

JUEGOS INFANTILES QUE HACEN HISTORIA

Colegio Stella Maris

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación se inserta en el marco de las actividades de Formación Permanente del Profesorado que la Dirección General de Formación Profesional, Innovación y Atención a la Diversidad, gestiona a través de los Centros de Profesores y Recursos (C.P.R.), para apoyar a equipos de profesores que desean realizar innovaciones en su práctica educativa.

El grupo de trabajo compuesto por once maestros, uno de los cuales actúa de coordinador, ha desarrollado el proyecto, aprobado por el C.P.R. de Cartagena-La Unión, durante el curso escolar 2002/2003.

La experiencia pedagógica se ha realizado en el C.E.I.P. "Stella Maris", ubicado en la Barriada Virgen de la Caridad de Cartagena, con la participación de toda la comunidad educativa.

Ven al Colegio Público



"Stella Maris"



Te abre sus puertas



La investigación ha versado sobre la recopilación de juegos tradicionales de diversas culturas, para recuperarlos, sacarlos del olvido y enseñárselos a los alumnos, con el fin de mantenerlos vivos en el tiempo, ya que son reliquias del pasado, que dan fe de costumbres ancestrales y forman parte de la cultura de los pueblos.

Consideramos que nuestro modesto proyecto adolece de limitaciones a nivel etnográfico y antropológico y esperamos que los estudiosos de estos campos sepan disculparnos, ya que nuestro interés principal, como docentes que somos, ha sido la explotación didáctica de estos juegos, como recursos para educar y enseñar simultáneamente, atendiendo a la diversidad del alumnado.

2. OBJETIVOS

Nos planteamos los objetivos siguientes:

a) A nivel de centro:

1. Iniciarnos en un proyecto sistemático de investigación-acción, a través de la recopilación de los juegos tradicionales, aportados por las familias del alumnado, y su aprendizaje en las aulas.
2. Afianzar el concepto de escuela como unidad creando conciencia de centro.
3. Ir creciendo como equipo y superar el “yo” para hablar de “lo nuestro”.
4. Generar relaciones sociales entre todos los miembros de la comunidad educativa potenciando y estimulando la participación.
5. Considerar la diferencia como enriquecimiento para el centro.

b) A nivel de alumnos:

1. Favorecer actitudes positivas frente al aprendizaje, a las relaciones con los demás y con su entorno.
2. Desarrollar capacidades físicas e intelectuales.
3. Potenciar la convivencia y cooperación entre los alumnos culturalmente diferentes, transmitiendo valores de tolerancia y respeto.
4. Posibilitar la participación activa en un proyecto común, a lo largo de cuyo desarrollo surgirán conflictos que se resolverán de forma pacífica a través del intercambio, el diálogo, la comprensión y el consenso.
5. Facilitar el desarrollo integral de nuestros niños tomando como base lo afectivo-social.

c) A nivel de grupo de trabajo:

1. Experimentar, por medio del trabajo en equipo, nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje.
2. Reflexionar sobre esta forma de promover los aprendizajes y las reacciones que suscitan en los alumnos en los aspectos siguientes: Integración, colaboración familia-escuela, relación con el entorno, aprendizaje significativo y repercusión en los niños, interacciones sociales, trabajo en equipo, interculturalidad, atención a la diversidad y compensación educativa.
3. Aportar un granito de arena para mejorar la calidad de la educación y de la enseñanza.

3. CONTENIDOS

Los contenidos sobre los que ha trabajado el grupo de investigación han sido los siguientes:

1. El juego de grupo como recurso didáctico.
2. Juegos tradicionales aportados por las familias de los alumnos y profesorado.
3. Didáctica de los juegos recopilados.
4. Aplicación por edades.
5. Informatización y recogida de los juegos en diversos soportes.

4. METODOLOGÍA

El proyecto se ha desarrollado en seis fases:

1ª FASE: Elaboración del proyecto de trabajo.

2ª FASE: Información sobre el proyecto dirigida al alumnado, claustro y familiares para pedir su colaboración.

3ª FASE: Recogida de los juegos que iban llegando al centro a través de los niños. Una vez revisados e informatizados por el grupo de trabajo se distribuían por los ciclos correspondientes para su aprendizaje.

4ª FASE: Clasificación de todos los juegos recopilados atendiendo a la forma de agrupamiento, material con el que se juega, parte del cuerpo que se utiliza, etc.

5ª FASE: Elaboración del libro: “Chuperete merengüete” con todos los juegos recopilados y “Jornada de puertas abiertas”, en la que los niños, acompañados de sus abuelos, padres y maestros, jugarán conjuntamente en el patio del colegio a los juegos que han aprendido a lo largo del curso.

Esta actividad será recogida en soporte audiovisual.

6ª FASE: Evaluación del proyecto y conclusiones más relevantes.

