perdía.
Existe otra variante del juego de las canicas que consiste en golpear la canica de algún compañero y, si se consigue, el niño debe tratar de introducir su propia canica en el „gua“ (agujero en la tierra de unos diez centímetros de diámetro y unos siete u ocho de profundidad). Es preferible la primera modalidad de juego ya que resultaría más sencilla para los niños de estas edades.
- Participación de las familias: En esta actividad se recomienda que se cuente con la presencia de un familiar adulto en cada grupo para que regule el transcurso del juego así como el comportamiento de los niños.

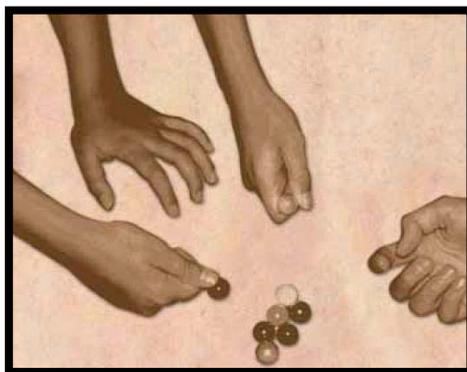
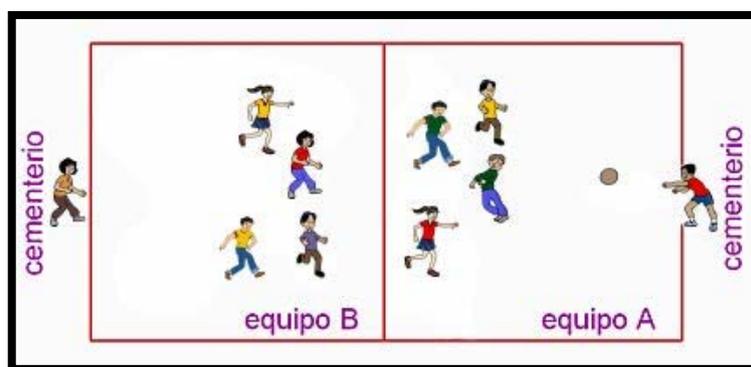


Figura 2. Fuente: <http://goo.gl/oULfd9>

“BALÓN PRISIONERO”

- Objetivos:
 - ✓ Trabajar la coordinación óculo-manual.
 - ✓ Fomentar el trabajo en equipo.
 - ✓ Potenciar la búsqueda de estrategias.
- Número de participantes: todos los que se quiera, divididos en dos equipos (utilizando las rifas para formarlos).
- Tiempo estimado: 30 minutos
- Materiales: pelota blanda
- Desarrollo del juego: Se divide el terreno en dos campos, uno para cada equipo. Se realiza otra rifa para decidir qué equipo empieza a jugar con la pelota. Ésta se va tirando a los del otro campo tratando de golpear a algún miembro del equipo contrario. Si el contrario coge la pelota sin que haya tocado el suelo previamente, la pelota para a ser de su equipo pero, si es golpeado por la pelota, el niño será muerto y deberá pasar al otro campo, donde se colocará detrás de otra línea marcada (cementerio). Para que éste sea salvado, los de su equipo deberán pasarle la pelota y éste deberá lanzarla tratando de golpear a alguien del equipo contrario para poder ser salvado. Ganará el equipo que más gente mate.
- Participación de las familias: Para este juego se propone que cada equipo esté formado tanto por padres como por niños para que jueguen juntos, tratando que haya el mismo número de adultos en cada equipo de tal modo que haya una rivalidad más o menos equilibrada.

Figura 3. Fuente: <http://goo.gl/opxTzz>

“LOS BOLOS”**- Objetivos:**

- ✓ Aprender a respetar los turnos
- ✓ Trabajar la coordinación óculo-manual.

- **Número de participantes:** todos los que se quiera, organizados por grupos de 4 personas aproximadamente (para ello se utilizarán las rifas aprendidas).

- **Tiempo estimado:** 20 minutos

- **Materiales:** una bola y nueve bolos (en caso de no disponer de bola y bolos de madera, se puede usar cualquier tipo de pelota pequeña y los bolos pueden hacerse con botellas de plástico con arena en su interior).

- **Desarrollo del juego:** Se colocan los nueve bolos en filas. El juego consiste en derribar con la bola el mayor número de bolos. A cierta distancia, se traza una raya que será la línea de salida. Tras esta raya se sitúan los jugadores. Cada participante tiene tres lanzamientos.

