

JUEGOS DE ANTAÑO



Cristina Maestre Morillo

Colección Participación e Incidencia Política

3



El juego permite el desarrollo físico y psicológico de los niños y niñas, favorece su aprendizaje y fomenta su personalidad, así como encamina a la niña o al niño a introducirse en la sociedad, en cierta medida cuando jugamos se establecen unos roles, se gana o se pierde, se forma equipo o a veces debemos jugar solos, por lo que hay unos procesos intrínsecos en el juego que permiten que los niños y las niñas aprendan a saber perder, a saber ganar, que aprendan a relacionarse con los compañeros y formar equipo, comprendan que hay reglas y tienen que ser respetadas, que si se quieren modificar las reglas debemos llegar a un acuerdo entre todos los componentes del grupo de juego, etc.

ISBN: 978-84-09-04508-2



Foro Social de Cooperación
al Desarrollo en el Norte
de Marruecos



JUEGOS DE ANTAÑO

Cristina Maestre Morillo

**Colección
Participación e incidencia política**

Huelva, 2018

© La autora

ISBN: 978-84-09-04508-2

Edita: CIPI EDICIONES

Colección: Participación e incidencia política

Dirección: Antonio Salvador Jiménez Hernández y María Inmaculada Iglesias Villarán

Distribuye: Consejo Independiente de Protección de la Infancia

<http://www.cipinfancia.org>

E-mail: info@cipinfancia.org

No está permitida la reproducción total o parcial de esta obra, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, u otros medios, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

Dedicado a todas y todos los que ayudan a que la infancia sea escuchada, en especial a mi madre y a mi padre, que me enseñaron ver que un mundo mejor es posible, siempre que aportemos lo mejor de nosotras y nosotros.

Dedicado a mi familia, amigos y amigas, que son los que me aguantan.

Y dedicado a todas y todos las niñas y niños del mundo, en especial a aquellos que han pasado un tiempo en el hospital. Mucho ánimo.

Datos sobre la autora

La autora de este proyecto es Cristina Maestre Morillo, nació el 23 de abril de 1994 en Huelva. Es maestra de Educación Primaria con la especialidad de inglés. A pesar de haber sacado tanto la Educación Secundaria Obligatoria como el Bachillerato por la modalidad de ciencias de la salud, ella sabía que su futuro debía estar relacionado con la educación, con el aprendizaje, con la enseñanza y por supuesto, con la infancia.

Siendo la hermana mayor de una familia numerosa está acostumbrada a tener contacto con niños y niñas, ayudándoles en los deberes y actividades. Ha estado, por lo tanto, en contacto con los diferentes centros educativos de sus hermanos, implicada especialmente en el “CEIP Los Rosales” participando en las diferentes actividades en las que han trabajado como:

- Fase REM, actuación que se realizó en el FIBES junto con otros centros educativos, tanto colegios como institutos.
- El día de Andalucía, durante varios años hizo un taller de sevillanas para los estudiantes, junto a su madre, para que los alumnos del centro conocieran las raíces y festividades andaluces.
- En las jornadas de puertas abiertas del centro ha acompañado a los niños y niñas en sus diferentes actividades.
- Ha diseñado varias coreografías para los teatros musicales que ha realizado el centro en el teatro Villa de Mairena.
- Ha decorado el centro para los días significativos como: Halloween, Navidad, Semana Santa, Feria, Pascua, el día de la Paz, el día del autismo, etc.

Además, cuando entró en la Asociación de vecinos del Casco Antiguo de Mairena del Aljarafe, en el grupo joven, realizó diversas actividades, así como apareció en varias publicaciones:

- “¿Y tú qué piensas?” proyecto que ganó la publicación en la Fundación Bertelsmann (2009).
- Colaboró en el proyecto “Burbuja de ilusión. Un proyecto de Educación para la Paz” (2009) que ganó el V Certamen de Iniciativa Solidaria, un proyecto internacional que consistía en acercar las igualdades a todas las niñas y niños del mundo.
- Fue al Parlamento Europeo con el grupo joven, como premio a una actividad realizada en Mairena del Aljarafe.
- Realizó un intercambio a Holanda, para poder ver la vuelta ciclista a España en el 2009 y conocer las costumbres, tradiciones, formas de vida, cultura holandesa, en concreto estuvo residiendo en Meppel.

Índice

DEDICATORIA	1
DATOS SOBRE LA AUTORA.....	2
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO 1. LA AUTORA	9
INTRODUCCIÓN.....	9
LOS PRIMEROS DÍAS DE LA AUTORA	10
¿QUÉ SON LAS CARDIOPATÍAS CONGÉNITAS?	10
¿QUÉ ES UNA COARTACIÓN AORTICA (CA)?	11
¿QUÉ ES UNA COMUNICACIÓN INTERVENTRICULAR MÚLTIPLE (CIV)?	12
INTERPRETACIÓN DE LA AUTORA	13
VOLVEMOS A CASA.....	14
PRIMEROS PASOS	15
EN EL CAMINO CORRECTO	16
GIRA POR LA INFANCIA.....	17
LOS EMBAJADORES Y EMBAJADORAS.....	21
CAPÍTULO 2. JUSTIFICACIÓN Y FINALIDAD	23
JUSTIFICACIÓN Y FINALIDAD	23
CAPÍTULO 3. HABLEMOS DEL JUEGO.....	25
CONCEPTO DE JUEGO.....	25
TEORÍAS SOBRE EL JUEGO	27
CAPÍTULO 4. OBJETIVOS.....	31
INTRODUCCIÓN.....	31
DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS	31
CAPÍTULO 5. NOS PONEMOS EN MARCHA.....	34
ACTIVIDADES, TIEMPOS Y RECURSOS	34
SECUENCIACIÓN DEL PROYECTO	35
CAPÍTULO 6. CONTEXTO GEOGRÁFICO	38
INTRODUCCIÓN.....	38
JUEGOS DE ANDALUCÍA.....	39

JUEGOS DE ARAGÓN	41
JUEGOS DE LAS ISLAS BALEARES	43
JUEGOS DE CATALUÑA	44
JUEGOS DE CANARIAS	46
JUEGOS DE CANTABRIA	48
JUEGOS DE CASTILLA LA MANCHA.....	50
JUEGOS DE CASTILLA Y LEÓN	52
JUEGOS DE LA CIUDAD AUTÓNOMA DE CEUTA	53
JUEGOS DE LA CIUDAD AUTÓNOMA DE MELILLA.....	55
JUEGOS DE LA COMUNIDAD DE MADRID.....	57
JUEGOS DE LA COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA	59
JUEGOS DE LA COMUNIDAD VALENCIANA.....	61
JUEGOS DE EXTREMADURA	63
JUEGOS DE GALICIA.....	65
JUEGOS DEL PAÍS VASCO.....	67
JUEGOS DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS	70
JUEGOS DE LA REGIÓN DE MURCIA.....	71
JUEGOS DE LA RIOJA	73
CAPÍTULO 7. ¿LO LOGRAMOS?	75
EVALUACIÓN DEL PROYECTO	75
CAPÍTULO 8. CONCLUSIONES	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80

INTRODUCCIÓN

“El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta” (Pablo Neruda)

Jugar es un acto creativo del ser humano. Desde que se es bebé empieza a interactuar con la realidad mediante el juego, cuando un niño levanta un objeto y lo hace volar, crea un momento único, cuando ese mismo objeto se convierte en un coche que pita, es también un momento único, ya que el niño o niña a través de su creatividad e imaginación comienza a crear las pautas de juego. En el caso anterior no hay unas reglas o normativas que sustenten el juego bien hecho, no hay reglas, no hay equipos, no hay puntos y sin embargo el niño está jugando.

El juego permite el desarrollo físico y psicológico de los niños y niñas, favorece su aprendizaje y fomenta su personalidad, así como encamina a la niña o al niño a introducirse en la sociedad, en cierta medida cuando jugamos se establecen unos roles, se gana o se pierde, se forma equipo o a veces debemos jugar solos, por lo que hay unos procesos intrínsecos en el juego que permiten que los niños y las niñas aprendan a saber perder, a saber ganar, que aprendan a relacionarse con los compañeros y formar equipo, comprendan que hay reglas y tienen que ser respetadas, que si se quieren modificar las reglas debemos llegar a un acuerdo entre todos los componentes del grupo de juego, etc.

En nuestra era tecnológica los que tienen ya una cierta edad empiezan a tener nostalgia de los juegos que tenían en su infancia. No era de extrañar que los niños y niñas se reunieran en clase para quedar por la tarde para jugar. Jugaban en la plaza, en el campo, en la misma calle donde vivían ya que el tráfico de vehículos era escaso en comparación con nuestros tiempos. Jugaban en la ciudad, en el pueblo, en la

barriada porque estas estaban diseñadas para ellos, o al menos no estaban diseñadas para los vehículos o el hombre adulto en edad de procrear que es como están diseñadas las ciudades actualmente.

Ahora, sin embargo, si nos paseamos por cualquier plaza de pueblo o ciudad de nuestro país, observamos que o están vacíos de niños y niñas o los que hay están delante de una videoconsola o Smartphone, ya no vemos a los que como antaño estaban en las plazas jugando a las canicas, chapas, corre que te pillo, chicharito las habas, entre otros muchos juegos que se trabajaran en este proyecto.

La Convención de Derechos del Niño, establece que el juego es un derecho y que los Estados Partes deben exigir, garantizar y velar que se cumplan todos los derechos que se aprobaron en la CDN en el año 1989. Pero permitir este derecho no consiste en concederles un ordenador o una tablet, ni siquiera consiste en ofrecer un parque donde jugar, para poder llevar a cabo este derecho debemos saber qué es lo que quieren los niños a través del Consejo de la Infancia, porque quienes mejor saben qué les ocurre a los niños y niñas, cuáles son sus problemas o qué quieren, son ellos mismos. Este proyecto pretende llegar mediante el juego a que los niños y niñas dejen de utilizar las tablets, Smartphone y demás objetos tecnológicos de manera individualista y que se reúnan para jugar, para crear juegos, para hablar si así lo desean, pero entre ellos, es decir que haya una comunicación, porque a pesar de todos los medios tecnológicos que hay para comunicarnos entre nosotros, la tecnología no implica siempre comunicación o humanidad.