5. OTRAS ACTIVIDADES

Otras actividades realizadas a lo largo de la experiencia han sido las siguientes:

1. Pintar en el suelo del porche del patio del colegio varios gráficos de juegos (testé, chapas, siete y media...) con el fin de que los niños puedan utilizarlos a la hora del recreo.
2. Grabación de una cinta, cantada por los niños de cuatro y cinco años, con las canciones que acompañan a muchos de los juegos.
3. Grabación de un vídeo con algunos de los juegos aprendidos.
4. Reportaje fotográfico de los juegos.

6. RELACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES RECOPIRADOS

l) Juegos de los primeros años

Estos juegos, dirigidos fundamentalmente a los niños hasta los tres años, requieren de la presencia de un adulto que es quien dirige el juego.

1. Carnicería
2. Los cinco lobitos
3. El caballito
4. El pollito
5. Palmas, palmitas

6. Los pollos revolados
7. Tataramusa
8. Los puñitos
9. Pon pon
10. Mamola
11. Misico
12. Los patitos
13. Recotín, recotán
14. Pincho, repincho

II) Juegos de filas

1. Yo tenía un castillo
2. Vamos al huerto
3. La pastora
4. El señor Don Gato
5. Han puesto una librería
6. Mi abuelo tenía un peral
7. Una pulga y un ratón
8. Pase misí
9. A la flor de romero
10. Cantinerita
11. Al pasar por Sevilla
12. La chungarala
13. Haciendo de este modo
14. El ángel y el demonio
15. El carrete de la madeja
16. A tapar la calle

III) Juego de pelota

1. Mi pelota
2. Popeye
3. Todos los caracoles
4. Una mañanita
5. Mi pato
6. Coditos, caderas
7. El salto
8. A la media cruz
9. Palmatoria

IV) Juegos de comba

1. El cocherito leré
2. El nombre de María
3. De cuántos añitos me voy a casar
4. S.O. sopa de arroz
5. De una y de dos
6. Los meses del año
7. De una, de dos, de tres y de cuatro
8. La naranja
9. Pimiento colorado
10. El café
11. Periquito
12. Pan, vino y tocino
13. Primo cuando has venido
14. Comba general
15. En la placeta violeta
16. Carolina (la canción de este juego también se emplea para un juego de manos)
17. Una vieja
18. Debajo de un botón
19. El tío Antón
20. Al pasar la barca
21. Soy la reina de los mares
22. Sereno

V) Juegos de corro

1. El patio de mi casa
2. El corro de la patata
3. Al corro chirimbolo
4. El corro Manolo
5. La farola de palacio
6. De la uva
7. Viva la media naranja
8. Quiero
9. Me diste las calabazas
10. Al jardín de la alegría
11. La bata
12. Que vengo del moro
13. Que lo baile
14. A la rueda de la alcachofa
15. Chuperete merenguete

16. El baile de la carrasquilla
17. La jardinera
18. La viudita del conde Laurel
19. Al pavo, pavito, pavo
20. En un plato de ensalada
21. El conejo de la suerte
22. Ratón que te pilla el gato
23. Teresa la marquesa (El título de este juego de corro es igual que otro de salto por parejas, aunque las letras de las canciones no son iguales)
24. El jardín del moro
25. El tallarín
26. El baile
27. Debajo de la mesa
28. Toma tomate

VI) Juegos de sorteo

1. Pito, pito, gorgorito
2. Piqui miliqui
3. Pito, pito, colorito
4. Un don din
5. La pavica, la pavana
6. La lechera
7. Los pollitos zamacoques

VII) Juegos de manos

1. Doctor Jano
2. Chu, chu, chu
3. Gay, gay, gay
4. Los coches chocaron
5. Chupa chups
6. Don Federico
7. Con el subi - dubi - du
8. Pato Donald
9. La ratita presumida
10. Don gato y su pandilla
11. Chocolate
12. Soy el chino capuchino
13. Myselfforyouti
14. Milikituli
15. Anclas potanclas
16. Cenicienta

VIII) Juegos con piedras

1. Las chinas
2. Las titas. En Marruecos “Ibat”
3. La palma

IX) Juegos de tejos o rayuela

También llamados “infernáculo” y “reina morà”. En Marruecos se llama “Paso”

1. El rinche
2. El testé
3. La chancla o truque
4. El caracol
5. La muñeca

X) Juegos de carreras

1. El pañuelo - variante la pañolita
2. El escondite o tapao en sudamérica
3. El corta hilos
4. Las cuatro esquinas - similar, las candilitas en sudamérica
5. Zdinipi. (Juego marroquí)
6. La latica. (Juego colombiano)

XI) Juegos de andar y saltar

1. Teresa la marquesa
2. A la una la mula
3. La botella
4. Correcalles
5. Chinche monete
6. Churro, pico, terna
7. Churro, media manga, mangotero
8. Mamá Lilí
9. El palico inglés
10. En tabletas
11. El mendil. (África)

XII) Juegos de elástico

1. La familia Telerín
2. Embrujada

3. Popeye. (Se usa la misma canción que para un juego de pelota)
4. A la lata al latero. (Se usa también para un juego de comba)

XIII) Juegos con hilos

Estos juegos se hacen con un cordón enlazado entre las manos y se realizan por parejas. Se acompañan con gráficos para poder seguir el proceso.