Cada bolo derribado se contabiliza con un punto. Si se derriban todos los bolos, es lo que se conoce como „pleno“, por lo que quien lanza tiene un turno extra y cinco puntos adicionales. Gana quien alcance la puntuación máxima, es decir quien haya derribado un mayor número de bolos.

- **Participación de las familias:** En este juego, los familiares podrían colaborar ayudando a los diferentes grupos a colocar los bolos después de cada lanzamiento y anotando el orden y la puntuación de cada niño.



Figura 4. Fuente: <http://goo.gl/xV0dqD>

Sesión 2

En esta sesión los tres juegos tradicionales que se llevarán a cabo serán los siguientes: “El pañuelo”, “La zapatilla”, “El bote” y “La rayuela”. Los tres son juegos en los cuales se utilizan objetos de fácil acceso (un pañuelo, una zapatilla, una botella o lata y una tiza y piedra, respectivamente).

“EL PAÑUELO”

- Objetivos:

- ✓ Potenciar la capacidad de reacción.
- ✓ Desarrollar la capacidad de atención.
- ✓ Trabajar los números.

- Número de participantes: todos los que se quiera, divididos en dos grupos iguales (establecidos mediante rifas).

- Tiempo estimado: 20-30 minutos o cuando todos hayan participado y un equipo quede eliminado.

- Materiales: un pañuelo

- Desarrollo del juego: Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y a cada uno de ellos se le asigna un número. Estos números deben ser del 1 hasta el número de participantes que haya en el equipo. Entre los dos equipos debe haber una distancia determinada (por ejemplo, 20 metros) y cada equipo se situará tras una línea. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea, habiendo la misma distancia de un equipo a otro. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número y sale en busca del pañuelo cada uno de los participantes de los equipos que tengan el número nombrado. Cuando llegan al punto donde está el pañuelo, este tiene que ser cogido por uno de los participantes, quien lo coge, corre hacia su lado intentando que no le atrape el niño/a del otro equipo. El primero que consiga llevar el pañuelo a su casa (lugar tras la línea donde están el resto de miembros de su equipo) gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado el que pase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido y aquel que sea pillado por su contrincante tras haber cogido el pañuelo. Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números

pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

- Participación de las familias: Para este juego se propone que un equipo este formado por los familiares y, el otro, por los propios niño jugando así padres contra hijos para aumentar la motivación de ambos.

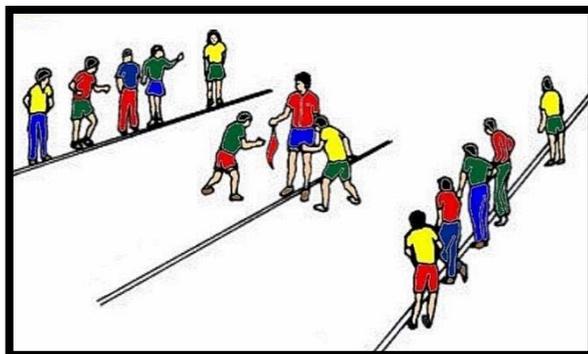


Figura 5. Fuente: <http://goo.gl/zOzYO6>

“LA ZAPATILLA”

- Objetivos:
 - ✓ Potenciar la capacidad de memoria.
 - ✓ Aprender a respetar las normas del juego.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 15 minutos
- Materiales: ninguno
- Desarrollo del juego: Se colocan todos en círculo y un niño o niña es el que la lleva y debe dar vueltas alrededor del círculo con una zapatilla en la mano mientras todos cantan la siguiente canción:

“A la zapatilla por detrás tris tras.

Ni la ves ni la verás tris tras.

Mirar para arriba que caen judías.

Mirar para abajo que caen escarabajos.

Manos adelante que viene el comandante

Manos atrás que viene el capitán.

A dormir, a dormir, que los Reyes van a venir.

¿A qué hora? - A las... (número)”

Al terminar la canción, los que están en el corro cierran los ojos y cuentan hasta el número que haya dicho el que tiene la zapatilla. Mientras, el que la lleva, debe dejar la zapatilla detrás de alguno de los jugadores sentados sin que nadie le vea o lo note. Al terminar de contar, los jugadores sentados miran detrás de ellos y el que encuentra la zapatilla la coge y sale corriendo detrás del que la lleva y trata de pillarle antes de que el que la lleva ocupe el asiento que ha dejado libre su compañero. Si el que la lleva es pillado se la vuelve a parar pero, si consigue sentarse, la lleva el que tiene ahora la zapatilla.

