

Colegio “La Inmaculada”
Misioneras Seculares de Jesús Obrero
Nueva del Carmen, 35. – 47011 Valladolid.
Tel: 983 29 63 91 Fax: 983 21 89 96
e-mail: lainmaculadava@planalfa.es

Juegos tradicionales para mejorar la convivencia.



INTRODUCCIÓN

Desde al año 2006, el Colegio La Inmaculada cuenta con un Plan de Convivencia que enmarca todas las actuaciones que se propone llevar a cabo con el apasionante objetivo de fomentar la convivencia positiva entre los miembros de la Comunidad Educativa. Cada año, se ha llevado a cabo la revisión de este Plan y se han modificado los aspectos cuya evaluación no era del todo positiva, de igual modo que se ha mantenido todo aquello que hemos observado que ayudaba a la consecución de nuestro objetivo.

En la revisión que se llevó a cabo en junio de 2009, decidimos, entre otras cosas, elaborar un Proyecto en el que los juegos tradicionales fueran el medio para aprender a convivir unos con otros. Entendimos que el patio era un espacio de potencial conflictividad y que sería una buena ocasión para aprender a jugar “de otro modo”, a interaccionar de otra manera que no fuera persiguiendo el balón de fútbol, que tantos quebraderos de cabeza da a profesores y alumnos. Entendimos también que a jugar se aprende jugando y que, lejos de caer en la crítica o en el desaliento (“los niños ya no saben jugar...”), queríamos ofrecer a nuestros niños y niñas la oportunidad de divertirse con los juegos de toda la vida, a los que quizá no hayan jugado nunca, porque nadie les ha enseñado antes.



Nos encontramos ante un reto que nos ilusiona y que nos hace pensar en espacios y tiempos para disfrutar, para interaccionar, para aprender de nosotros mismos y de los demás, para valorar los pequeños detalles, para romper barreras, para sentirnos iguales, para cooperar, para reírnos, para ser un poquito más felices...

Valorando muy positivamente los resultados, en el 2011 continuamos con esta misma línea de trabajo con los alumnos en el recreo, son ellos mismos los que finalmente desarrollan plenamente este tipo de juegos, ya no sólo en el día marcado si no a lo largo de la semana.

En este curso 2012/13 marcamos la posibilidad de poner un día en el que los alumnos pudieran traer algún juego para compartir en el recreo (eliminando lo electrónico y el balón), favoreciendo con ello una mayor relación entre todos los niveles de Primaria.

ÁREAS DEL CURRÍCULO Y UNIDAD O UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA.

Plan de convivencia del centro.

El tiempo empleado se desarrolla en el recreo de los viernes, como último día de la semana, dándole un pequeño matiz de día del recreo festivo.

CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES.

Todos los cursos de Primaria, somos un centro de una sola línea:

1º de Primaria: 23.

2º de Primaria: 25

3º de Primaria: 22.

4º de Primaria: 24.

5º de Primaria: 23.

6º de Primaria: 19.

Total: 136 alumnos/as.

Juntamente con la implicación de todo el claustro de profesores de esta etapa, seis tutoras y tres profesoras de apoyo.

- Los padres y madres de nuestros alumnos/as: aportando materiales y enseñando juegos tradicionales.

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

OBJETIVOS

- Valorar el juego como un medio de disfrute y relación con los demás.
- Apreciar el juego como parte de nuestra cultura y nuestra identidad.
- Ofrecer a nuestros alumnos/as un buen repertorio de ideas para ocupar el tiempo de recreo en el colegio, así como su tiempo libre fuera de él.
- Proponer alternativas frente al modelo de juego que ofrece la publicidad.
- Potenciar la integración de todos los alumnos/as a través del juego.
- Colaborar y participar en los juegos, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto hacia las posibilidades y limitaciones propias y de los demás.
- Participar en diversos tipos de juegos, aceptando las normas y el hecho de ganar o perder con algo propio de la actividad, cooperando con sus compañeros u oponiéndose a ellos, en las ocasiones necesarias, de forma no agresiva.
- Fomentar la buena convivencia entre los miembros de la comunidad educativa, así como la implicación en la vida del Centro, bien preparando actividades y haciendo propuestas, bien participando activamente en los juegos.

