



UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
ENFERMERÍA Y FISIOTERAPIA**

GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN INFANTIL

EL JUEGO TRADICIONAL

RESUMEN

Este trabajo consta de varias partes, pretende explicar el juego tradicional y la importancia que éste tiene en el ámbito escolar. También podemos encontrar una recopilación de juegos tradicionales como recurso metodológico para el uso de los docentes en sus aulas de infantil.

ABSTRACT

This work consists of several parts, aims to explain the traditional game and the importance it has in the school setting. We can also find a collection of traditional games as a methodological resource for use by teachers in their classrooms child.

Índice

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	3
OBJETIVOS.....	4
EL JUEGO.....	5
Concepto y naturaleza del juego.....	5
Características del juego.....	5
La actividad del juego. Principio metodológico.....	6
JUEGOS TRADICIONALES.....	7
Características.....	8
Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito escolar.....	8
Criterios de clasificación de los juegos.....	9
Programación de los juegos.....	9
Evaluación.....	10
CONCLUSIONES.....	11
BIBLIOGRAFÍA.....	13
ANEXO.....	14

INTRODUCCIÓN

Este es el resultado de un trabajo el cual pretende acercarnos a lo que siempre hemos tenido a nuestro alcance como docentes y anteriormente como niños/as, lo que son los juegos y canciones llamados actualmente populares que se remontan a varias décadas atrás.

Los juegos continúan siendo un medio de aprendizaje que está presente en todo momento en el ciclo vital del niño/a, tanto dentro como fuera del aula.

El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta, teniendo un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada menor. Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los menores emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, individualmente o en grupo, normalmente dirigidos por personas mayores, pero en muchos de los casos, libremente.

Sabiendo lo valioso que es el juego para los niños/as, es importante darle toda la libertad al menor para que “aprenda jugando”, por lo que no es prudente intervenir, es el niño/a quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asume mientras juega. Solo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación así podrá desarrollarse plenamente.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

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

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de corro, juegos de manos, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, de comba, etc. Si bien algunos de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer. Así algunos de ellos son jugados más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal y otros surgen en épocas de mayor temperatura, donde naturalmente se tiende a estar en menor movimiento por el calor.

“Los juegos populares se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano. En el ámbito de la motricidad, son prácticas lúdicas, que a diferencia de otro tipo de juegos, están muy directamente vinculados al contexto sociocultural que las acoge.” (Lavega, 2000)”

OBJETIVOS

- Desarrollar una autonomía progresiva por medio del conocimiento y dominio creciente del propio cuerpo.
- Ir formándose una imagen positiva de sí mismo a través del conocimiento y valoración de las propias posibilidades y límites.
- Conseguir que sea una herramienta para los docentes de Educación Infantil.
- Valorar hábitos, juegos y costumbres de nuestro pasado.
- Ayudar a manifestar sentimientos y emociones.
- Aceptar las reglas sociales y respetar a los demás.

- Favorecer la autoestima y la independencia.
- Preservación de la cultura de nuestro entorno.
- Conocimiento del entorno próximo y lejano que rodea al alumno.
- Participar y conocer algunas de las manifestaciones sociales y culturales de nuestro entorno, mostrar interés y aprecio por estas.
- Concienciación al cuidado de los materiales puestos en práctica en el juego.
- Respeto a compañeros, reglas, adversarios, profesor, árbitro...

EL JUEGO

Concepto y naturaleza del juego

EL juego es la actividad fundamental del niño/a, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que este debe disponer de tiempo y espacio suficiente, según la edad y necesidades.

Características del juego

Las características del juego:

- Es la actividad fundamental del niño.
- Es un modo de interactuar con la realidad.
- Tiene su fin en sí mismo
- Es placentero, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación desarrollando la capacidad de disfrutar.
- Es una actividad seria para el niño/a.
- Actividad espontánea, motivadora, voluntaria, ya que se caracteriza por una libertad de elección que no admite imposiciones externas.
- Favorece el aprendizaje.
- El material no es indispensable.
- Tiene una función catártica.
- Compensador de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- Evoluciona con el desarrollo del niño/a.

La actividad del juego. Orientación metodológica.

El juego ha sido y continua siendo en la actualidad, un medio de aprendizaje que, aunque más aún en los primeros años de vida, está presente en todo momento en el ciclo vital del niño y de la niña. Es una práctica educativa que se da tanto dentro como fuera del aula. El juego es todo para el niño y para la niña: es su forma de comunicarse, de entender la realidad, de adaptarse a los cambios, de expresar sus sentimientos, de relacionarse, etc. Se convierte en una forma de aprender, de conocer, de investigar, etc.