- Participación de las familias: Es importante en este juego que para que los niños se vayan aprendiendo la canción del mismo haya adultos que la canten con ellos por lo que se recomienda que estén presentes jugando en el mismo corro con los pequeños.



Figura 6. Fuente: <http://goo.gl/3uGAR9>

“EL BOTE”

- Objetivos:
 - ✓ Colaborar con el resto de jugadores.
 - ✓ Trabajar los desplazamientos (correr).
 - ✓ Potenciar la búsqueda de estrategias.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: una lata de refresco o una botella vacía y tiza
- Desarrollo del juego: Se dibuja un círculo en el suelo con la tiza y se coloca el bote (la lata o la botella) en medio del círculo. Se rifa quién se la liga. Al que le toque se tiene que poner de espaldas al bote. Otro niño distinto tiene que dar una patada al bote y mientras el que se la liga va a por el bote y vuelve a ponerlo de

nuevo en el círculo, el resto de jugadores aprovechan y corren a esconderse. Cuando el que la liga ha colocado el bote en su sitio grita "BOTE" y, a partir de ahí, tendrá que ir a buscar al resto del grupo. Si ve a alguno de ellos volverá corriendo al círculo y meterá el pie dentro y gritará: ¡BOTE, BOTE por ... (nombre de la persona que ha visto). En este caso, ese jugador tendrá que salir de su escondite y meterse en el círculo de tiza. El "cazado" aún no lo tiene todo perdido porque cualquiera de sus compañeros escondidos puede venir a salvarle dándole una patada al bote. Si alguien lo consigue el jugador o jugadores atrapados serán inmediatamente liberados y podrán esconderse otra vez. El que se la liga tendrá que descubrir a todos para que se acabe el juego.

- Participación de las familias: Para esta actividad se propone que los familiares y los niños jueguen todos juntos para lograr un mayor grado de diversión. Si el número de jugadores es muy elevado es aconsejable dividirse en dos grupos para, así, en caso de que alguien no conozca el nombre de alguno de los participantes, se pueda hacer una ronda de nombres previamente para ponerlos en común y de este modo sea más fácil recordarlos.

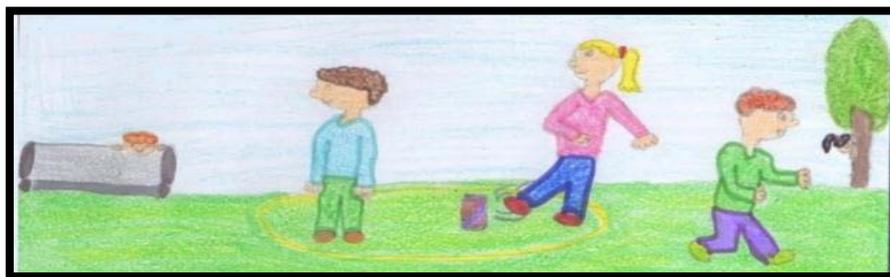


Figura 7. Fuente: <http://goo.gl/7nP5AU>

“LA RAYUELA”

- Objetivos:
 - ✓ Respetar el turno.
 - ✓ Aprender a saltar a la pata coja.
 - ✓ Trabajar el equilibrio y la coordinación.
 - ✓ Trabajar los números.
- Número de participantes: todos los que se quiera (divididos en dos grupos utilizando las rifas)
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: tiza y piedras pequeñas
- Desarrollo del juego: Se coge una tiza blanca y en el suelo del patio se dibujan

cuadrados y se numeran del uno al diez. Después cada niño debe coger una piedrecita pequeña. Por turnos, cada jugador tira su piedra y “a pata coja” debe ir desplazándola, cuadro a cuadro, según los números, sin pisar las rayas ni salirse, intentando que la piedra quede dentro del cuadrado porque de no hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente, lo mismo que si pisa las rayas del suelo. Gana el primero en llegar al diez.

- Participación de las familias: En esta actividad las familias ayudarán a los niños a dibujar en el suelo con la tiza los cuadrados con los números y, después, jugarán al igual que los niños, teniendo su propia piedra y saltando cuadro a cuadro.