No quiero demonizar la tecnología, ni tampoco angelizarla, en su justa medida esta es positiva, pero no puedo aprobar desde un punto de vista educativo, humano, que se utilice una pantalla para que el niño o niña no haga ruido mientras está comiendo, o para que no moleste mientras salimos a tomar un café, le dejamos sin ninguna vigilancia nuestros propios teléfonos. Quizás, esto ocurre porque queremos darles a nuestras niñas y niños la posibilidad que nosotros no tuvimos, mientras que nuestros padres y abuelos jugaban sin tener excesivos

recursos económicos, pero sí mucha imaginación, nosotros ahora que tenemos recursos les ofrecemos una era tecnológica que quizás se nos escapa de nuestro control.

En resumen, este trabajo pretende recuperar del olvido esos juegos de infancia que tuvieron nuestros padres y abuelos, trataremos de indagar en cada región, pueblo, comunidad autónoma, etc. los diversos juegos de antaño, buscando las diferencias y similitudes, que en muchos casos simplemente reside en cómo se le conoce, es curioso que en todo el país se jugase prácticamente a los mismos juegos con sutiles diferencias o variantes en una era donde no existía aun la globalización.

CAPÍTULO 1

LA AUTORA

Introducción

Este primer capítulo recopilará la información sobre el recorrido a lo largo de mi vida en relación con la infancia, con la educación... Es cierto que aún tengo mucho camino por recorrer, pero el que he recorrido lo he hecho con esfuerzo y constancia. Como se suele decir todo es mejorable en esta vida, porque siempre habrá algo que no nos guste como quedó, quizás una elección errónea, quizás un camino demasiado largo... pero el truco está en aceptar nuestra vida e intentar dar lo mejor de nosotros mismos y a pesar de que todo puede ser mejorable, observar esas posibles mejoras e intentar aplicarlas y tenerlas en cuenta para la próxima vez. La vida es un continuo cambio y como tal debemos estar preparados para aprender de ellos. Es evidente que habrá momentos muy buenos y otros muy malos, habrá momentos que nos separen de nuestros objetivos y metas, y otros en los que nos sentiremos las personas más afortunadas del mundo. Lo que debemos hacer es aprovechar todos los momentos alegres e immortalizarlos en la memoria, pararse a pensar “estoy cerca de mi meta”, “estoy muy feliz”, o el pensamiento que nos genere esa felicidad y repetírnoslo para poder usarlo en momentos más amargos. Recordad que la vida es un continuo cambio, por lo que cuando estemos muy saturados solo tenemos que pararnos a respirar y a

pensar “¿qué es lo que no me hace feliz?”, “¿por qué estoy así?”, etc. y acto seguido decir “De acuerdo, ante este problema, ¿qué puedo hacer yo para solucionarlo?”. Porque debemos intentar que el mundo sea un lugar mejor por el simple hecho de que estamos en él.

Los primeros días de la autora

Soy Cristina, tengo 23 años y lo curioso es que nací un 23 de abril de 1994 en Huelva. Mi padre y mi madre vivían en Tenerife, pero habían decidido que naciera en Huelva, ya que allí estaban todos mis familiares. Mis padres querían que en los primeros días de vida sintiera el calor de toda mi familia, ellos sabían que yo no lo iba a recordar, pero si sabían que, de esta forma, mis titas, titos, primas, abuelos y abuelas podrían narrarme el día de mi nacimiento, de aquellos primeros encuentros entre ellos y ese pequeño bebé que era yo.

Antes de volver a Tenerife, mis padres observan que hay algo que no va bien, así que deciden llevarme al médico. El doctor confirmó lo que mis padres ya habían notado, que algo no iba bien, así que me ingresan con tan solo 36 días. En el Hospital Juan Ramón Jiménez observaron que tenía un problema en el corazón, no era un mal de amores, era solo un bebe; tenía una Comunicación Interventricular (CIV) y Coartación Aórtica (CA) que debía ser intervenida, pero debían hacerlo en el Hospital Virgen del Rocío de Sevilla, ya que por aquella época era donde estaba cardiología para la infancia. No os asustéis, que he escrito este proyecto. Con 38 días me intervinieron de la Comunicación Interventricular (CIV) y Coartación Aórtica (CA). Y os preguntaréis, ¿eso qué es?, yo me pregunté lo mismo cuando crecí, pero para poder entender lo que era debía empezar por el principio.

¿Qué son las cardiopatías congénitas?

Las cardiopatías congénitas son lesiones anatómicas de una o varias de las cuatro cámaras cardiacas, de los tabiques que las separan, o de las válvulas o tractos de salida (zonas ventriculares por donde sale la sangre del corazón) que están presentes, o de manera latente, en el momento del nacimiento (Cardiopatías Congénitas, 2017).

Esto no es tan infrecuente, se estiman que unos 8 de cada 1000 recién nacidos padecen este problema. Evidentemente es siempre motivo de gran preocupación para los padres conocer que su hija o hijo padezca de una lesión cardíaca. Y, es cierto que una cardiopatía congénita no diagnosticada puede ser un problema serio y, a diferencia de lo que ocurre con otros órganos, con un corazón enfermo la situación clínica de los niños pequeños, en especial los recién nacidos, puede cambiar rápidamente, agravándose en pocas horas o días.

Lo curioso es que hay más de 50 tipos diferentes de lesiones. Sin embargo, con mucha frecuencia se combinan varias lesiones en un mismo niño, de modo que ciertos nombres de cardiopatías engloban realmente varias anomalías.

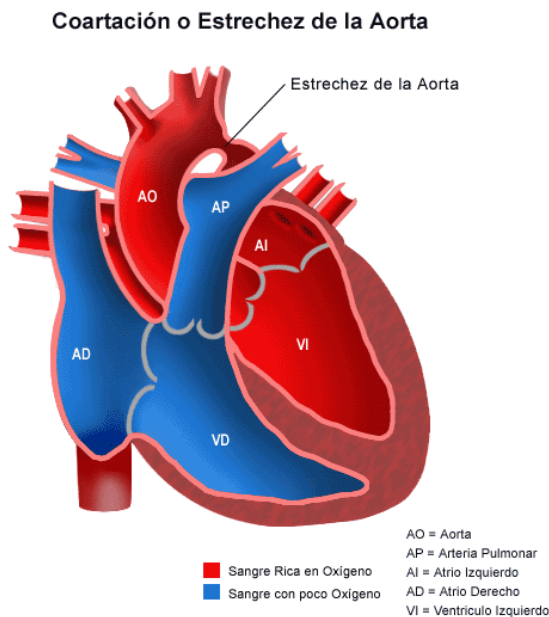
Actualmente, la detección médica de las cardiopatías se descubren durante los primeros meses de nacimiento, por lo que se pueden intervenir de forma precoz, planificando el correspondiente tratamiento médico o quirúrgico. Así, la gran mayoría de las cardiopatías es susceptible de una corrección total y definitiva o casi definitiva, permitiendo que el 85% de estos niños y niñas lleguen a la edad adulta y lleven una vida prácticamente normal o casi normal. (Corazón y Vida, 2017)

Concretamente mi cardiopatía congénita consiste en una Coartación aórtica (CA) y una Comunicación Interventricular Múltiple (CIV), por lo que continúe con mi investigación para conocer en qué consistía la coartación aórtica.

¿Qué es una coartación aórtica (CA)?

“Es un estrechamiento de la arteria aorta que causa una obstrucción de su flujo. La arteria aorta es la arteria que sale del corazón (ventrículo izquierdo) y que transporta la sangre oxigenada hacia el resto del organismo. Se divide en aorta torácica (con las porciones ascendente,

cayado y descendente) y aorta abdominal. Normalmente la coartación se localiza en la aorta torácica descendente, distal al origen de la arteria subclavia izquierda (que es la que lleva la sangre al brazo izquierdo)” (Cardiopatías Congénitas, 2017).



La coartación aortica (CA) se asocia con otras malformaciones cardíacas, por lo que la presentación clínica depende de la propia coartación y de la asociación con otras malformaciones cardíacas.

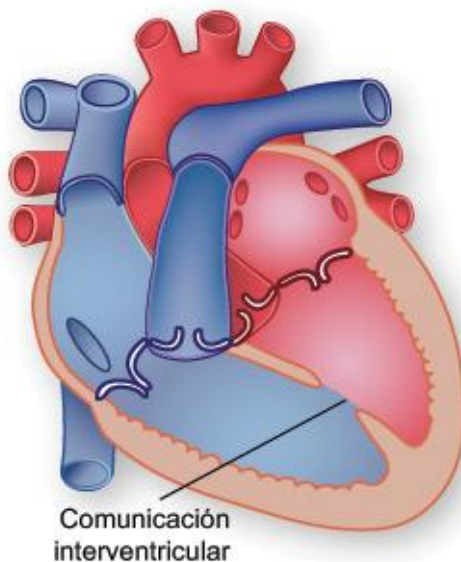
La obstrucción de la aorta se clasifica en leve o severa, y como siempre para romper las estadísticas, a mí me toco severa, cuya única solución es la intervención quirúrgica, que fue la que me realizaron a corazón abierto con 38 días donde intervinieron la coartación aortica (CA) y la CIV.

¿Qué es una Comunicación Interventricular Múltiple (CIV)?

La comunicación interventricular (CIV) es una de las cardiopatías congénitas más frecuentes. Consiste en un orificio en la pared que separa ambos ventrículos entre sí (el septum interventricular). A través de este

orificio la sangre pasa de uno lado a otro, habitualmente desde el ventrículo izquierdo hacia el derecho.

Es decir, que cuando el corazón bombea la sangre se mezcla entre los ventrículos, ya que hay un orificio en la pared que los separa. Dependiendo del tamaño del orificio, puede ser más o menos leve la CIV.



El ecocardiograma es el método diagnóstico por excelencia. Permite evidenciar la localización de la CIV y su tamaño, estimar el grado de exceso de flujo de sangre a través de los pulmones y detectar anomalías asociadas.

Interpretación de la autora

Al ser tan pequeña, estas palabras eran demasiado técnicas, debe ser complejo tener que explicarle a tu hija que deben ir al médico para las revisiones de corazón y en qué consisten estas.

Tengo que decir que para mí esto nunca fue un problema, porque mis padres supieron mostrarme que no lo era. Hay personas que tienen

miopía, otras son hipertensas, otras no pueden tomar azúcar, etc. y tú tienes una coartación aórtica y una CIV.

Y como no entendía bien lo que era me lo explicaban de la siguiente manera, el sistema circulatorio consistía en tener una manguera, esa manguera echaba mucha agua, a mucha presión para poder regar todas las flores del campo. Pero la manguera que yo tenía, no podía regar tanto porque en algún punto de la manguera algún animalito travieso la estaba pisando y eso hacía que no saliera con tanta presión, ni con tanta fuerza, por eso no debía realiza ejercicios de resistencia.