De ahí que el Decreto de Educación establece en sus Orientaciones Metodológicas: *“En la Educación Infantil la actividad lúdica tiene un papel esencialmente relevante. El juego es una actividad natural en estas edades, constituyendo un importante motor de desarrollo, tanto en sus aspectos emocionales, como intelectuales y sociales.*

El juego favorece la elaboración y desarrollo de las estructuras de conocimiento y sus esquemas de relación. Resulta ser también un instrumento fundamental que los niños utilizan como cauce de relación con el entorno, para conocer y aprender la realidad tanto física como social”.

El juego supone para el menor, momentos de situaciones placenteras y divertidas, realizadas en total libertad y, muchas veces, cargadas de placer por el descubrimiento, la simulación y la fantasía. Estas características hacen que el juego afecte al desarrollo afectivo, psicomotor, social, cognitivo y lingüístico, de ahí su importancia para el crecimiento global y armónico. Por su carácter motivador, creativo y placentero, la actividad lúdica tiene una gran importancia en Educación Infantil.

La potencialidad educativa del juego otorga a éste un triple carácter: el juego debe ser tratado como objetivo educativo, porque ha de enseñarse a jugar; como contenido, ya que son muchos los aprendizajes vinculados a los juegos que los niños y niñas pueden construir; y como recurso metodológico porque a través del juego se pueden realizar aprendizajes referidos a las diversas áreas de conocimiento y experiencia.

JUEGOS TRADICIONALES

Se tratan de los juegos que llegan por transmisión oral de unas generaciones a otras; por eso, de un mismo juego cabe encontrar más de una versión. Estos juegos tienen un componente popular que permite interiorizar el medio cultural, y, fundamentalmente, son juegos sociales. Se pueden emplear en el aprendizaje como el resto de juegos.

A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples.

Según las edades de los menores, se utilizarán en su forma tradicional, se adaptarán en duración o se eliminarán aspectos competitivos (“el patio de mi casa”, “pasemisí, pasemisá”, el juego del “escondite”...).

No se utiliza material preparado, sino que son los propios menores los que construyen lo necesario, que suele ser rudimentario y de fácil acceso.

Comienzan generalmente por el empleo de una fórmula para elegir los que juegan y quién empieza o quien “la liga” (juegos para sortear). En estos juegos favorecen aspectos como la socialización, interiorizando las normas y respetando a los demás; el lenguaje; el contacto con la vida al aire; el ritmo; la estructuración espacial; y aspectos motrices, como coordinación dinámica, control postural, inhibición de movimientos, coordinación viso-manual, movimientos de los dedos, orientación espacial y respiración.

Puesto que forman parte de la cultura, con estos juegos se transmiten e interiorizan una serie de valores relacionados con concepciones religiosas (muchos juegos hacen mención a los cristianos, a monjas, al diablo, al limbo,...); militaristas (grados de militares o guerras; por ejemplo: *Soy capitán, soy capitán de un barco inglés, de un barco inglés...*), con concepciones de la mujer tradicional (*Jardinera tu que entraste en el jardín de las flores...*), etc.

Dentro de los juegos tradicionales, vamos a reseñar a algunos juegos adecuados a la Etapa de Educación Infantil como pueden ser: de corro, de filas y equipos, de dedos y

manos, de manos (parejas), de atención, de comba, con onomatopeyas, con pelota, motrices y de persecución, de preguntas y respuestas, musicales, con gráficos, para hacer cosquillas, de destreza y de mesa.

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 futuras:

- Solo se juegan para divertirse.
- Los menores 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.

Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito infantil.

Los juegos tradicionales aportan 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.
- Sirven como medio para afianzar la personalidad.
- Son una herramienta inmejorable para el docente.

Entre las metas que podemos conseguir a través de la actividad lúdica, destacaremos las siguientes (Ballesteros, 2009):

- Valorar hábitos, juegos y costumbres de nuestro pasado.
- Ayudar a manifestar sentimientos y emociones.
- Favorecer la autoestima y la independencia.
- Mejorar la coordinación, el equilibrio y las habilidades básicas.
- Utilizar el cuerpo como medio de expresión.
- Aceptar los diferentes sexos en los distintos juegos.
- Canalizar la agresividad.
- Aceptar las reglas sociales y respetar a los demás.
- Ampliar las relaciones sociales.