Figura 8. Fuente: <http://goo.gl/QSKMwA>

Sesión 3

En este caso, se realizarán juegos tradicionales para los que no son necesarios ningún tipo de objetos. Estos juegos serán “Polis y cacos”, “Chocolate inglés”, “Stop” y “El ratón y el gato”.

“POLIS Y CACOS”

- Objetivos:
 - ✓ Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación.
 - ✓ Trabajar los desplazamientos (correr).
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20-30 minutos
- Materiales: ninguno

- Desarrollo del juego: Se hacen dos grupos: los policías y los ladrones o cacos. Al principio los policías tienen que dejar un poco de tiempo para que los ladrones se escondan. El juego consiste en que los policías tienen que encontrar y pillar a los ladrones. Cuando un policía pilla a un ladrón, lo lleva a la cárcel (lo coloca en una pared). Los ladrones capturados forman una cadena cogidos de la mano (la persona de un extremo debe estar tocando la pared y, la persona del otro extremo, con la mano extendida). Un ladrón puede salvar a los demás ladrones si consigue llegar a tocar la mano de uno de los prisioneros. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.
- Participación de las familias: En esta ocasión pueden jugar padres contra hijos, siendo unos los policías y otros los ladrones cambiando luego los papeles para que todos jueguen a pillar y a ser pillados.



Figura 9. Fuente: <http://goo.gl/gSNfYb>

“EL CHOCOLATE INGLÉS”

- Objetivos:
 - ✓ Potenciar el control postural
 - ✓ Desarrollar el control del equilibrio
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: ninguno
- Desarrollo del juego: El juego consiste en que los participantes deben alcanzar una pared sin que el que la paga (uno de los jugadores elegido previamente a través de las rifas) vea moverse a los participantes. El que se la paga se vuelve contra una pared y el resto se coloca detrás de él a varios metros de distancia. El primero canta la siguiente canción:

¡un, dos, tres!

¡chocolate ingles!

¡a la pared!

Mientras dura la canción, los participantes se acercan rápidamente y paran cuando ésta acaba. Entonces, el que la paga se gira rápidamente y si pilla a alguien en movimiento, éste deberá retroceder hasta la línea de salida. A continuación, se gira contra la pared y vuelve a cantar la canción y así sucesivamente. El juego continúa hasta que todos los jugadores han tocado la pared. El último que lo ha conseguido será el siguiente en pagarla.

- Participación de las familias: En este juego se propone que jueguen todos los familiares y todos los niños en gran grupo. En caso de que haya un gran número de participantes, pueden ser dos las personas que se la paren contando en la pared y tratando de pillar a aquellos que se muevan.



Figura 10. Fuente: <http://goo.gl/cqth6O>

“STOP”

- Objetivos:
 - ✓ Potenciar la capacidad de reacción.
 - ✓ Fomentar el compañerismo.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: ninguno
- Desarrollo del juego: Se realiza una rifa para escoger a un niño o niña que será quien se la pare y deba ir a pillar al resto. Si alguien ve que están a punto de pillarle, puede protegerse diciendo “stop” y quedándose quieto con las piernas y

los brazos abiertos. Este niño se quedará sin poder jugar hasta que otro de sus compañeros pase por debajo de sus piernas y le salve. Si el que se la para pilla a alguien, se cambiarán los papeles y éste pasará a ser el que tiene que pillar. Mientras un niño esta agachado pasando entre las piernas de otro compañero para salvarlo, éstos no pueden ser pillados.

- Participación de las familias: Se propone que en este caso también jueguen conjuntamente los niños y los familiares, pudiendo ser también cualquiera de los padres quien se la pare.