COMPETENCIAS.

Competencia social y ciudadana

- Conocerse y valorarse a uno mismo.
- Tener sentido de pertenencia al grupo social del que forma parte.
- Reconocer, aceptar y practicar las normas y deberes de convivencia.
- Reconocer la igualdad de los derechos entre hombres y mujeres.
- Valorar la cooperación y el diálogo como forma de resolver conflictos.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

- El alumno toma decisiones con criterio y desarrolla la opción elegida, asumiendo las consecuencias; adquiere habilidades personales como la decisión, creatividad, autoestima, autocrítica, iniciativa, regulación emocional..., de modo que pueda afrontar otros retos.
- Transformar las ideas en acciones.
- Visión estratégica de los retos y las oportunidades, manteniendo la motivación para lograr el éxito en las tareas emprendidas, con sana ambición personal.
- Elaborar nuevas ideas, buscar soluciones e intentar llevarlas a la práctica; analizar posibilidades y limitaciones, planificar, tomar decisiones, actuar, evaluar lo hecho y autoevaluarse, extraer soluciones, y valorar las posibilidades de mejora.
- Disponer de habilidades sociales para trabajar en equipo y cooperar, ponerse en el lugar del otro, valorar las ideas de los demás.

RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS.

Hemos contactado con la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León para solicitar el préstamo de algunos materiales.

Por otro lado, todos (padres y madres, alumnos/as y profesores) colaboramos aportando materiales de desecho y juegos de los que se disponga en casa (cuerdas, gomas, hilos, canicas, aros, peonzas, petancas, etc.).

Los alumnos han elaborado algunos juegos con material de desecho para poder emplearlo en esta actividad: bolas de malabares, palas de tenis.

Los que los propios alumnos quieran traer par compartir con sus compañeros en un día establecido.

DESARROLLO TEMPORAL

- Un día a la semana (los viernes), a la hora del recreo, se ofrece la posibilidad a los niños/as de Primaria de aprender a jugar a distintos Juegos Tradicionales.

- Cada profesor propone los Juegos tradicionales que desearía enseñar a los alumnos/as y los pone en práctica en los recreos que se le asignen, de tal manera que en un mismo recreo haya varios “rincones” en los que se enseñen distintos juegos.
- Durante un mes se ofertan determinados juegos tradicionales y, finalizado ese mes, se ofrecen otros diferentes. Establecemos ciertos días en el año para hacer “recreos para recordar” juegos aprendidos en meses anteriores.
- Entre un recreo de juegos tradicionales y otros, se facilita el material a los niños/as para que voluntariamente puedan practicar los juegos aprendidos.
- Un día a la semana los niños traen algún juego para compartir (peonzas, saltadores, chapas, cromos...)

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Con el desarrollo de esta actividad hemos observado como el grado de conflictos en el recreo ha disminuido, de tal modo, que durante este curso nos planteamos la posibilidad de eliminar el uso del balón en el recreo, simplemente por ver que es lo que pasaba y cual era la reacción de los propios alumnos.

Cambiamos un tanto lo propuesto, un día a la semana se les da la posibilidad de traer ellos algún juego para compartir con los compañeros en el recreo (balón no).

Nuestro asombro ha sido que los recreos son más fluidos y el grado de conflictividad mucho menos, ellos practican los juegos que han aprendido en el recreo de juegos tradicionales cualquier día, comparten los juegos que traen (chapas, peonzas, cromos, saltadores de cuerda, paletas, raquetas de bádminon...)

CONCLUSIÓN

El momento del recreo se ha convertido en un momento de relación social, pero no ya solo con los compañeros de la clase si no que el círculo social de juego y respeto creado favorece la relación entre todos los alumnos, si ningún tipo de distinción.

ANEXOS

Anexo 1 – Algunas propuestas de Juego

Juego: pies quietos

Organización: gran grupo.