Criterios de clasificación de los juegos.

Para evaluar un juego y clasificarlo, pueden ser válidos los siguientes criterios:

- ✓ Nombre del juego
- ✓ Objetivo.
- ✓ Descripción del material y/o el juguete.
- ✓ Jugadores: sexo, edad, número por grupo, estructura homogénea o no.
- ✓ Reglas.
- ✓ Origen.
- ✓ Desarrollo: espacio, momento, duración, época del año, tiempo de preparación, materiales.

Programación de los juegos

Para elaborar un juego deberemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ✓ Determinación de los objetivos que se pretenden conseguir con el juego.
- ✓ Nombre del juego.
- ✓ Tipo de juego.
- ✓ Desarrollo del juego:

- Forma de presentación, consignas, órdenes. Aquí explicaremos cómo se inicia el juego. A partir de la asamblea, a partir de una canción o de un pequeño relato. Así mismo se señalarán, si existen, las instrucciones concretas que se deben seguir en su desarrollo.
- Papel del docente, tipos de ayuda que puede o debe ofrecer.
- Modo de ejecución que se espera por parte del menor o del grupo.
- ✓ Organización del espacio en que se va a llevar a cabo.
- ✓ Recursos materiales necesarios para su desarrollo.
- ✓ Tiempo estimado para su realización.
- ✓ Posibles variantes, si existieran.
- ✓ Edad aproximada.
- ✓ Observaciones y evaluación.

Evaluación

La evaluación en educación infantil se define como global, continua y formativa y tendrá como referentes los objetivos establecidos anteriormente. El carácter de la evaluación será procesual y continuo, lo que implica su vinculación al desarrollo de todo tipo de situaciones educativas y actividades.

“La evaluación de los niños y niñas en educación infantil tendrá, como principal objetivo, ofrecer información de cómo se está desarrollando el proceso educativo para una intervención más adecuada hacia la mejora. Para ello, la evaluación debe explicar y describir los progresos que los niños y niñas realizan y las dificultades con las que se encuentran, así como las estrategias y recursos que se ponen en juego en dicho proceso. Esto permitirá el ajuste progresivo de la ayuda pedagógica a sus características y necesidades particulares por parte de los profesionales de la educación.” (Tomado de la ORDEN 5 de agosto de 2008, de Educación Infantil)

La evaluación será esencialmente cualitativa, realizada básicamente a través de la observación mediante registros/cuestionarios, para poder detectar, analizar y valorar los procesos de desarrollo de cada menor, a través del diálogo y de la reflexión grupal.

¿Qué evaluar al alumnado?

- Si han participado con interés en las actividades.
- Si mantienen la atención.
- El dominio progresivo del espacio para actuar cada vez de forma más autónoma.
- Un aumento en la adquisición de habilidades motrices.
- Un mayor conocimiento de la cultura popular.
- Valoración de los beneficios que reportan las diferentes actividades.

¿Cómo evaluar?

La evaluación se llevará a cabo a través de la observación directa del alumnado mientras realiza las actividades. La observación atenderá al grupo y a cada menor en particular.

¿Cuándo evaluar?

La evaluación abarcará los siguientes pasos: evaluación inicial, que se corresponderá con las ideas previas de cada menor; evaluación continua y final que servirá para comprobar los resultados obtenidos.

CONCLUSIONES

Indicar que tenemos que tener presentes el juego en los niños como algo básico e indispensable en su desarrollo. El juego es muy importante y es necesario que no se pierda en las nuevas generaciones.

Podemos afirmar que el juego es un instrumento de aprendizaje para la vida cotidiana. No solamente se puede utilizar para estimular la creatividad sino también como una manera de que los menores transformen sus emociones.

El juego es un medio importante que tienen los menores para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias, es por ello que podemos decir que es un instrumento para la educación. El juego es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde a su edad. En definitiva es algo más que una estrategia metodológica, aunque la utilicemos como tal, el niño no juega para aprender, aprende jugando.