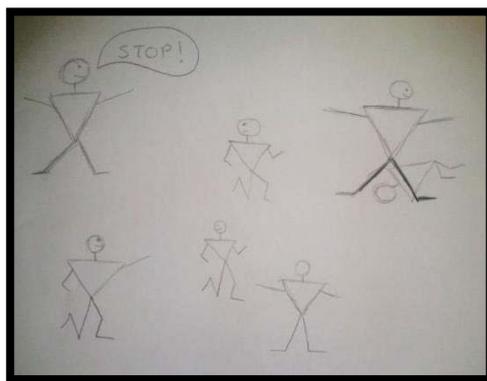


Figura 11. Fuente: elaboración propia

“EL GATO Y EL RATÓN”

- Objetivos:
 - ✓ Potenciar la capacidad de reacción.
 - ✓ Trabajar los desplazamientos (correr).
 - ✓ Fomentar la coordinación con otros compañeros.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: ninguno
- Desarrollo del juego: Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena. Uno se situará dentro del círculo y hará de ratón y, el otro, se situará fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón y éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar

el gato. Mientras tanto, los que forman la cadena cantan esta canción:

*“Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
si no te pillá esta noche,
mañana te pillará”*

- Participación de las familias: En este caso se propone hacer dos cadenas, una formada por padres y otra por niños, contando cada una de ellas con un jugador que haga de gato y otro de ratón, jugando así de manera independiente un grupo de otro. De este modo, los niños podrán observar que sus padres también se divierten jugando con otros adultos.



Figura 12. Fuente: <http://goo.gl/UW9InB>

Sesión 4

En esta sesión, todos los juegos tradicionales que la componen están basados en canciones y rimas tradicionales. A continuación, se explicarán los siguientes juegos: “La comba”, “Pase misi, pase misa”, “El patio de mi casa” y “La gallinita ciega”.

“LA COMBA”

- Objetivos:
 - ✓ Saltar con coordinación.
 - ✓ Controlar los movimientos.
 - ✓ Potenciar la capacidad de memoria.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 30 minutos
- Materiales: una comba (cuerda larga de aproximadamente 5 metros)

- Desarrollo del juego: Como hay muchas modalidades del juego de la comba se han elegido las dos más populares. Se formarán dos grupos de 12 personas cada uno utilizando las rifas. De este modo, mientras un grupo juega durante 15 minutos a la primera modalidad de la comba, el otro grupo jugará a la segunda. Una vez transcurridos los 15 minutos, rotarán los grupos cambiando al otro juego de comba.

En la primera modalidad del juego de la comba, se cantará la canción “el cocherito”. Uno por uno, los niños se irán colocando en el centro para saltar mientras todos cantan la canción. Siempre que se dice “leré” en la canción, la persona que este saltando se agachará y los que estén dando deberán levantar la cuerda.

*“El cocherito leré
me dijo anoche leré
que si quería leré
montar en coche leré,
y yo le dije leré
con gran salero leré:
no quiero coche leré
que me mareo leré.
El nombre de María
que cinco letras tiene
la M, la A, la R, la I, la A, MA-RÍ-A”*

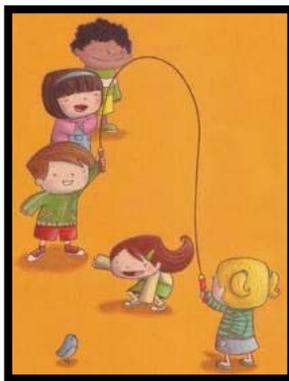


Figura 13. Fuente: <http://goo.gl/8jXXiB>

En la segunda modalidad del juego de la comba, se cantará la canción “al pasar la barca”. En esta ocasión, se le da un movimiento de balanceo a la cuerda, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Entonces la cuerda solo pasa por debajo de los pies de la persona que deberá saltarla al compás de esta canción:

*“Al pasar la barca
me dijo el barquero:
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser.
Arriba la barca,
uno, dos y tres”.*

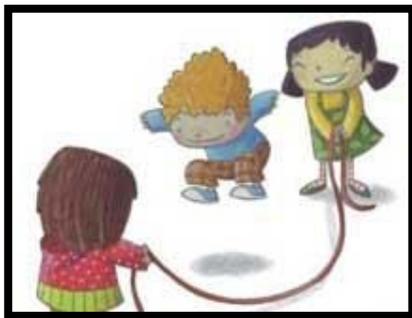


Figura 14. Fuente: <http://goo.gl/8jXXiB>

- Participación de las familias: En esta actividad, serán dos familiares en cada grupo las personas que harán girar la cuerda, cogiendo cada uno un extremo de la misma y moviéndola según la modalidad del juego.