Me enseñaron a convivir con mi problema, supe que quizás no sería campeona mundial de maratón, pero no pasa nada, yo lo tenía claro, iba a ser maestra.

Volvemos a casa

Tras la operación volvimos a Tenerife, a nuestra casa, pero yo debía ir a revisión cada mes, posteriormente cada tres y por último cada seis; esas revisiones se realizaban en Sevilla, así que sus días de vacaciones los empleaban en llevarme a mí a dichas revisiones. Los médicos les explicaron a mis padres que yo podía hacer una vida relativamente normal, pero no debía coger sofocones, ni realizar ejercicios físicos intensos, no debía coger infecciones y la fiebre era una palabra de alerta en casa.

Éramos felices en casa, pero tanto papá como mamá sabían que lo mejor para mí era estar cerca del hospital donde tenían mi largo historial, además de contar con los médicos que me operaron y me conocían, ya que me llevaba largas temporadas allí. Así que tomaron la decisión de solicitar el traslado a la Península, en concreto a Sevilla para estar cerca del Hospital, podíamos habernos mudado a Huelva, porque allí vive toda mi familia, pero mis papas, como todos los padres querían lo mejor para mí, lo que ellos consideraban que era lo mejor para mí y eso, era mudarnos a Sevilla. Y así lo hicimos, nos mudamos, con una sorpresa más, iba a ser hermana.

Está claro que el hogar está allí donde esta tú familia, la gente que te quiere y yo tengo el gran privilegio de haberlos llevado siempre conmigo durante toda mi infancia.

Primeros pasos

Para ser honesta desde siempre me ha llamado la atención la educación, el compromiso con el mundo, he sido una niña curiosa y responsable. Desde que empecé en el colegio, he intentado ayudar a mis compañeras y compañeros con los asuntos académicos y personales. Durante los seis años de primaria fui delegada, mejor compañera y participé en todo tipo de proyectos, concursos y actividades que realizaba el centro. En esta etapa apareció mi nombre por primera vez en un libro que hacía referencia a la igualdad de todas las personas ante la ley. (Ayto. de Mairena del Aljarafe, 2006).

Continé mi etapa escolar en el Instituto Juan de Mairena en el que de la misma manera estaba inmersa en el mundo de la movilización académica, de la igualdad de derechos de la búsqueda de respuestas ante la sociedad que teníamos. Resulté ganadora de un concurso narrativo sobre “la mujer trabajadora”, además de trabajar con el Ayuntamiento en los proyectos antidroga, seguridad vial, etc.

Durante mi etapa en el instituto, conocí el Grupo Joven de la Asociación de Vecinos del Casco Antiguo de Mairena del Aljarafe, era un grupo muy comprometido con la sociedad y sus problemas de actualidad. Se trabajaba a nivel municipal, aunque en varias ocasiones los proyectos se llevaron desde este carácter local hacia el plano nacional e internacional. Participé en varios de estos proyectos, aunque cabe destacar el “¿Y tú qué piensas?” proyecto que ganó la publicación en la Fundación Bertelsmann (Fundación Bertelsmann, 2009). También colaboré en el proyecto “Burbuja de ilusión. Un proyecto de Educación para la Paz” (2009) que ganó el V Certamen de Iniciativa Solidaria, un proyecto internacional que consistía en acercar las igualdades a todas las niñas y niños del mundo, Manuel Moreno

Ortega (2011) define dicho proyecto como un proyecto vivo que busca nuevas formas de ejecutarse, con muchas personas implicadas, pero que basta con tener ganas de implicarse en un cambio social y soñar que este es posible. En esta Asociación de Vecinos del Casco Antiguo de Mairena del Aljarafe se trabajaba de forma voluntaria y altruista, se establecían relaciones entre niños, jóvenes, adultos y mayores.

Seguí cumpliendo años y a la vez sueños, conseguí entrar en el Grado de Educación Primaria y me participe activamente en la Delegación de Estudiantes, ayudando los estudiantes con sus problemas e intentando hacer de nuestra Facultad un lugar idóneo con todos los recursos posibles para los estudiantes, como por ejemplo el aumento del número de microondas, la decoración de los bancos, los torneos, etc.

En el camino correcto

Durante las prácticas del Grado regidas por el Real Decreto en el capítulo III “Enseñanzas universitarias oficiales de Grado en el artículo 12 (BOE-A-2007-18770), debía hacer una lista con los centros educativos en los que querría realizar dichas prácticas. Entre los cientos de centros que nos proporcionaban, escogí un Centro de Educación Infantil y Primaria público, creo plenamente en las instituciones públicas como pueden ser sanidad y educación. Es evidente que tienen que mejorarse muchas cosas porque todo en esta vida es mejorable como ya he comentado con anterioridad, pero también es cierto que no creo que deban basarse estas necesidades primarias en el disponer o no de dinero. Porque ambos son derechos de la infancia, derechos que están recogidos en la Convención sobre los Derechos del Niño de 1989 (Unicef, 2006), en el artículo 24 encontramos:

“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al disfrute del más alto nivel posible de salud y a servicios para el tratamiento de las enfermedades y la rehabilitación de la salud. Los Estados Partes se esforzarán por asegurar que ningún niño sea privado de su derecho al disfrute de esos servicios sanitarios.” (p.19)

Y en el artículo 28, observamos que los Estados Partes reconocen el derecho del niño a la educación y, a fin de que se pueda ejercer progresivamente y en condiciones de igualdad de oportunidades ese derecho, deberán realizar una serie de ítems que están escritos a lo largo de este artículo (p.22).

En definitiva, dichos artículos aseguran que todas las niñas y los niños deben tener una buena sanidad y educación, y eso no consiste en dejarlos en un pupitre dibujando para que no hagan ruido en clase, ni mucho menos, eso consiste en ofrecerle un plan de estudios que se adecue a cada uno de los niños e ir avanzando según su nivel de aprendizaje.

Volviendo al hilo de la conversación, escogí un CEIP público y cuando llegué me encontré con una clase compleja y una tutora que se implicaba al máximo con sus alumnos y alumnas. Me di cuenta que a pesar del esfuerzo que conllevaba no podía haberme tocado mejor clase, ya que aprendí muchísimo de los estudiantes y con ellos. Me di cuenta que la teoría está muy bien y ayuda bastante, pero una vez que te sumerges en el aula, la cosa varía un poco. Los libros nos hablan de cómo podemos dar clase con 25 alumnos, pero apenas dejan espacio para explicar que esas niñas y niños tienen dificultades de aprendizaje, problemas familiares, que una semana vienen alegres y la otra vienen tristes, simplemente por haber estado con su padre o su madre, etc.

Mi reflexión después de las dos prácticas docentes, en las que ya tuve el privilegio de conocer al que sería el director de la Gira, y muchos otros profesionales como mi tutora y mi tutor de prácticas, los demás compañeros del centro, entre otros tantos, etc. es que estoy en el camino correcto.

Gira por la infancia

Estaba trabajando este verano cuando me llamaron mis padres contándome que habían escuchado en la radio algo de una gira por la

infancia, que concedían unas becas para realizarla, que le echará un vistazo por la web, etc., consejos de padres que siempre debemos escuchar y así lo hice. Cuando salí de trabajar estuve mirando la web, parecía una utopía ir por España escuchando a las niñas y niños de las diferentes ciudades y pueblos, enseñándoles y explicándoles cuáles son sus derechos, una autentica utopía. Me puse en contacto con el director de la Gira que me contó un poco más el proyecto, así que tal como colgué decidí hacerlo.

Me puse a realizar el curso online en cuanto llegué del trabajo para intentar llevarlo todo al día, y empecé a conocer a los demás embajadores y embajadoras. Casi 150 personas de 15 países diferentes nos reuniríamos en Huelva el día 15 de octubre para empezar la Gira por la infancia, y teníamos el privilegio de conocernos, hablar y debatir a través de la plataforma *Sokhrates*, así como la propia plataforma dónde estábamos impartiendo los seis módulos relacionados con nuestra formación de técnico en promoción de participación infantil. Los módulos se trabajan durante una semana aproximadamente, ya que los jueves se debatía sobre cada uno de esos módulos. Como es lógico, después cada uno podía seguir buscando y recopilando toda la información que quisiese. Los debates fueron muy interesantes, ya que tocaban temas tan importantes y discutibles como si la sociedad trata bien a los niños y a las niñas, si se cumplen gran parte de los derechos de los niños y niñas reconocidos en la CDN, si existen muchas iniciativas de emprendimiento social a favor de la infancia, si los medios de comunicación favorecen la participación de los niños y niñas, etc. además todos los embajadores y embajadoras somos o estamos relacionados con la educación o con la infancia, se abrían otras vías dentro del debate relacionadas con las mismas. Los debates han sido un proceso muy enriquecedor, ya que al poner en común tantos puntos de vistas se llegaban a reflexiones personales y perspectivas de temas que antes no se habían llegado.

Para trabajar los módulos además de los debates se realizaban tareas, para que de esta manera se trabajase de manera amena y dinámica, ya que, si buscas información para un trabajo, estás sintetizando la información dada para poder exponerla, como ya sabemos se interioriza el aprendizaje cuando tenemos que explicarlo o exponerlo. Pues bien, una vez realizado la

lectura y búsqueda de la bibliografía, haber realizado todas las actividades y haber participado en todos los debates, estábamos listos para comenzar la Gira por la Infancia.

Recorrimos casi toda España, parándonos en 12 ciudades: Huelva, Cáceres, Alcázar de San Juan, Cieza, Burjassot, Zaragoza, Pamplona, Logroño, Santander, Pontevedra, León y Madrid. En ellas hemos recibido grandes e interesantes ponencias como “La Participación Comunitaria como motor del cambio social” de Marcho Marchioni, “Etnopediatría: crianza, educación y violencia” de María José Garrido, “Menores en situación de migración: el interés de los Estados contra los derechos del niño” de Daniel Senovilla, “El consejo de alumnado en los centros docentes que escuchan a la infancia” de María del Mar Romera, “Cuidar la salud emocional de los fetos, bebés, niños y niñas es importante, pero... ¿cómo los escuchamos?” de Pascual Palau, “Sin inversión no hay derechos: el reflejo del compromiso con los derechos de los niños en los presupuestos públicos” de Jorge Cardona, “Los buenos tratos para la infancia: un gran recurso para mitigar el sufrimiento infantil y los malos tratos, consecuencia de las desigualdades sociales, económicas derivadas del abuso de poder y de la violencia de los adultos sobre los niños, niñas y adolescentes” de Jorge Barudy, “Comunidades de aprendizaje: un modelo que potencia la participación de los niños” de Ramón Flecha, “La violencia y el buen trato en la adolescencia” de Sara Oviedo, “Educar: una tarea colectiva” de María Luisa Márquez, “Estilos educativos y conductas de niños y adolescentes” de Alíed Ovalles o “La infancia o el reto del amor” de Miguel Ángel Santos, entre otros muchos, ponencias que han permitido la reflexión personal, además de contenido que desconocía o que conocía de manera errada.