Sin duda los juegos tradicionales y populares aportan un gran número de beneficios a los menores de nuestro entorno. La gran variedad y estilos diferentes hacen posible que la práctica de algún juego determinado beneficie al individuo ayudándolo a mejorar en cualquier aspecto físico o mental, al aumento de las capacidades físicas y motrices de todos los niños y niñas que practican los juegos, también producen un desarrollo del sistema locomotriz, a la integración social de los menores con el resto del grupo, la interacción que el niño puede realizar con diferentes entornos naturales, alejado de la vida cotidiana y de la tecnología que cada vez ocupa más tiempo en sus vidas. Sin duda es una manera diferente de buscar entretenimiento y diversión a partes iguales.

Es importante tener en cuenta que gracias al juego los menores puede comunicarse en gran medida con el mundo que le rodea, a través de él observa e inmediatamente actúa, descubre, percibe el espacio, a los demás niños/as, la naturaleza, etc.; estructura de una forma lúdica el pensamiento y sus procesos, además de entretenerse. El juego es la forma de actividad vital de los menores, es una absorbente actividad con un extraordinario potencial educativo, que en sí mismo previene que el menor pueda inclinarse por conductas negativas. Los menores disfrutan más su juego si intercambian ideas con otros menores; el grado de estímulo, colaboración y disciplina es fundamental en la formación de la personalidad.

Aunque los juegos pueden ser y deben ser coordinados por los propios participantes, siempre es aconsejable la presencia de un adulto que establezca unas normas claras e imparciales que hagan fluir el juego con normalidad. E incluso equilibrar los equipos en caso de necesidad, para que el juego tradicional cobre más fuerza y exija mucha más competitividad.

En resumen, podemos decir que los juegos populares o tradicionales, ayudan a mejorar al niño en sus cualidades físicas, moteras, psicomotrices y ayuda a fomentar las relaciones con su entorno directo. Como dijo Ortega y Gasset “...*el juego es un divertimento en el sentido de que es la otra versión de la realidad donde el sujeto encuentra el placer que no encuentra en la realidad...*”

BIBLIOGRAFÍA

- BALLESTEROS OCAÑA, M. (2009). Los juegos populares en Infantil y Primaria. Análisis y aplicación práctica. Asociación Procompal.
- DECRETO 428/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil en Andalucía.
- GALLARDO, I. y GIL, B. (2009). *Juegos infantiles tradicionales*. Badajoz. Diputación Provincial de Badajoz.
- GARCIA NOZAL, J.M. (2011). *Juegos de nuestra infancia*. Sevilla. Wanceulen
- LAVEGA, P. (2000). *Juegos y deportes populares*. Barcelona. INDE
- LÓPEZ LÓPEZ, P. (Coord.) (1992). *Juegos tradicionales en la Escuela Infantil*. Salamanca: Ediciones Amarú.
- MARTINEZ LÓPEZ, J.M. (2002).(Coord). Tradiciones, juegos y canciones de Almería. Almería. Instituto de Estudios Almerienses. Actas num. 47
- NAVAS TORRES, M. (2010). Fichero de juegos individuales y de grupo. Barcelona. INDE.
- ORDEN de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía.
- RIBES ANTUÑA, M.D. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Bogotá. Ediciones de la U.
- VELAZQUEZ, C y cols. (1995). *Ejercicios de educación física para educación Primaria. Fichero de juegos no competitivos*. Madrid. Escuela Española.

ANEXO



JUEGO TRADICIONAL DE CORRO

“Jardinera”

EDAD: 4 – 5 años	TIEMPO: 20 minutos	LIBRE: No
REGLAS: Si	ESPACIO: Exterior/Interior	PARTICIPANTES: + 5
RECURSOS MATERIALES: No se requiere ningún material		
OBJETIVOS: Favorecer la atención, el desarrollo afectivo, social, favorecer el lenguaje y la psicomotricidad.		
DESARROLLO: Se forma un círculo y uno se queda fuera dando vuelta alrededor del círculo mientras todos cantan la siguiente canción: <i>“Jardinera tu que entraste en el jardín de las flores, de las flores que regaste dime cual es la mejor. La mejor es una rosa que se viste de color, de color que se le antoja y verde tiene la flor. Tres hojitas tienen verdes y las demás encarnadas. Por eso vengo a elegirte que eres la más colorada (aquí se para enfrente de otro niño/a) gracias te doy jardinera por haberme elegido tantas niñas en el coro y a mí solo has preferido”.</i>		
VARIANTES: Que en el centro hayan dos personas.		