“PASE MISI, PASE MISA”

- Objetivos:
 - ✓ Controlar la fuerza
 - ✓ Trabajar los colores
 - ✓ Potenciar la capacidad de memoria.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 15 minutos
- Materiales: ninguno

- Desarrollo del juego: Se colocan dos participantes cogidos de las manos uno frente al otro haciendo un arco. Cada uno de estos dos niños elegirá un color y no lo dirán a nadie. Una vez escogido, los demás participantes pasarán corriendo por debajo del arco mientras cantan la siguiente canción:

*“pase misí, pase misa,
por la puerta de Alcalá,
los de alante corren mucho,
los de atrás se quedarán,
tris tras”.*

Al acabar la canción, se hará coincidir el final de ésta con el niño/a que pase en aquel momento y quedará encerrado entre los brazos de los que están formando el arco. Se apartarán los tres hacia un lado para que no sean escuchados por los demás y se le pedirá al niño que está atrapado que elija uno de los dos colores. El niño/a se colocará detrás de la persona que tenga el color que ha elegido y así se hará continuamente hasta que no quede ningún niño/a.

Una vez que están todos colocados detrás de los que forman el puente, se pintara una línea entre medias de los niños que lo forman y se contará hasta tres. En ese momento, se cogerán por la cintura e intentarán que el contrario cruce la línea, ganará el equipo que lo consiga.

- Participación de las familias: Para esta actividad se recomienda que los padres estén presentes para guiar a los niños mientras cantan la canción pero, sin que participen en el juego para que los equipos queden más o menos compensados en la parte final del mismo.



Figura 15. Fuente: <http://goo.gl/tL7CRF>

“EL PATIO DE MI CASA”

- Objetivos:

- ✓ Coordinar los movimientos en grupo.
- ✓ Aprender a llevar el ritmo.
- ✓ Controlar el propio cuerpo.
- ✓ Potenciar la capacidad de memoria.

- Número de participantes: todos los que se quiera

- Tiempo estimado: 10 minutos

- Materiales: ninguno

- Desarrollo del juego: Todos niños se colocan en círculo y uno de ellos en el centro. Todos juntos van cantando la siguiente canción y los que forman el corro avanzan hacia la derecha.

*El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja
como los demás.*

*Agáchate
y vuélvete a agachar,
que las agachaditas
no saben bailar.*

*H, I, J, K,
L, M, N, A,
que si tú no me quieres,
otro amante me querrá.*

*Chocolate, molinillo
corre, corre, que te pillo.*

*A estirar, a estirar,
que el demonio va a pasar.*

Cuando en la canción llega la parte en que se dice “Agáchate y vuélvete a agachar” todos los del corro se deben agachar dos veces sin soltar las manos. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción mientras

el que está en el centro se coloca las manos en la cintura y va poniéndose delante de cada uno de ellos hasta que se termina la canción, parándose en ese momento delante de uno de los niños. Entonces, este niño pasa al centro y se repite la canción.

- Participación de las familias: En esta actividad padres e hijos pueden jugar juntos formando entre todos los participantes un mismo corro.



Figura 16. Fuente: <http://goo.gl/zIqgNg>

“LA GALLINITA CIEGA”

- Objetivos:
 - ✓ Trabajar la orientación en el espacio.
 - ✓ Aprender a andar con los ojos tapados.
 - ✓ Reconocer a sus compañeros con el sentido del tacto.
 - ✓ Potenciar la capacidad de memoria.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20-30 minutos
- Materiales: una venda o pañuelo para tapar los ojos
- Desarrollo del juego: Se elige mediante una rifa a una persona para que sea la gallinita ciega, se le tapa los ojos con un pañuelo y se le coloca en el centro. Mientras se canta la canción, se le dan varias vueltas.

“(todos) - Gallinita ciega ¿que se te ha perdido?”

(la gallina responde) - Una aguja y un dedal.

(todos) Yo lo tengo y no te lo quiero dar.

Da tres vueltas y la encontraras.

Una, dos y tres.”

A continuación dejan de darle vueltas a la gallinita. La gallinita tiene que intentar atrapar a uno de los jugadores y, si adivina quién es, esa persona será la nueva gallinita.

- Participación de las familias: En este caso es necesario que los familiares estén vigilando durante el desarrollo del juego para que el niño que hace de gallinita no se haga daño. Del mismo modo, ayudarán a vendar los ojos los niños.