También se han llevado a cabo los foros de políticas sociales de infancia, en el que eran las propias niñas y niños los que nos comunicaban qué consideraban ellos que requería su ciudad ideal pero esta idea no era algo improvisado, si no que era un proyecto en el que han estado trabajando las niñas y niños de diferentes centros educativos durante varios meses, en el que han ido debatiendo con sus compañeros sobre los elementos y aspectos que consideran positivos o negativos para su ciudad, de manera que cuando haya un elemento negativo o ausencia de un elemento, no se queden en el mero

proceso de crítica sino que los alumnos y alumnas busquen la posible solución.

Estos foros de políticas sociales de infancia hacen visible que se puede trabajar desde las escuelas con los niños y niñas temas concretos de sus propias ciudades, por lo que los niños y niñas pueden ser y deben ser partícipes de su ciudad. Además, las escuelas pueden ser la conexión directa entre las niñas y niños y las administraciones públicas del territorio ya sean ayuntamientos, diputaciones, etc. Así mismo durante los foros se ha demostrado que juntos somos más fuertes, ya que se han representado diferentes sectores y todos han intervenido y han intentado poner su granito de arena en los posibles cambios que pueden realizar, comprometiéndose en intentar conseguir las diferentes propuestas de los niños y niñas.

Hay que añadirles a las sesiones en las ciudades las exposiciones de comunicaciones, en ellas las embajadoras y embajadores explicaban sus diferentes proyectos o sus experiencias propias. En ellas también he adquirido conocimientos, además de una visión más abierta del mundo. Ya que cada embajador o embajadora exponía y explicaba su ciudad y país.

Para finalizar con la parte metodológica y académica tengo que hacer mención a la Caravana del Buen Trato, momento de la tarde en el que nos encontrábamos con los niños y niñas de cada ciudad. Con ellos, sus familiares y amigos realizábamos diferentes actividades, “el globo del buen trato” que consistía en a través de la entrega de un globo explicarle los derechos a los niños y niñas, y escuchar lo que ellos entendían por Buen Trato a la Infancia; “la maleta de los sueños”, en la que las niñas y los niños escribían su ciudad ideal o la dibujaban y la introducían en la maleta; “El mural de la infancia” consistía en que en cada ciudad los niños pueden dibujar lo que deseen en su ciudad; “La manzana que soñaba con ser estrella” se debía narrar esta pequeña historia tan curiosa en la que una pequeña manzana quería ser una estrella en lugar de una manzana; y otras muchas actividades que fueron creadas por los embajadores y embajadoras.

Los embajadores y embajadoras

Dentro de la Gira por la infancia he de reconocer que además de hacer posible la utopía de acercarnos a todos los niños y niñas para explicarles cuales eran sus derechos, para conocer sus pensamientos, sus inquietudes, saber que funciona un consejo de la infancia y cómo se ha llevado a cabo en las diferentes ciudades unas más cercanas a las administraciones, en otras más cercanas a las familias, etc. he podido conocer a personas maravillosas de países que aún no he visitado, pero que considero que llevo dentro de mí un trocito de cada uno de ellos.

La convivencia ha ido aumentando progresivamente a medida que pasaban los días, es cierto que algunos ya nos conocíamos porque habíamos hablado ya en los debates, pero también lo es que no todos nos conocíamos, la diferencia horaria hacía que muchas embajadoras y embajadores se conectasen cuando ya había finalizado el debate.

Quiero resaltar que me llevo grandes amigas y amigos de esta gira, y que además tenemos en común la lucha por los derechos de la infancia de todos los niños y niñas, a pesar de la edad, de lo estudiado, del país, de la educación recibida todos estamos de acuerdo que este mundo debe ser un lugar mejor, porque vamos a hacer todo lo posible para que así sea. Hemos convivido durante 15 días, ha sido un duro comienzo y un duro final, ya que al principio la confianza era prácticamente inexistente, pero el día del cierre de la Gira las lágrimas de todos por la despedida se asomaban en los ojos de todas y todos los componentes.

Repetir que de cada país me llevo un trocito de historia, de cultura, de anécdotas, ahora sé cómo se baila la canción “El sombrero azul” del Salvador y cómo es la letra de esta famosa canción, no sé me olvidará tan fácilmente:

“El pueblo salvadoreño
tiene el cielo por sombrero
tan alta es su dignidad

en la búsqueda del tiempo
en que florezca la tierra
por los que han ido cayendo
y que venga la alegría
a lavar el sufrimiento
y que venga la alegría
a lavar el sufrimiento.
Dale salvadoreño, dale
que no hay pájaro pequeño, dale
que después de alzar el vuelo, dale
se detenga en su volar.” (Ali Primera, 1941)

Me llevo como ya he dicho parte de Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, Honduras, Italia, Francia, Marruecos, México, Nicaragua, Paraguay, Perú, Portugal, Rumania, El Salvador, Uruguay, República Dominicana, Guatemala y de Estados Unidos, ya que estos países han tenido a unos grandísimos representantes y han sabido transmitir el amor a su tierra.

Todo no iba ser a nivel internacional, me llevo amigas y amigos de España, grandes recuerdos de las personas que viven en España y que lucha desde los diferentes puntos de la nación para que la infancia sea escuchada: Las Palmas, Asturias, Zaragoza, Valencia, Bizkaia, Palencia, Murcia, Melilla, Salamanca, Madrid, Álava, Burgos, Badajoz, Bilbao, y por supuesto desde mi querida Andalucía han estado representadas las provincias de Almería, Cádiz, Granada, Huelva, Jaén, Málaga y Sevilla, faltando algún o alguna representante de Córdoba para tener completa la geografía andaluza.

Y antes de completar este último capítulo debo hacer una mención especial a mis chilenas, que me han enseñado desde sus corazones chilenos a ser mejor persona y saber ver el mundo desde otra perspectiva, que las noticias de la televisión no las cuentan igual que una persona que las ha vivido y que pese a un gran océano separándonos sé que puedo contar con ellas.

CAPÍTULO 2

JUSTIFICACIÓN Y FINALIDAD

Justificación y finalidad

La propuesta para este proyecto de participación de la infancia trata de llevar a todas las niñas y niños de España el derecho al juego. Podríamos decir que este proyecto podría servir como antesala del proyecto de Gira por la infancia, es decir, en este caso se busca que los niños conozcan los diferentes juegos de sus comunidades autónomas, con el objetivo de que salgan a la calle, a la plaza, al parque a jugar, a que ejerzan sus derechos y de esta manera logren implicarse con su pueblo o ciudad.

Durante la preparación del proyecto hemos elegido los juegos más significativos, aunque quizás no los más populares, porque en algunas comunidades los juegos populares no son apropiados para los niños y niñas, un ejemplo de ello pueden ser la lucha canaria, el levantamiento de piedras, etc. ya que en ellos se requiere la fuerza y pueden causarse daño entre los propios niños y niñas, no obstante, se podrían utilizar realizando diferentes variantes, pero a esa conclusión deberán llegar las niñas y los niños por sí solos, por eso no se indican en el proyecto, pero no están descartados.

De la búsqueda de juegos cabe destacar que, en muchas comunidades, los juegos y las reglas son muy similares y entre ellos apenas cambia el nombre o alguna variante, como por ejemplo el teje, la rayuela, trúquel, etc. u otro ejemplo sería los bolos pasiegos, bolos leoneses, etc. que en definitiva son el mismo juego.

Antiguamente la mayoría de los juegos se practicaban en la calle sin la necesidad de muchos recursos, por lo que los niños y niñas jugaban y desarrollaban su imaginación. Establecían relaciones de amistad porque se estrechaban las relaciones, las niñas y los niños se caían y se levantaban, porque a veces uno se tropieza y se hace una herida, pero no se acaba el mundo. Hoy en día escuchamos en un parque, “¡Ten cuidado!”, “¡No corras!”, “¡Al final, te caes!”, y sin querer los cohibimos, los aislamos, los sobreprotegemos.

Los adultos quieren, sin lugar a dudas lo mejor para las niñas y niños, pero ¿quién determina lo que es mejor para la infancia?, actualmente lo determinan los propios adultos, pero ese es el cambio que queremos realizar, queremos que sean las propias niñas y niños los que determinen qué es lo mejor para ellos.

Es necesario que se apueste por el juego, porque “jugar” como ya se ha comentado, favorece las relaciones de amistad, se aprende a compartir, a interactuar con los demás, a sociabilizarse con iguales o mayores, se desarrolla la creatividad, la motricidad, favorecen la comunicación estrechando lazos afectivos, los juegos que tienen normas, ayudan a que los niños y niñas aprendan a respetarlas y la funcionalidad de las mismas, mejoran la capacidad de resolución de problemas, entre otros muchos beneficios.

Por todo ello, la finalidad de este proyecto consiste en dar a conocer, en este caso, los juegos de cada comunidad autonómica para que las niñas y niños salgan a sus pueblos, ciudades, calles, parques, plazas, etc. a jugar y hacer de estos lugares suyos. Esto conllevaría a la preocupación por sus zonas de juego y a su vez por la implicación en sus municipios. De igual manera, se dejarán de lado la tecnología que provoca en este momento una infancia individualista, sedentaria, dedicada al consumismo irracional, etc.

CAPÍTULO 3

HABLEMOS DEL JUEGO

Concepto de Juego

La Real Academia de la Lengua Española (2017) define “jugar” como hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.

Podemos decir que el juego infantil, permite a los niños y niñas escavar en sus pensamientos, poniendo a prueba sus conocimientos y fomentar el uso interactivo de sus acciones y comunicaciones entre otros niños y niñas.

“**E**l juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez”. Con esto queremos dejar constancia de lo importante que es el juego en el periodo de la infancia. Según la Convención de Derechos del Niño 1989; el jugar es un derecho que debemos respetar.