JUEGO TRADICIONAL DE FILAS Y EQUIPOS

“La hoja de laurel”

EDAD: 5 años	TIEMPO: 20 minutos	LIBRE: Si		
REGLAS: Si	ESPACIO: Interior/Exterior	PARTICIPANTES: Grupos		
RECURSOS MATERIALES: No se requiere de ningún material				
OBJETIVOS: Favorece la atención, la psicomotricidad, desarrollo social y afectivo.				
DESARROLLO: Mediante un juego de azar se escoge a un menor que será la que se quede en medio. Se forman dos filas, una en frente de otra. Se canta la siguiente canción mientras la persona que está en el centro pasea activamente por el pasillo entre las dos filas. <table><tr><td><i>“ A la hoja, hoja verde, A la hoja de laurel Me ha mandado mi señora, Cuantas hijas tiene usted Pero a esta no la quiero Por fea y llorona</i></td><td><i>Pero a esta me la llevo, Por guapa y hermosa, Parece una rosa, Parece un clavel, Parece la hija de Doña Isabel</i></td></tr></table>			<i>“ A la hoja, hoja verde, A la hoja de laurel Me ha mandado mi señora, Cuantas hijas tiene usted Pero a esta no la quiero Por fea y llorona</i>	<i>Pero a esta me la llevo, Por guapa y hermosa, Parece una rosa, Parece un clavel, Parece la hija de Doña Isabel</i>
<i>“ A la hoja, hoja verde, A la hoja de laurel Me ha mandado mi señora, Cuantas hijas tiene usted Pero a esta no la quiero Por fea y llorona</i>	<i>Pero a esta me la llevo, Por guapa y hermosa, Parece una rosa, Parece un clavel, Parece la hija de Doña Isabel</i>			
VARIANTES: En lugar de cantar la canción utilizando el nombre de una mujer, sea el nombre de un hombre.				

JUEGO TRADICIONAL DE DEDOS Y MANOS***“Pulso chino”***

EDAD: A partir de 5 años	TIEMPO: 5 minutos	LIBRE: Si
REGLAS: Si	ESPACIO: Interior/Exterior	PARTICIPANTES: + 2
RECURSOS MATERIALES: No se requiere ningún material		
OBJETIVOS: Favorece el desarrollo afectivo, social, la psicomotricidad y el lenguaje.		
DESARROLLO: Los menores se ponen en círculo, con la mano encima de la mano del compañero/a y su otra mano debajo de su otro compañero, y cantan esta canción: “ <i>Calipo, palipopo es un helado que te quita el hisopo súbelo, bájalo, ya verás que buen sabor, CA-LI-PO</i> ”. Cuando se dice “popo” deben agacharse todos. El menor con el que se termina la canción, le debe dar un abrazo a sus dos compañeros de la derecha e izquierda o al revés.		
VARIANTES: Se puede jugar por parejas		

JUEGO TRADICIONAL DE MANOS POR PAREJAS***“ Manuel”***

EDAD: A partir de 3 años	TIEMPO: 5 minutos	LIBRE: No
REGLAS: SI	ESPACIO: Interior/Exterior	PARTICIPANTES: 2
RECURSOS MATERIALES: No se requiere ningún material		
OBJETIVOS: Favorece la afectividad, la atención, el desarrollo social, la lateralidad y la psicomotricidad.		
DESARROLLO: Se colocan unos niños/as en frente de los otros niños/as. Y cantan la siguiente canción a la vez que se palmean las manos: <i>“En la casa del señor cura Manuel, Ya no comen en la mesa, Manuel que come en la escalera, Manuel por falta de cuchara, Manuel,</i> Cuando se diga el nombre de Manuel los niños se deben de agachar.		
VARIANTES: Se cambiará el nombre de Manuel por algún nombre de chica.		

JUEGO TRADICIONAL DE ATENCIÓN

“Caliente o frío”

EDAD: A partir de 3 años	TIEMPO: 15 minutos	LIBRE: No
REGLAS: Si	ESPACIO: Interior/Exterior	PARTICIPANTES: + 2
RECURSOS MATERIALES: Un objeto que se pueda esconder.		
OBJETIVOS: Favorece la atención, la psicomotricidad, la escucha, la interpretación, el desarrollo cognitivo, el lenguaje.		
DESARROLLO: Uno de los jugadores esconde un objeto delante de todos, menos de uno que es el que deberá de encontrarlo. El menor que no sabe dónde está deberá de guiarse hasta encontrarle por las indicaciones de los demás compañeros, ya que dirán “frío” si está retirado del objeto y “caliente” si se encuentra cerca.		
VARIANTES: Se puede realizar con los ojos tapados.		