Los alumnos se reúnen, formando un círculo, en el centro del terreno de juego, y el jugador que la liga se coloca en el centro del círculo con la pelota. Este jugador lanza la pelota hacia arriba, verticalmente, y a la vez dice el nombre de un compañero que debe recoger la pelota lo antes posible y gritar ¡pies quietos!. Los demás jugadores que hasta ese momento se alejaban de la pelota, permanecerán inmóviles. El jugador nombrado y en posesión de la pelota, lanzará desde donde la haya cogido a uno de los jugadores para intentar tocarle. El jugador podrá mover el cuerpo para intentar esquivar la pelota pero sin despegar los pies del suelo. Si la pelota lanzada toca al jugador, será éste el que lance la pelota al aire una vez agrupados los jugadores. Si la pelota no toca al jugador, volverá a lanzarla el mismo.

Variante: Se pueden dar tres pasos antes de lanzar la pelota a uno de los jugadores.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Juego: los colores

Organización: Gran grupo.

Un niño se la liga, colocándose frente al grupo a una distancia de como mínimo dos metros. Un componente del grupo preguntará ¿qué color quieres? Y el que la liga nombrará un color y el grupo ha de correr buscando algún objeto que sea del color nombrado y tocarlo. El jugador perseguidor intenta tocar a un jugador del grupo antes de que toque el color indicado. El jugador tocado se la liga y el juego vuelve a comenzar.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Juego: la gallinita ciega

Organización: grupos de 8 – 10 alumnos

Los alumnos se colocan formando un círculo con uno de ellos en el centro del mismo y con los ojos tapados con un pañuelo. Los alumnos que forman el círculo pueden cambiar de posición para despistar al alumno que con los ojos tapados intentará tocar e identificar a un compañero que pasará a ocupar su lugar. Los compañeros no pueden hablar ni hacer ruidos, cuidando que la gallinita ciega no tropiece y sin mover los pies del suelo no dejarse identificar.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Juego: la muralla

Organización: gran grupo.

En un espacio amplio dividido por una línea central se sitúan todos los jugadores menos uno que la liga y que estará colocado sobre la línea central, pudiendo moverse por toda la línea. A la señal, los jugadores intentarán pasar al otro campo sin ser tocados por el jugador que se mueve por la línea central. Cuando un jugador es tocado irá a la línea central para ir formando la muralla agarrados de las manos. Cuando la muralla sea muy numerosa, se puede dividir en dos. Los jugadores que forman la muralla intentarán tocar, sin soltarse las manos, a los jugadores que cambian de campo. El juego finaliza cuando todos los jugadores formen parte de la muralla.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Juego: el pañuelo

Organización: dos grupos numerados.

Los equipos numerados se sitúan frente a frente a una distancia de una línea central de 15 metros y justo encima de esta línea se coloca el jugador que hace de "pañuelero", sujetando el pañuelo con el brazo extendido.



El "pañuelero" dirá en voz alta un número, y el jugador de cada equipo con ese número corre para coger el pañuelo y llevarlo hasta su campo sin ser tocado por el jugador del equipo contrario. Los jugadores no pueden traspasar la línea central antes de que el jugador del otro equipo haya cogido el pañuelo. Ganará el equipo que más jugadores tenga al término del juego.

Duración de la actividad: 20 minutos.

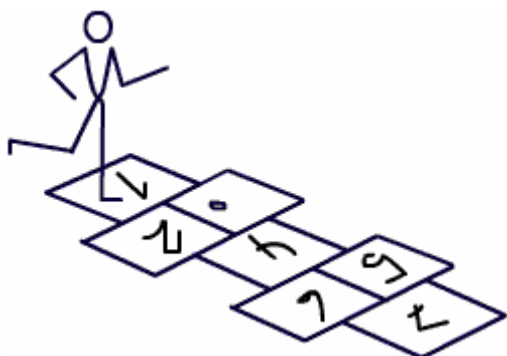
Juego: el mate

Organización: dos grupos

Los dos equipos se distribuyen las dos zonas del campo (cada equipo en su zona), separados por una línea. Un jugador de cada equipo se sitúa detrás del equipo contrario (cementerio). El juego consiste en lanzar el balón a los jugadores del equipo contrario para que vayan eliminándose y entrando a su cementerio. Solamente son eliminados si se golpea al jugador contrario sin que bote. Los jugadores que están en su campo como los que están en el cementerio pueden eliminar a los del equipo contrario. Los jugadores pueden coger la pelota antes de que bote y conseguir "una vida". No está permitido invadir las zonas del otro equipo. Los lanzamientos se realizan con las manos.