Los niños a través de los juegos se relacionan con otros niños, ejercitan su lenguaje oral y corporal, trabaja y domina sus músculos, por lo

que debemos fomentar el juego entre ellos y nunca desmotivarlos con advertencias como “Ten cuidado”, “Te vas a caer”, “No hagas eso”, “No subas tan alto”, “Es peligroso”, etc. Lo que debemos hacer es animarlo y buscar lugares y espacios seguros y con unas medidas de seguridad donde ellos puedan desarrollar sus juegos, ya que el juego es medio muy importante para que se adapten al entorno familiar y social.

El juego es algo innato de los niños y las niñas, hay una fuerza interior que hace que se muevan, gateen, se pongan de pie, etc. Lo hacen por una necesidad interior, no por un mandato ni una orden, y no es algo solo de los niños lo mismo le ocurre a un gato que persiga a una manija de lana o pelota que rueda y que juega con ella como lo haría con un ratón.

Se considera juego a todas aquellas actividades que se realizamos los seres humanos con la finalidad de disfrutar y divertirnos, en los últimos tiempos los juegos se han introducido en los colegios como una forma más de enseñanza y aprendizaje, y gracias a los juegos los niños se divierten aprendiendo.

Además, los juegos de ingenio ayudan al desarrollo de las habilidades mentales de las personas que lo practican. El juego también nos ayuda a fomentar el ejercicio físico sobre todo en aquellos juegos que necesitemos la utilización del cuerpo, lo que aporta al individuo tener una mayor resistencia en cuanto a actividades físicas.

Todo juego debe ser:

- ✓ Libre. No se debe obligar a ningún jugador a jugar sino lo desea.
- ✓ Delimitado. Se debe establecer unos límites de espacio y de tiempo y fijarlo de antemano.
- ✓ Reglado. Para que un juego se lleve a cabo de forma ordenada, es necesario que existan una serie de reglas, todos los participantes deben respetar y conocer las reglas para que ese juego se desenvuelva que una forma correcta, y que cualquier infracción supondrá una sanción a la persona que la cometa, en las reglas deben de estar los parámetros que se debe conseguir para que una persona o equipo alcancen sus objetivos y por consiguiente sea el ganador, el perdedor o perdedores serán quienes no lo consiga (Bernabeu N. y Goldstein A., 2009).

Teorías sobre el juego

Hay diversas teorías en las que se ven reflejada la importancia del juego, cabe destacar la teoría del Juego como Anticipación Funcional, en la que Karl Groos (1898), psicólogo y filósofo; *El juego es el objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad.* Esta teoría está fundamentada en los estudios de Darwin sobre la selección natural, que mantenía que las especies mejor adaptadas a las condiciones del medio, sobrevivían. En conclusión, el juego es una preparación para la supervivencia y la vida adulta.

Otra teoría a destacar, es la teoría de Jean Piaget, *el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.*

Y otra de las fundamentales es la teoría de Vygotsky (1924), *el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.*

Estamos en la era de las nuevas tecnologías, pero debemos destacar que los juegos tradicionales tienen unos beneficios para el desarrollo y fomento de la actividad física y hace que las relaciones sociales entre niños y niñas sea más estrecha. (Flavell, J. (1982).

Jacquin (1954) define el juego como toda actividad espontánea y desinteresada que debe estar reglamentada para que se siga. La función esencial del juego es llegar al placer moral del triunfo.

Bruner (1984) ha confirmado que, en lo referente a la adquisición del lenguaje, *“las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contratos de juego”.*

Tras haber hablado de lo que consideran algunos psicólogos la concepción del juego, se tiene que nombrar obligatoriamente a Vygotsky (1982) y la de Elkonin (1985), uno de sus discípulos. Ambos autores

consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales.

Caba (2004), entendía que el juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Los juegos son por sí mismos, actividades o ejercicios creativos de resolución de problemas, esta habilidad servirá para la vida cotidiana del niño o la niña en cuestión.

Beneficios del juego en el desarrollo de la infancia

Para poder hablar de la importancia del juego en la etapa de la infancia no podemos olvidar la famosa frase del educador Schiller: *“el hombre es hombre completo solo cuando juega”*, es decir, cuando una niña o un niño juega está ejerciendo su derecho y su necesidad para un desarrollo físico, social y emocional, ya que entra en una dinámica en la que se desarrolla la libertad, la espontaneidad, la creatividad, entre otras muchas habilidades que se irán detallando a continuación.

Los beneficios del juego son muchos y muy variados, es decir cuando un niño juega está percibiendo y adquiriendo infinidad de beneficios desde los distintos sectores.

El juego nos enseña a vivir, ya que aprendemos a respetar las reglas, las normas, a controlar la frustración, conocemos la emoción del triunfo, pero también la derrota, se desarrollan habilidades sociales como la empatía, el compañerismo, etc. (Fingermann, G. ,1970). Además, aprenden a ser pacientes y resolutivos ante diversas situaciones. En resumen, el juego, desde un punto de vista social, ayuda a desarrollar todas las emociones y conductas que nos permiten integrarnos en la sociedad y llegar a ser ciudadanos felices.

Respecto al sector de la salud, el juego en sí mismo ya es saludable e imprescindible para el desarrollo de todas las niñas y niños, ya que con él se llevan a cabo actividades físicas, por lo que ejercitan sus habilidades y sus destrezas en un entorno lúdico que propicia su bienestar. A su vez, todo ello provoca una creación de nuevas interconexiones que estimulan su desarrollo neurológico y físico (Paredes, J. 2003).

Es evidente que jugar es esencial para que los niños expresen sus emociones y crezcan saludablemente. Ya se ha comentado que el juego, es por sí solo una actividad física, pero a través del juego, los niños son capaces de exteriorizar sus temores y aprender a gestionar sus fracasos y problemas, por lo que por sí solo el juego también facilita la salud mental de las niñas y niños. En definitiva, una niña o un niño que juega es una niña o niño sano.

Cuando se juega se observa que los beneficios se pueden analizar desde los diferentes sectores, pero que a su vez se mezclan entre ellos, desde el punto de vista de las emociones, tal y como afirmamos anteriormente a través del juego los niños pueden explorar sus emociones, identificar sus sentimientos y construir una inteligencia emocional, que le permitirá afrontar los desafíos de la vida haciendo seres humanos flexibles y creativos (Lowenfeld, V. y Lambert, W., 2008).

Mis abuelas siempre dicen que un niño que juega es un niño feliz y que cuando voluntariamente deja de jugar es un niño enfermo. Y no puedo más que darles la razón, he pasado mucho tiempo en hospitales y he visto a muchos niños y niñas enfermos, pero jugaban, con sus limitaciones, con las vías puestas en sus brazos, con sus madres preocupadas por los saltos que daban y sus padres siempre detrás por si se caían, pero cuando recaen, cuando se agrava la situación, dejamos de querer jugar, queremos dormir o estar tumbados, y esto lo paso a primera persona. Son muchas las ocasiones en las que no se me ha apetecido jugar porque quería quedarme en la cama, porque no tenía fuerzas, no tenía ganas, y esto conllevaba un empeoramiento de mi enfermedad.

Por ello, el juego es un gran recurso e indicativo de los médicos para su diagnóstico, incluso ellos incitan a que los niños vayan a la sala de juegos cuando se les apetezca y los animan preguntándoles por ella.

El juego lleva implícito todos estos beneficios para la formación del ser humano, hemos visto que nos ayuda con las normas, con las emociones, a sociabilizarnos, a estar sanos, etc. por lo ello es importante y necesario apostar por el juego, y qué mejor manera de hacerlo que jugando en los centros educativos (Guy J.,1954).

Tras conocer el concepto de juego y sus múltiples beneficios, era de esperar que para realizar el proyecto de participación de infancia tuviese

como recurso principal el juego. Este proyecto trata de acercar los juegos tradicionales a las niñas y los niños para que los conozcan y jueguen, fundamentalmente jueguen. Si se les presentan diversos juegos, los niños adoptaran estos juegos en los diferentes lugares de sus municipios, incluso llegarán interiorizar los juegos de manera que creen variantes o se inventen otros juegos (Muñoz, A., 2010). En palabras de Tonucci *“Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo, sólo o acompañado de amigos, sabiendo que donde no pueda llegar lo puede inventar. Así define el juego, el juego libre que es la verdadera necesidad del niño.”*

CAPÍTULO 4

OBJETIVOS

Introducción

Los objetivos de este proyecto se pueden clasificar desde diversos sectores, no obstante, como se pretende que sea un aprendizaje y una participación globalizada se expondrán los objetivos y se explicaran cada uno de ellos. La finalidad de este proyecto es además que la infancia de hoy en día conozca y se apropie de los espacios urbanos que proporcionan puntos de referencia y sentido de pertenencia, favoreciendo no sólo su desarrollo evolutivo mediante la visión espacial interrelacionada y coherente, sino el desarrollo social cívico, reconociendo el municipio como algo suyo donde se le permita interactuar y soñar, porque es la única manera en la que podrá surgir un compromiso para cuidarla, valorarla y quererla.

Desarrollo de los objetivos

Los objetivos que se establecen para este proyecto, se especifican a continuación:

- ✓ Intercambiar conocimientos sociales y culturales con otras comunidades autonómicas, conociendo así, las diferentes formas de enseñanza, hábitos y actividades que existen, además de apreciar que,

aun estando en distintas comunidades autónomas, existen muchas similitudes entre ellos.

- ✓ Preservar la cultura de una comunidad, desarrollándola mediante juegos y costumbres populares, los cuales se enseñan a los demás niños y participan de ellos.
- ✓ Conocer el entorno próximo y lejano que rodea al niño o niña mediante el juego.
- ✓ Aprender a cooperar, participar, aceptar y colaborar con los demás (coeducación), respetando los derechos de la infancia sin discriminar a ningún niño o niña sin excepciones.
- ✓ Conocer los lugares donde poder jugar, así como plazas, parques, y conocer, además, los instrumentos y materiales que se utilizan para dichos juegos.
- ✓ Integrar y normalizar a las personas con discapacidad, participándoles de las actividades que se realicen en las mismas condiciones que el resto, incluso llegando a proponer facilidades para ellos.
- ✓ Respetar a compañeros, reglas, adversarios, árbitro... estableciendo así un entorno de ‘juego limpio’.
- ✓ Concienciarse del cuidado de materiales e infraestructuras, respetando el entorno en el que desarrollan las actividades los niños. Es necesario para ello imponer reglas de conductas y de conservación de materiales, herramientas etc., por parte, tanto de los adultos como de los niños. Para ello es necesario responsabilidad, autodeterminación y esfuerzo.
- ✓ Desarrollar las cualidades físicas, motrices y coordinativas, utilizando para ello como herramienta principal el propio juego.
- ✓ Mejorar y desarrollar la responsabilidad utilizando para ello las normas de conducta, reglas, directrices etc.
- ✓ Implicar a la infancia al estar continuamente resolviendo problemas en función de la lógica interna del juego.
- ✓ Implicar a la infancia en las actividades del municipio, para así conseguir que los niños, mediante el juego, conozcan la historia, tradiciones y costumbres del mismo. Además de concienciar sobre la necesidad de la existencia de un ‘consejo de la infancia’.
- ✓ Propiciar la planificación del juego por parte de los participantes, la modificación de reglas (en función de jugador, espacio, material y tiempo), en definitiva, la autonomía en la actividad física en su tiempo de ocio.