JUEGO TRADICIONAL DE COMBA

“El castillo”

EDAD: A partir de 5 años	TIEMPO: 5 minutos	LIBRE: No
REGLAS: Si	ESPACIO: Exterior	PARTICIPANTES: + 3
RECURSOS MATERIALES: No se requiere ningún material		
OJETIVOS: Favorece la afectividad, la atención, el desarrollo social, la psicomotricidad, la lateralidad.		
DESARROLLO: Se da cuerda entre dos menores. Los demás se ponen en fila en un lado de la cuerda. Cuando sale y empieza a saltar, canta: <i>“En un castillo había tres colores, El blanco, el rojo y el morado, Cogí el rojo, me quedé rojo, Cogí el blanco, me quedé manco, Cogí el morado, me quedé escalabrado, Fui al doctor y me costó un montón, 1, 2, 3, 4, ...”</i>		
VARIANTES: Se puede hacer la canción entera con un jugador y cuando se equivoque tienen que impedir que entre otro participante a jugar.		

JUEGO TRADICIONAL DE ONOMATOPEYAS

“En la granja de Pepito”

EDAD: A partir de 4 años	TIEMPO: 10 minutos	LIBRE: No
REGLAS: Si	ESPACIO: Interior	PARTICIPANTES: + 2
RECURSOS MATERIALES: No se requiere ningún material		
OBJETIVOS: Favorece la atención, la psicomotricidad, la escucha, el desarrollo cognitivo, el lenguaje.		
DESARROLLO: Todos en círculo con las manos en posición cantarán: <i>“En la granja de Pepito ia, ia, o plof,</i> <i>Donde habían muchos animalitos ia, ia, o plof,</i> <i>El perrito guau</i> <i>El gatito miau</i> <i>“En la granja de Pepito ia, ia, o plof,</i> <i>Donde habían muchos animalitos ia, ia, o plof,</i> Cuando se diga “plof” se dará una palmada.		
VARIANTES: Añadir otro tipo de animales.		

JUEGO TRADICIONAL CON PELOTA

“Futbol chino”

EDAD: 5 años	TIEMPO: 10 minutos	LIBRE: No
REGLAS: Si	ESPACIO: Exterior	PARTICIPANTES: Grupo
RECURSOS MATERIALES: Una pelota		
OBJETIVOS: Favorecer la atención, la psicomotricidad, la escucha, el desarrollo cognitivo.		
DESARROLLO: Se colocan todos los menores en círculo. Con las piernas bien abiertas, tocando los pies de los compañeros. Se lanzará la pelota intentando colarla entre las piernas de algún compañero. A la persona a la que le pase la pelota por debajo de las piernas se pondrá de espaldas al círculo. Si vuelven a colársela queda eliminada. Gana la última persona que quede.		
VARIANTES: Que no se elimine nadie.		

JUEGO TRADICIONAL MOTRICES Y DE PERSECUCIÓN		
“Bote, botella”		
EDAD: A partir de 4 años	TIEMPO: 20 minutos	LIBRE: No
REGLAS: Si	ESPACIO: Exterior	PARTICIPANTES: + 5
RECURSOS MATERIALES: Una botella de plástico		
OBJETIVOS: Favorecer la atención, la psicomotricidad, la escucha, el desarrollo afectivo y cognitivo.		
DESARROLLO: Uno de los menores se la queda al azar. Se selecciona un punto del suelo en concreto y se hace una marca. Uno de los otros miembros le dará una patada a la botella. El que se la queda irá corriendo a buscarla. Debe de colocarla de nuevo en la marca pero andando de espaldas. Una vez colocado en el punto deberá de contar hasta 10. Los demás en todo este tiempo deben de esconderse lo más rápido posible. El jugador que se queda una vez que haya terminado de contar debe de buscar a sus compañeros. Cuando vea a uno debe de ir a la botella y con ella en la mano decir “bote, botella por...” y dice el nombre del compañero que ha visto. Y por último se puede romper la partida y empezar de nuevo si alguien en ausencia del zurrador le propicia una patada a la botella.		
VARIANTES: Que no se pueda romper la partida.		