XIV) Varios

1. El real y medio
2. Veo, veo
3. Los disparates
4. Tres en raya
5. Las siete y media
6. Las tabas
7. La tångana
8. Las canicas
9. Los hoyos - balihoyo. (Sudamérica)
10. Los hiques
11. Dosú. (África)

7. CONCLUSIONES

Hemos podido constatar que estos juegos son universales y que los niños juegan en todas las culturas y lugares de forma parecida, aunque con ligeras variantes.

Nuestros alumnos han tenido la posibilidad de compartir juegos comunes a diversas culturas y aprender otros que son diferentes. Juegos, recordados por las familias de todos los niños del colegio Stella Maris, sea cual sea su raza, procedencia o etnia.

Esta experiencia nos lleva a creer en los valores que encierran los juegos tradicionales y estamos contentos de habernos aprovechado de ellos para que nuestros alumnos se desarrollen social, emocional, mental y físicamente.

Los maestros hemos recordado nuestra infancia y disfrutado tanto como los niños y, cómo no, hemos comprobado lo importante que es APRENDER DIVIRTIÉNDOSE. Hemos aprendido mucho de todas las personas que han hecho posible esta investigación y también algunas cosas curiosas, como que los niños de la antigua Grecia y del antiguo Imperio Romano ya se divertían con el juego de las “tabas”, para lo que utilizaban huesecillos de carnero. Sabemos esto porque se encontraron unas pinturas en Resina (actualmente ciudad italiana de Ercolano al sureste de Nápoles) que muestran niños jugando así. Es un ejemplo de que estos juegos se han mantenido vivos a lo largo de la historia, pues nuestros



padres y abuelos también han disfrutado de lo lindo con ellos. Por eso no debemos permitir que se olviden.

Esperamos que todo esto, y mucho más, que hemos podido comprobar con la práctica, contribuya a desarrollar esa nueva escuela que todos deseamos.

Debemos pues concretar las “ideas” en experiencias reales y cotidianas que sirvan para la reflexión el trabajo cooperativo y la mejora de la vida en las aulas

8. RELACIÓN DE PARTICIPANTES

1. Dolores Gervilla Soto (Coordinadora)
2. Salvadora María Martínez Moreno
3. M^a Dolores García Sarabia
4. Antonia Barbero Moreno
5. Sara Sonsoles Borrás Vidal
6. M^a Dolores Hernández Pagán
7. María Ángeles Garnica Carcaño
8. Sebastián Soria García
9. Encarnación Paredes Valero
10. M^a Victoria Martín González
11. Yolanda Rodríguez López

9. BIBLIOGRAFÍA

- “Estimular las inteligencias múltiples que son, como se manifiestan, como funcionan”, Ed. Narcea, Madrid, 2001.
 - “Crecer y pensar. La construcción del conocimiento en la escuela”, Ed. Laila. Barcelona, 1983
 - “Juegos populares: Jugar y crecer juntos”, Ed. Asociación de maestros de Rosa Sensat, Barcelona, 1995.
 - “Antología de la literatura infantil española”, Folklore. Escuela Española. Madrid, 1979.
- ALCÁNTARA: “Cómo educar en valores”, J.A. Narcea. Madrid, 1995.
- BÁNEZ, P.: “Educación intercultural: La europa sin fronteras”. Ed. Narcea, Madrid.
- BASSIS, Henri: “Maestros ¿formar o transformar?”, Ed. Gedisa, Serie Renovación Pedagógica.
- BOTERMANS, BURRET, VAN DELFT, VAN SPLUNTUREN: “El libro de los juegos”. Ed. Plaza y Janés, 1989.
- BRAVO VILLASANTE, Carmen: “Una dola tela catola - El libro del folklore infantil”, Ed. Susaeta.
- BRUNER. J.: “Juego, pensamiento y lenguaje”, Madrid, 1984.
- GUTIÉRREZ, Raúl: “El juego de grupo como elemento educativo”, Ed. CCS.
- MOYLES, J.R. MORATA: “El juego en la educación infantil y primaria”, Madrid, 1990.
- PELEGRÍN, Ana: “Cada cual atiende su juego”, Ed. Cincel.
- PINTO CEBIÁN, F.: “Juegos saharauis para jugar en la arena”. Ed. Miraguano. Madrid, 1999.
- SATURNINO CALLEJA: “Juegos de los niños en las escuelas y colegios”, Col. Perla, Madrid.