- ✓ Conocer los juegos tradicionales y populares.
- ✓ Reconocer la necesidad de un consejo de la infancia en cada municipio.

CAPÍTULO 5

NOS PONEMOS EN MARCHA

Actividades, tiempos y recursos

Se realizará una búsqueda de los distintos centros educativos que hay en cada comunidad autónoma para hacerse con los correos electrónicos, así como de cada ayuntamiento. Una vez se tenga hecha esta base de datos, se escribirá un email a todos los centros y ayuntamientos que se hayan recopilado dándoles la información del proyecto y solicitando su colaboración.

Este primer paso es importante hacerlo, ya que, si bien realizar la base de datos es un trabajo complejo, una vez que se tenga hecho será mucho más sencillo ponerse en contacto con los centros y ayuntamientos e incluso poder saber qué centro ha deseado participar y qué centros, por el contrario, han declinado la oferta.

Recordar que este proyecto parte desde los centros educativos, ya que es la mejor vía para la comunicación con los niños y niñas de las diferentes comunidades, además es la mejor forma para acceder a un amplio número de recursos, ya que un centro cuenta:

- ✓ Con materiales deportivos como colchonetas, balones, petos, cuerdas...
- ✓ Tecnológicos como pizarras digitales, ordenadores...
- ✓ Con materiales de oficina como tizas, folios, tijeras, rotuladores...
- ✓ Recursos humanos como pueden ser los padres y madres de los niños, el AMPA, los docentes, etc.
- ✓ Y lo más importante de todo, personas preocupadas por hacer que la infancia sea escuchada y valorada como se merece.

Una vez que se tengan las respuestas de los centros les enviamos todas las bases del proyecto, pero explicando que es un proyecto flexible y abierto a todo tipo de cambios. El proyecto está pensado para 5 meses, estableciendo 2 horas a la semana, haciendo un número de 40 horas totales. Es evidente que la finalidad del proyecto es que los niños y niñas salgan a la calle a jugar y por ende se impliquen en su ciudad, de manera que posteriormente se establezca el consejo de la infancia para que de este modo puedan dar sus opiniones y mejoras sobre los lugares de su ciudad. Recordemos que este proyecto está pensado como antesala para conocer el concepto de consejo de la infancia, así como sus funciones.

Secuenciación del proyecto

Durante las semanas que dure el proyecto se establecerán unas estructuras para poder realizar el mismo, pero las dos primeras semanas se realizarán de manera diferente ya que es el comienzo y por tanto se variarán las estructuras:

- a. En la primera semana se les contextualizará el proyecto a los niños y niñas, con todo lo que ello conlleva. Se les enseñará que el proyecto trabajará principalmente sobre los juegos tradicionales y que serán ellos los que se dediquen a establecer las líneas del mismo.
- b. Una vez realizada la breve presentación del proyecto, se realizarán actividades de presentación, sabiendo que quizás, muchos niños y niñas se conozcan, pero debemos tratar de que trabajen en un entorno tranquilo y de confianza, por ello se trabajaran estos juegos.
- c. Los niños serán los que establezcan las normas, debatirán y trataran de llegar a un acuerdo para escribir un documento con estas y que este firmado por todos los integrantes del grupo. El resultado de estas normas será diferente en cada uno de los grupos, incluso del mismo

centro, ya que estas serán las pautas que ellos consideran necesario para poder trabajar en un ambiente colaborativo, comprensivo y participativo, en una estructura de organización plana.

- d. Con el objeto de aprender de manera visual la geografía de los diferentes pueblos y ciudades que forman este proyecto, se procederá a entregar un mapa de grandes dimensiones de España dividido en comunidades autónomas y provincias, así como los lugares de los centros que participan en este proyecto. Este mapa se utilizará posteriormente para que los niños decidan a qué centro quiere dirigirse en sus cartas o emails.
- e. Se colocará en el aula o en el centro, un buzón donde los niños puedan hacer llegar por escrito los temas que quieren trabajar durante las sesiones de este proyecto, además de manera paralela se creará una plataforma digital a modo de red social en la que los niños podrán realizar dichas aportaciones. No olvidemos que, aunque lleva como tema principal los juegos de antaño, este proyecto tiene como finalidad que los niños y niñas se expresen, sean escuchados y se lleven a cabo sus propias propuestas. Dichas propuestas también se podrán realizar de manera oral en la última sesión de cada jornada.
- f. Se invitarán a las sesiones a todas aquellas personas que los niños deseen, siempre que estas hayan sido aceptadas por la mayoría de los componentes del grupo.
Por parte de los adultos, se llevarán como expertos a las personas mayores de cada municipio o ciudad, para que asesoren a los niños sobre los juegos tradicionales, cerrando así un círculo entre la tercera edad e infancia.
- g. Durante estas dos primeras semanas, se intercalarán todos los puntos anteriores con actividades cooperativas, de coeducación, etc. con cortos y videos sobre el tema.

En el resto de las sesiones, se trabajará de manera muy similar, pero ya centrados en los juegos y en la participación de los niños y niñas. La forma de explicar la secuenciación es en forma de guiones, ya que está abierta a sugerencias y sobre todo al enfoque que los niños y niñas quieran darles. Por eso se establecen estas estructuras en ítems:

- a. Establecidas ya las normas por parte de los niños, estos deberán cumplirlas y comprobar si se cumplen, realizar las modificaciones

que consideren oportunas, pero siempre bajo en consenso de todos los integrantes del grupo.

- b. Los niños realizarán diferentes trabajos de campo sobre los temas que deseen, y se dedicará el tiempo necesario a tratar dichos temas, que además serán propuestos y elegidos por ellos mismos a través del buzón o de la plataforma digital. El primer trabajo de campo será sobre las costumbres, tradiciones... de su comunidad autonómica.
- c. Se les entregará los 3 juegos de su comunidad que hay en la parte del contexto geográfico a los niños, en sesiones diferentes. Esos juegos serán analizados, se buscarán variantes y evidentemente jugarán a los mismos. Además, esto se intercalará con la búsqueda de información, por parte de los niños, de los juegos tradicionales de su comunidad, y ponerlos en común cada semana. Una vez que se haya reunido toda la información, los niños y las niñas, junto con los docentes jugarán a uno o dos de esos juegos tradicionales con los invitados a la sesión.
- d. Para que este proyecto funcione, es necesario que se hagan excursiones a la plaza, al parque... del municipio para jugar tanto a los juegos que establecidos en el punto del contexto geográfico como a los que los niños han estado investigando.
- e. Habrá sesiones de comunicación a los diferentes centros educativos la labor de los niños y niñas, se pueden utilizar los diferentes recursos tecnológicos que existen como email, video llamadas, etc. En ellas se pondrán en común las labores realizadas por los niños, y servirán para intercambiar sus investigaciones y juegos.
- f. Al igual que en las primeras semanas, todo este trabajo se intercalará con videos y actividades cooperativas, participativas, creativas, educativas, etc.
- g. Habrá un día que se establecerá en las normas creadas por los niños que será el día de revisión del proyecto, una vez elegido este día cada 5-6 sesiones se repetirá dicha evaluación para comprobar y proponer ideas.
- h. Por último, se realizará un documento en el que se recojan todos los juegos, los temas trabajados, las propuestas de mejora para el centro y para el municipio.

CAPÍTULO 6

CONTEXTO GEOGRÁFICO

Introducción

El contexto geográfico en el que se intenta actuar con este proyecto es en las 17 comunidades autónomas y las 2 ciudades autónomas: Andalucía, Aragón, Islas Baleares, Cataluña, Canarias, Cantabria, Castilla-La Mancha, Castilla y León, Ciudad autónoma de Ceuta, Ciudad autónoma de Melilla, Comunidad de Madrid, Comunidad Foral de Navarra, Comunidad Valenciana, Extremadura, Galicia, País Vasco, Principado de Asturias, Región de Murcia y La Rioja.

Tal y cómo se comenta en los capítulos anteriores, este proyecto está pensado para trabajarlo en los centros educativos de cada una de las comunidades autónomas, pero esto no hace inviable la posibilidad de trasladarlo a otros contextos geográficos. La intención es que a través del centro los estudiantes investiguen, indaguen y trabajen sobre los diferentes juegos que hay en su comunidad.

Debido a que vivimos en un mundo globalizado, como ya se ha mencionado, se quiere poner en contacto a todos estos centros para que su vez trabajen los juegos de otras comunidades. A continuación, hay una lista de tres juegos por autonomía que se trabajarán, serán los propios niños y

niñas los que inventen o creen variantes para dichos juegos, ya sea para su comunidad o para otras, recordemos que, entre las muchas actividades, ellos deben diseñar su propio juego.

Juegos de Andalucía



Un, Dos, Tres, El Escondite Inglés

El juego se llama «el escondite inglés» o también «el pollito inglés». Se juega en un patio o en la calle. No hay límite de participantes.



Uno de los jugadores se queda y hace de «pollito inglés». Para ello se coloca en una pared y el resto de participantes se sitúa a cierta distancia.

El «pollito inglés» se coloca de cara a la pared, de espaldas al resto de jugadores y pronuncia, más o menos deprisa, la frase: «Un, dos, tres, ¡pollito inglés!» o bien: «Un, dos, tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies». Cuando la termina se gira bruscamente.

El resto de participantes puede avanzar mientras que el «pollito inglés» está de espaldas, pronunciando la frase mencionada, pero deberán estar completamente inmóviles cuando este se gire y los mire. El jugador que el «pollito inglés» vea moviéndose deberá retroceder hasta el punto de partida inicial.

El jugador que llega primero hasta donde está situado el «pollito inglés» sin que lo haya visto moverse gana el juego y hace de «pollito inglés».

El corro de la patata

Se juega en círculo cogidos de la mano. No hay límites de participantes. Se comienza a caminar en el sentido de las agujas del reloj cantando la canción popular "El corro de la patata..." a la vez que vamos haciendo lo que la canción nos vaya ordenando.