Figura 17. Fuente: <http://goo.gl/rrOlu1>

Sesión 5

En esta última sesión, se realizan diferentes carreras todas ellas relacionadas con los juegos tradicionales. Las actividades que se desarrollarán serán “Carrera de sacos”, “Carrera a 3 pies”, “La carretilla” y “Carrera de cucharas”.

“CARRERA DE SACOS”

- Objetivos:
 - ✓ Aprender a saltar a la pata coja.
 - ✓ Trabajar el equilibrio.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: sacos
- Desarrollo del juego: Para esta carrera los niños se introducen dentro de los sacos y éstos se atan al pecho o bien se agarran con las manos. Los niños deben

desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse. La persona que llegue antes a la meta ganará.

- Participación de las familias: Para este juego se propone que, por un lado, compitan los niños entre ellos y, por otro, que sean los propios padres quienes realicen una carrera de sacos entre ellos.

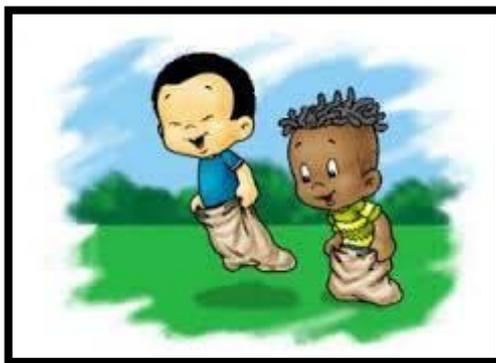


Figura 18. Fuente: <http://goo.gl/8jXXiB>

“CARRERA A TRES PIES”

- Objetivos:
 - ✓ Trabajar el equilibrio y la coordinación.
 - ✓ Fomentar el trabajo por parejas.
- Número de participantes: todos los que se quiera (preferiblemente número par)
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: cuerdas o pañuelos (uno por pareja)
- Desarrollo del juego: Para esta carrera, los niños deberán colocarse en parejas y tendrán que atarse con una cuerda las piernas de ambos (la pierna derecha de uno con la izquierda de su compañero), dando la sensación de que entre los dos se tienen 3 pies. Una vez que cada pareja tiene sus piernas atadas, comienza la carrera con la dificultad de no caerse y para ello coordinarse con la pareja. Ganarán los que terminen la carrera en el menor tiempo posible.
- Participación de las familias: En este juego se sugiere que los familiares se organicen entre ellos formando parejas para participar también en la carrera de pies atados junto con las parejas de niños.



Figura 19. Fuente: <http://goo.gl/rfXoqF>

“LA CARRETILLA”

- Objetivos:

- ✓ Trabajar el equilibrio y la coordinación.
- ✓ Fomentar el trabajo por parejas.
- ✓ Trabajar otro tipo de desplazamiento.
- ✓ Trabajar la fuerza en los brazos.

- Número de participantes: todos los que se quiera (preferiblemente número par)

- Tiempo estimado: 20 minutos

- Materiales: ninguno

- Desarrollo del juego: Para esta carrera los niños se colocan por parejas. Uno de ellos hace de carretilla y va andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies. Ganará la pareja que antes llegue a la meta. Una vez terminada la primera carrera, se cambiarán los papeles y quien era la carretilla pasará a ser el que la lleva y viceversa.

- Participación de las familias: Al igual que en el juego anterior, los padres pueden organizarse entre ellos por parejas y participar en la carrera formándose, por un lado, parejas de niños y, por otro, parejas de adultos.

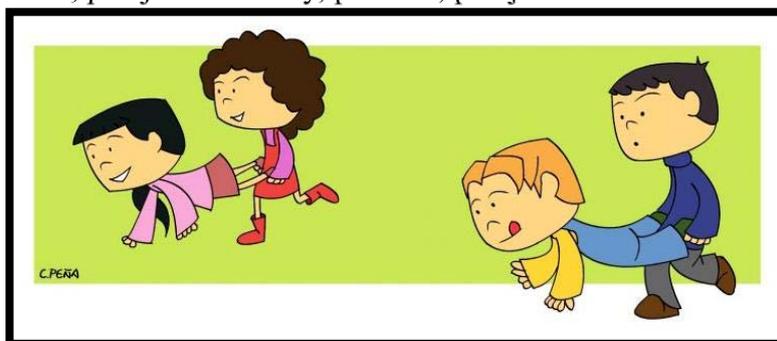


Figura 20. Fuente: <http://goo.gl/f4pauc>