JUEGO TRADICIONAL DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS		
“Papá, mamá”		
EDAD: A partir de 3 años	TIEMPO: 5 minutos	LIBRE: No
REGLAS: Si	ESPACIO: Interior	PARTICIPANTES: + 2
RECURSOS MATERIALES: No es necesario ningún material		
OBJETIVOS: Favorece la atención, la psicomotricidad, la escucha, la observación, la memoria, el desarrollo cognitivo.		
DESARROLLO: Se divide al grupo en dos equipos y se colocan mirándose uno frente a otro, mientras dicen entre ellos el siguiente diálogo: <i>“Mamá papá, Pepito me quiere pegar. -¿Por qué? - Por nada. - ¿Por algo será? - Por un pimiento, por un tomate, por una onza de chocolate”</i>		
VARIANTES: En lugar de decir partes del cuerpo dirá objetos de clase.		

JUEGO TRADICIONAL MUSICALES

“Antón pirulero”

EDAD: A partir de 3 años	TIEMPO: 15 minutos	LIBRE: No
REGLAS: Si	ESPACIO: Interior	PARTICIPANTES: + 4
RECURSOS MATERIALES: Música		
OBJETIVOS: Favorecer la atención, la psicomotricidad, la escucha, la observación, el desarrollo cognitivo.		
DESARROLLO: El docente pide a los menores que se pingan en círculo y canten esta canción: <i>“Antón, Anton, Anton pirulero. Cada cual, cada cual que aprenda su juego Y el que no se lo aprenda, pagará una prenda.”</i> Mientras cantan la canción, cada uno simulara tocar un instrumento. El docente será el director de la orquesta ya que cuando esté cantando la canción, en un momento determinado el docente interpretará un instrumento y los menores deben de imitarla. Cuando termine la canción los menores dirán el nombre del instrumento.		
VARIANTES: Imitar otra acción como por ejemplo peinarse.		

JUEGO TRADICIONAL DE GRÁFICOS

“Un, dos, tres, chocolate inglés”

EDAD: 5 años	TIEMPO: 10 -15 minutos	LIBRE: No
REGLAS: Si	ESPACIO: Exterior	PARTICIPANTES: + 3
RECURSOS MATERIALES: No se necesita ningún material		
OBJETIVOS: Favorecer la atención, la psicomotricidad, la observación, el desarrollo cognitivo		
DESARROLLO: Un niño/a se coloca de cara hacia la pared, mientras, los otros participantes se colocan en fila a una distancia que determinará el docente. El niño que está mirando hacia la pared dirá lo siguiente: “Un, dos, tres, chocolate inglés” e inmediatamente girarse hacia los otros niños si ve que alguno se ha movido le dará unas consignas, por ejemplo: “Haz dos pasos de elefante hacia atrás...” El juego consiste en que los niños/as deben llegar hasta la pared sin que el vigilante los descubra, ganará el primero que llegue y diga: ¡Chocolate inglés!		
VARIANTES: En lugar de decir pasas de animales, decir nombres de personajes de dibujos animados.		

JUEGO TRADICIONAL DE DESTREZAS**“ Pío, pío ”****EDAD:** 4 años**TIEMPO:** 5 minutos**LIBRE:** No**REGLAS:** Si**ESPACIO:** Interior**PARTICIPANTES:** + 2**RECURSOS MATERIALES:** Pelota y venda**OBJETIVOS:** Favorecer la atención, la psicomotricidad, la escucha, el conocimiento de la estructura espacial, la observación y la memoria.**DESARROLLO:** Se ponen en círculo sentados, con los ojos tapados y con una pelota. Éste se acerca para darles en la cabeza, los que están sentados pueden esquivarlo. Cuando se le da a un niño, este dice “pio, pio” y si el del centro acierta, el otro pasa al centro.**VARIANTES:** Al que se le caiga la pelota se elimina, gana el equipo que quede con más jugadores.**JUEGO TRADICIONAL DE MESA****“Puzles”****EDAD:** A partir de 1 año**TIEMPO:** 5-10 minutos**LIBRE:** Si**REGLAS:** No**ESPACIO:** Interior**PARTICIPANTES:** + 2**RECURSOS MATERIALES:** Puzles de varias piezas**OBJETIVOS:** Favorecer la atención, la psicomotricidad, el desarrollo del lenguaje, el desarrollo cognitivo, movimiento viso-manual.**DESARROLLO:** Alrededor de la mesa les daremos a los niños/as puzles de varias piezas (dependiendo de su edad). Le dejaremos el tiempo que sea necesario pero siempre que no llegue a aburrir. Pasado un tiempo prudencial haremos rotar los puzles.**VARIANTES:** No existen