El Hoyo

Se hace un hoyo en el suelo y una línea de 5cm aprox. situada a unos 3m. Todos colocados detrás del hoyo con una ficha cada uno. Se establece un orden de lanzamientos. Para ello se requiere de dicha ficha, moneda, chapa, etc.

El primero lanza su ficha e intenta dejarla encima de la línea, después le seguirán sus compañeros. Los que lo hayan logrado sumarán un punto, pero en caso de no haberlo logrado nadie, se le concederá un único punto al que, sin pasarse, la deje más cerca de la línea.



Al concluir nos colocamos todos detrás de la línea y procedemos de idéntica forma intentando meter la ficha en el hoyo. Ganará el que sume más puntos en la última ronda completada antes de escuchar la voz de cambio. Se puede jugar individualmente o por equipos.

Juegos de Aragón



Los Zancos

Los Zancos es un juego de habilidad y equilibrio. Para este juego es necesario unos zancos, pueden ser contruidos con dos botes de conserva vacíos y con dos cuerdas largas con las cuales los participantes intentarán desplazarse sin caerse.



La forma de fabricarlos es hacer dos agujeros en el fondo de cada una de las latas y pasar la cuerda haciendo un nudo en la punta para evitar que se salga. Cada jugador se subirá en su par de zancos llevando con sus manos las cuerdas y recorriendo el circuito predeterminado, en el que habrá que hacer carreras salvando los obstáculos establecidos. Con este juego se ponía a prueba la habilidad y el equilibrio de cada participante en salir airoso de las pruebas establecidas.

Churro, Mediamanga, Mangotero

Se forman dos equipos de igual número de jugadores, y había otro que hacía de "madre". Un equipo posaba y otro jugaba. La "madre" se apoya en la pared y uno del equipo que posa se agacha y apoya la cabeza en la tripa de la "madre".



Los otros que posan se agachan y se ponen en línea con el primero, metiendo cada uno la cabeza entre las piernas del de delante. Entonces saltan los que juegan de uno en uno, y cuando están todos se escoge una posición, bien de la mano derecha sobre el brazo izquierdo, bien de un dedo sobre el índice de la mano izquierda.

Ese capitán dice entonces "churro, mediamanga, mangotero, adivina lo que tengo en el puchero", con lo que el que posa con la cabeza en la tripa de la "madre" tiene que adivinar la posición. Si lo adivina se cambia todo el equipo, pasando a posar el que antes jugaba y al revés. Si mientras están los que juegan encima de los que posan y alguno de estos no puede resistir, se dice que se hay "truído", y vuelven a posar los mismos.

Palo Arrastrao

Es un juego de habilidad y puntería. Se juega al aire libre con una gayata o garrote de pastor. El juego consiste en lanzar con el pie la gayata o el garrote lo más cerca posible de la línea dibujada desde una distancia establecida.



Esta línea, de 2 metros de larga, suele situarse a unos 12 pasos o más. El lanzamiento se realiza apoyando el extremo inferior de la gayata en la punta del pie y sosteniendo el otro extremo con la mano. Hay que lograr que la curvatura de la gayata se quede lo más cerca posible de la línea dibujada, la que quede más lejos o se pase quedará eliminada, así sucesivamente hasta que quede un ganador.

Se llama “arrastrao” porque un lanzador puede mover otra que ha caído anteriormente en el suelo y desplazarla, haciendo que pase la línea. Cuando se coloca la gayata en la punta del pie, hay que intentar que se coloque en posición de 45° y no vertical, ya que si no se lanzaría hacia arriba o hacia atrás o caer encima del lanzador.

Juegos de las Islas Baleares



Salto a la cuerda

El salto a la cuerda consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta. Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que hacen girar la cuerda mientras que una tercera salta. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes. Si se juega con dos cuerdas, es considerablemente más difícil. Los participantes pueden saltar simplemente hasta que se cansan o se equivocan.



Bolos

Se jugaba a los bolos en Egipto. Los griegos y los romanos tuvieron también alguna forma de juego de bolos. En la edad media fue popular particularmente en Alemania y en los Países Bajos. Se sabe que el origen del bowling moderno comenzó en los Países Bajos, aunque también se cuenta que en España se jugaba una modalidad semejante con el nombre de bolo.

Bolos hace referencia a un juego que consiste en derribar por parte de cada jugador el mayor número posible de bolos lanzando una bola o pieza, generalmente de madera.

El pañuelo

Es un juego en el que pueden participar todos los que quieran, pero tiene que ser número impar, una de ellas se pone en el centro con el pañuelo y las de más se dividen en dos equipos, se reparten los números, teniendo así 2 números cada uno. A continuación, el del medio dice un número y los que tengan ese número tendrán que coger el pañuelo, el primero en coger el pañuelo y llevárselo a su campo gana.



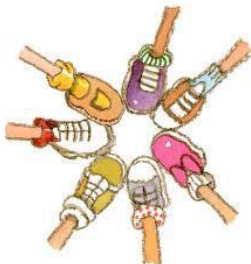
Juegos de Cataluña



Zic Zac Zuc (mayoría menoría)

En este juego tiene que haber más de 6 participantes. Los jugadores se colocan formando un círculo con las puntas de los pies derechos en el centro. En ese momento todos dicen “1,2,3 zic zac zuc 1,2,3”. Los jugadores pueden dejar el pie o retirarlo, el grupo más numeroso queda eliminado y el

resto vuelve a jugar. En caso de empate se vuelve a jugar otra ronda, cuando quedan dos jugadores para desempatar uno de los eliminados se pone de comodín.



La Sogatira (Tira la cuerda)

En este juego se hace dos equipos de 6 a 8 jugadores cada uno. Se necesita una cuerda de 20m, un pañuelo atado al centro de la cuerda y dos conos situados a 3m del pañuelo. Cada equipo coge la cuerda a 4m del pañuelo y empiezan a tirar hasta que el pañuelo llegue a la altura del cono.



La Baldufa (Peonza)

Este juego es básicamente el juego de la peonza que todos conocemos. Se necesita una peonza o trompo y cuerda. El número de participantes es ilimitado, gana el que la peonza tarda más tiempo en parar.



Juegos de Canarias



Pina

Esta actividad lúdica de bastón y bola arrastrada, supuestamente se difundió por toda Canarias con la llegada de los colonizadores europeos, debido a que esta familia de juegos era muy popular en Europa durante los siglos XV y XVI.

El número de jugadores debe ser par, ya que se hacen equipos 2 x 2 hasta en torno a 15 x 15, dependiendo de las dimensiones del terreno y características de los participantes. se juega en una superficie rectangular y llana, de tierra limpia de obstáculos. En los fondos se señala una raya cuya superación implica un tanto. Normalmente se jugaba en los caminos, plazas o barrancos. La "pina" consiste en un trozo de madera dura, más o menos esférico de aproximadamente 6-8 cm. de diámetro. El "pinero" es un bastón de madera resistente con el extremo inferior curvo para un mejor contacto con la pina.



Los jugadores (de 2 a 15 por cada uno de los equipos) se distribuyen libremente por el espacio en función de las estrategias que sigan. De forma general, el juego se inicia en el centro del espacio de juego disputándose la posesión de la pina entre dos jugadores, uno de cada equipo. El juego continúa mediante conducciones, pases, intercepciones y desplazamientos hasta que alguno de ellos consigue que la pina supera la raya de fondo del equipo del juego por parte del equipo cuya raya ha sido superada.

Palo Canario

El juego del palo canario es un enfrentamiento lúdico con palos entre dos jugadores. Sus orígenes se remontan a los juegos y combates que realizaban los antiguos indígenas pobladores de las Islas Canarias, Los Guanches. Juegan dos participantes, en un espacio amplio, llano y libre de obstáculos. Se necesita un palo de madera resistente que se puede clasificar en tres tipos según su medida:

- ✓ Uno corto o chico que se puede llamar de varias formas (palo chico, macán, bastón, palo camellero o boyero) y se utilizaba como una herramienta de trabajo por los camelleros para guiar a sus animales.
- ✓ Lugo esta la Vara, que tiene una medida desde la barbilla u hombro hasta el suelo. Es el más conocido de todos y a la vez el más utilizado en la mayoría de las islas. Se caracteriza por su gran plasticidad y movilidad.
- ✓ Y por último está el Garrote o Lata, que es un palo más pesado y sobresale por encima de la cabeza de un hombre, siendo originario de las islas de Gran Canaria y Fuerteventura.

El palo canario es un juego de oposición que consiste en combatir cuerpo a cuerpo con un implemente y evitarlo, tratando de "golpear" al adversario y no ser "golpeado".

La Tángana

La Tángana consiste en colocar una piedra en forma vertical y tirarla con una laja (piedra característica de canarias, lisa por sus 2 caras) a una distancia que dificulte su derribo. Este juego tiene muchas variantes, se coloca encima de la Tángana monedas y quien conseguía derribarla con la laja, tantas monedas como quedaran más cerca de su laja que de la tángana serán suyas y las que queden más cerca de la tángana o encima de ella se quedarán para la siguiente partida.



El juego comienza estableciendo un orden de lanzamiento. Aquí interesa ser el primero en lanzar, suele ser por habilidad, el más hábil suele comenzar, y se establece de la siguiente manera: el primero en lanzar será aquel que más se aproxime a la raya marcada y el último el que quede más lejos o el que más se haya pasado de la raya. Al comenzar el juego se tiene que derribar la tångana.

Juegos de Cantabria



A Pico, Zorro, Zaina

Se juega con dos equipos con el mismo número de jugadores y otro participante que hace de "juez" para las comprobaciones. Un jugador "la madre" se apoya de pie contra una tapia y sus compañeros forman un largo "burru" introduciendo la cabeza entre las piernas del que le precede. El otro equipo se coloca en una fila y tomando carrerilla, uno a uno, los jugadores saltan lo más lejos que pueden sobre el "burru" procurando dejar sitio a los demás. El último en saltar preguntará en alto a los que están debajo: "¿pico, zorro, o zaina?" señalando con los dedos los gestos de cada retahíla. Los que están de burro elegirán una de las opciones y, si aciertan, cambiarán las posiciones; si no, seguirá saltando el mismo equipo. Algunos pueblos tenían sus variantes. Una de las diversas maneras de indicar pico, zorro, zaina es:

"PICO": con la mano cerrada y el dedo índice levantado.

"ZORRO" el puño totalmente cerrado.

"ZAINA" con la palma de la mano abierta hacia arriba.