Duración de la actividad: 20 minutos.

Juego : la rayuela



Organización: grupos de cinco jugadores.

Se dibujan en el suelo los cuadrados numerados, tal y como se indica. Los jugadores, por turnos, van lanzando una piedra o chapa a los cuadrados de forma correlativa. Cuando aciertan a colocar la piedra dentro del cuadrado que les corresponde, inician el recorrido saltando a la pata coja, pisando todos los

cuadrados menos en donde está situada la piedra y en el recorrido de vuelta recogen la piedra para, desde fuera y sin pisar en el cuadro 1, lanzar la piedra al cuadrado siguiente. En los cuadrados dobles hay que pisar uno con cada pie. Al pisar una línea, se pierde el turno.

Duración de la actividad: 10 minutos.



Juego: leones y cebras

Organización: gran grupo.



Los jugadores se dividen en dos grupos: leones y cebras. El juego consiste en la captura de todas las cebras por parte de los leones, sin sobrepasar los límites del campo de juego. Una vez que todas las cebras han sido cogidas, se cambian los roles de leones y cebras entre los jugadores.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Juego: lanzo y esquivo.

Organización: por parejas

Las parejas con una pelota de tenis o de goma-espuma, se sitúan uno frente a otro, a una distancia determinada, con una marca que no pueden sobrepasar (dependiendo de la edad y fuerza del alumnado será la distancia). El que tiene la pelota la lanza al otro procurando alcanzarlo, el otro ha de esquivar la pelota, recogerla y proceder de igual forma. Cada vez que es alcanzado se anota un punto. Gana el que más puntos logra

Duración de la actividad: 13 minutos.

Juego: el cortahilos.



Organización: gran grupo.

El alumno que se la queda dice en voz alta el nombre del jugador al que va a perseguir. Una vez que ha contado hasta tres, para dar posibilidad de huir al elegido, sale a perseguir al nombrado y a partir de ese momento, cualquier jugador que se cruce (corta hilo) entre perseguidor y perseguido, cortando el hilo imaginario que los une, será el nuevo perseguido

Duración de la actividad: 7 minutos.

Juego: tirar a la raya.

Organización: grupos de cinco jugadores.

Cada grupo marca o pinta una raya en el suelo y los jugadores se colocan detrás de una marca en el suelo a una distancia de 5 o 6 m. de la raya. Tras elegir un turno, los jugadores van tirando de uno en uno las piezas (monedas, chapas,...) con la intención de que se queden más cerca de la "raya" sin pasarse. Gana el jugador que más cerca se queda y le quita las piezas a los compañeros. En caso de empate se dejan las piezas en el suelo y repiten el lanzamiento los afectados. No se puede pisar la marca ni estorbar o distraer al lanzador. No se pueden mover las fichas del suelo hasta que no quede claro quién es el vencedor.

También pueden anotarse puntos en función de que la pieza quede más cerca de la raya. Dos puntos para el que más cerca se quede y un punto para el segundo. Gana el jugador que más puntos consigue en varias tiradas.

Duración de la actividad: 10 minutos.

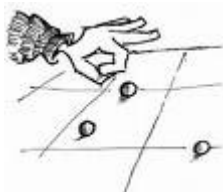
Juego: la tula

Organización: gran grupo.

El jugador que se la queda, intenta pillar a los demás jugadores que se moverán por todo el espacio de juego, sin salirse. Los jugadores pillados se colocan con los brazos en cruz y las piernas abiertas en el lugar en donde han sido tocados, pudiendo salvarse si un jugador pasa por entre sus piernas.

Duración de la actividad: 5 minutos.

Juego : canicas



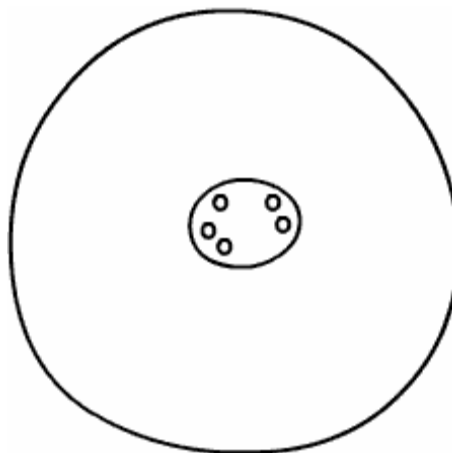
Organización: grupos de 6 o 7 jugadores

Se dibuja un círculo en el suelo de 30 cm. de diámetro y en él cada jugador coloca tres canicas. Se dibuja un círculo de 4 m. de diámetro con el mismo centro y, desde fuera de este gran círculo cada jugador en el orden establecido lanzará

una canica para golpear las del interior del pequeño círculo. Si al golpearlas las saca del círculo, se anota un punto por cada canica y no se devuelve la canica al interior del círculo.

El juego finaliza cuando no quedan canicas dentro del círculo, ganado el juego el jugador o jugadores que más canicas hayan sacado.

Duración de la actividad: 10 minutos.



Juego: tirar a la copa

Organización: grupos de 6 – 8 jugadores.

Los jugadores de cada grupo se sientan en círculo alrededor de un recipiente grande con un vaso o copa llena de agua en el centro. Por turno establecido, cada jugador tiene que intentar encestar la chapa en la copa de agua para seguir jugando. Los jugadores que no consiguen encestar quedan eliminados, ganando el juego el último que quede.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Juego: ratón que te pilla el gato

Organización: gran grupo

Todos los jugadores se cogen de las manos formando un círculo. El ratón y el gato están dentro del círculo al principio. Todos empiezan a cantar la siguiente canción: “ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, ratón que como te pille, las tripas te va a sacar”.



Cuando se inicia la canción, empieza el ratón a correr y el gato tras él, entrando y saliendo del círculo entre los compañeros que tienen los brazos en alto. Cuando se termina la canción los del círculo se agachan y el ratón y el gato se paran, si el ratón queda fuera del círculo y el gato dentro no lo ha pillado, pero si ambos quedan dentro ó fuera del círculo, el gato pilla al ratón. Después se empieza el juego con otra pareja.

Duración de la actividad: 8 minutos.

Juego: La peonza

Organización: grupos de 6 – 7 jugadores

Cada grupo dibuja o marca un círculo en la tierra y eligen el turno de tirada.

Cada jugador lanzará la peonza (rejo, peón o trompo) intentando que golpeando dentro del círculo y girando, la peonza salga fuera del círculo, o recogéndola con la palma de la mano para sacarla fuera del círculo. Si no



consigue sacarla del círculo, la peonza quedará dentro y los demás jugadores, siguiendo el turno de lanzamiento, podrán lanzar sus peonzas para golpearla y sacarla fuera del círculo.

Duración de la actividad: 12 minutos.

Juego : las chapas

Organización: grupos de cinco jugadores.

Cada grupo marca la pista en el terreno elegido, comenzando el juego en el orden establecido previamente. El juego consiste en llevar la chapa (tapones de botellines) desde el inicio de la pista hasta el final sin salirse y por medio de pequeños golpes con el dedo índice, haciendo palanca con el pulgar.

Se puede golpear a la chapa de otro jugador para sacarla fuera de la pista y que vuelva a empezar.

Cada jugador puede dar tres golpes seguidos a su chapa.

Cada uno de los desplazamientos de la chapa debe ser hacia delante.

Duración de la actividad: 15 minutos.

Juego: la zapatilla por detrás

Organización: gran grupo o grupos de 8 jugadores.

Los jugadores se colocan en círculo amplio sentados en el suelo menos el que se la queda que, con una zapatilla en la mano, se desplaza alrededor del círculo para dejar la zapatilla detrás de alguno de los que están sentados.

El jugador al que le ha dejado la zapatilla, la recoge y tratará de pillar al que se la ha dejado antes de que llegue a su lugar y se sienta en el suelo, iniciando el juego el que lleva la zapatilla.

Duración de la actividad: 5 minutos.