Bolo pasiego

Modalidad de juego de bolos propia del valle del Pas y de San Pedro del Romeral, zona situada al sureste de la provincia en el límite de Burgos, con una orografía tremendamente montañosa. "Pasiegos" es la denominación que reciben las gentes del valle del Pas, que, debido a su secular aislamiento por motivos geográficos, han desarrollado una vida y unas costumbres peculiares altamente mitificados en toda Cantabria.



El terreno de juego o “Bolera” es un espacio rectangular, horizontal y libre de obstáculos con una longitud que oscila entre 25 y 30 metros y una anchura de 8 a 10 metros. Consta de tres partes: zona de tiro, de bolos y de birle. Tiene una banda tope al final de la bolera para evitar que la bola salga. Las bolas tienen una forma esférica, del tipo de agarradera y de gran volumen, poseen un diámetro que oscila entre 32 y 25 cm y un peso entre 5 y 7 kg. Los bolos son troncocónicos de madera, de 35 a 40 cm de altura. Son 9 y otro más pequeño llamado “el cuatro”; éste posee una altura de 25 a 30 cm y es troncocónico con una cabeza, la cual suele ir pintada. Están situados en tres hileras equidistantes y con una gran separación entre sí superior a los 2 m. y ganará el que más bolos tire.

La Gallibarda

El juego consiste en hacer surcos lo más largos posible en el suelo, desde el hoyo de los contrarios, arrancando tapines (pedazos de tierra). Los jugadores se colocan en un círculo, cada uno sobre su hoyo o "jitu", y separados 1 m. aproximadamente. Realizado el sorteo correspondiente, el jugador al que le corresponde iniciar el juego, lanza, de la forma establecida, la gallibarda hacia su compañero de la derecha. Éste debe golpearla para alejarla lo más lejos posible dentro del espacio de juego.

En el tiempo que el gallibardero tarda en ir a buscarla, volver y clavar la punta del palo en su hoyo, los demás jugadores hozan o escarban con sus palos en su "jisu" intentando arrancarle el mayor número de tapines que llevarán, cada uno, a su hoyo. A continuación, pasa a ser gallibardero el siguiente por la derecha hasta finalizar la ronda.

El perdedor es aquel al que le falten más tapines o terrones, midiéndose las distancias generalmente por pies. Una vez tomada la decisión, el perdedor debe ponerse a gatas y transportar, sobre su espalda, y en la

distancia acordada, los terrones arrancados. Con los que se caen se le golpea en el culo o en cualquier parte de su cuerpo.

Juegos de Castilla La Mancha



La Herradura

Fue un juego muy practicado por los campesinos. La fragua, lugar a donde los campesinos acudían a cambiar las herraduras de los animales de tiro, se convirtió en el sitio apropiado para desafiar y demostrar la puntería ante los aldeanos. Se pretende con este juego: mejorar la coordinación óculo-manual, apreciar distancias y trayectorias y trabajar la lateralidad, la manipulación y el lanzamiento-puntería.

Este juego consiste en lanzar la herradura a una barra o palo que se clava en el suelo a una cierta distancia, se puede jugar tanto individual como por equipos.

Para realizar un lanzamiento se debe tener en cuenta:

- ✓ El lanzamiento se ha de efectuar con una sola mano.
- ✓ La herradura se debe lanzar horizontalmente (girando, dando vueltas o no).
- ✓ La distancia que existe entre nuestro cuerpo y el lugar donde se encuentra la barra.
- ✓ La fuerza necesaria para introducir la herradura en la barra.
- ✓ Nadie se debe colocar cerca de la barra.

El Juego del Santo

Existían unas cajas de cerillas, que en las tapas el dibujo estaba negro, con el valor de un Santo. Tenían el cartón muy fino, y se le llamaba Santos feo. Había otras cajas mucho mejor fabricadas, con el cartón más fuerte y el dibujo en colores, que valían diez Santos. Estos eran Santos bonitos. Teníamos los chavales grandes cantidades, aunque menos de los bonitos. Ahora además de no jugar a esto, es que tendrían que hacerlo con otra clase de Santos, pues de estas cajas no existen, siendo completamente

distintas las de ahora. Se juntaban unos cuantos muchachos y a jugar se ha dicho.

El juego se hacía con los Santos bonitos, que eran más fuertes y se tiraban mejor. Consistía en retirarse unos 3 ó 4 metros de la pared que habían escogido, para desde allí tirarlos de canto para que fueran a posarse lo más cerca posible de la pared. Se ponía en juego este bonito con el que jugaban, o una cantidad de feos que de antemano lo habían acordado. El Santo más cercano a la pared era el primero, y así se iban numerando hasta el más retirado que era el último. El jugador primero los cogía todos juntos, tirándolos contra la pared, que al caer todos los que lo hacían de cara eran los ganados. Los que caían de cruz, bueno mejor dicho de culo, los tiraba el segundo jugador, y así sucesivamente hasta que salían todos de cara, terminándose así esta jugada y se empezaba con otra.

El juego del Gua

Este juego no tiene límites de participante. Para jugar se necesitan bolas de cristal, de madera o hierro, en los sitios donde se practica este juego debe de haber hechos pequeños hoyos en el suelo llamados guas. Desde este hoyo, los jugadores que toman parte, tiran una bola a una raya hecha en el suelo a una distancia de unos dos metros. El que consigue que su bola quede más cerca de la raya será el primero, y así sucesivamente van estando los más cerca hasta el más retirado que será el último. El primero tira la bola en dirección al gua. Los demás las van tirando retiradas unas de otras, pues el primero con el dedo meñique de la mano izquierda puesto en el sitio donde estaba la bola, que luego el dedo gordo le apoya en la muñeca de la mano derecha, que, en esta mano entre la uña del dedo pulgar y la yema del dedo índice, se sujeta la bola y con el pulgar se empuja y sale disparada.



Juegos de Castilla y León



Las Tabas

En este juego se aconseja que los participantes sean mayores de 6 años, y se puede jugar en cualquier sitio arenoso o liso y en cualquier época del año. Se lanzan las tabas al aire y según la posición en que queden al caer al suelo se saca o se mete la “porra” (la unidad de puntuación eran las habas). Las caras se llaman:

- “Mete dos” (se metían dos habas)
- “Saca dos” (se sacaban dos habas)
- “Mete siete” (se metían siete habas)
- “Burra” (se volvía a tirar)
- “Rey” (ganaba la porra)

Lucha leonesa

Se conoce en todos los pueblos de León con el nombre de aluche, término importado de Santander dada su proximidad geográfica. El significado actual de la palabra según la RAE es pelea entre dos, en que agarrándose uno a otro con ambas manos en sus sendos cinturones de cuero, procura cada cual dar con su contrario en tierra, conforme a determinadas reglas, y es diversión popular.



En la provincia de León la lucha es recordada por los más viejos como algo que rayaba lo épico; si en una romería faltaban los aluches, le faltaba la garra, el interés. Tiene fuerza de noble juego, con sabor tradicional

y olor campesino. La tradición de la lucha leonesa se ha transmitido de forma oral, ha sido un uso y costumbre, pasado de mano en mano sin que haya habido otro motivo que salir al corro y proclamarse vencedor. La primera referencia escrita de los aluches data del año 1849.

Lanzamiento de Barra Castellana

De estas (barras) tienen en los molinos para levantar las piedras de ellos, y los molineros, que de ordinario son hombres de fuerzas, suelen tirar con ellas y hacer apuestas. Este juego que, en la actualidad, se ha extinguido. Su práctica consistía en el lanzamiento a pecho, desde el pate, de una barra metálica de setenta y cinco centímetros de longitud y cinco kilogramos de peso. Se adapta este juego para niños y niñas cambiando la barra de metal por un palo de madera de iguales dimensiones.



El lanzamiento es nulo si la barra gira en el vuelo por su eje transversal o si sale del terreno marcado. Gana el lanzador que consigue enviarla lo más lejos posible.

Juegos de la Ciudad Autónoma de Ceuta



La Lata

En este juego el número de jugadores es ilimitado. Para jugar se necesita una lata. Los jugadores se disponen en círculo y uno de ellos sitúa una lata en el centro. Una persona se la queda, otra le da una patada a la lata, los demás mientras se esconden. A quien pille tiene que ir por la lata y pisarla, si la otra persona llega antes y le da una patada se salva, teniendo la

persona que se la queda que colocar la lata otra vez en su posición inicial; si por el contrario llega antes la otra persona que se la está quedando deberá pisar la lata y decir el nombre de otra persona. Una vez hecho esto deberá continuar el juego hasta encontrar a todos los demás. Se puede jugar con una lata o con una botella de plástico.



Chapas

En este juego el número de jugadores es de dos a cuatro. Se requiere para jugar cartulina y chapas de botellas. Se dibuja una especie de circuito en el suelo o en una cartulina. Cada jugador debe mover su chapa por el circuito desde la salida hasta la meta sin salirse del circuito en ningún momento. Si se sale del circuito, deberá volver a tirar desde el último punto desde donde lanzó. La chapa que cruce primero la meta será la que habrá ganado. La chapa no puede salirse del circuito en ningún momento.



Ratón que te pilla el gato

Los jugadores forman un círculo. Uno de ellos, elegido por sorteo, se queda de pie. No hay límite de jugadores. Todos los participantes deberán estar sentados en el suelo con los ojos cerrados menos uno que se queda de pie dando vueltas en círculo alrededor de los demás. Cuando el gato o

persona que está dando vueltas en círculo decide quién va a ser el ratón, le toca la cabeza y este debe salir tras él y pillarlo. Si lo pilla, la persona que hacía de gato continúa. Por el contrario, para que el gato se salve deberá sentarse en el lugar de la persona que hace de ratón en ese momento.

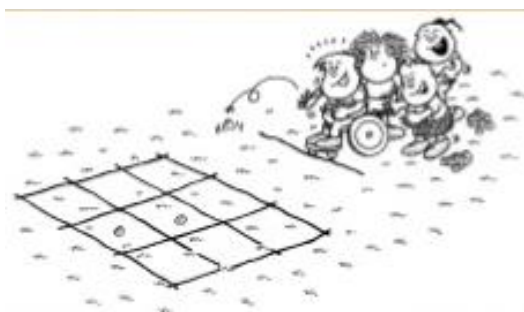


Juegos de la Ciudad Autónoma de Melilla



Lanzamientos de piedra

Este es un sencillo juego, en el que se dibuja en el suelo un cuadrado de 2 metros de lado, dividido, a su vez, en 9 partes iguales. A unos 4 metros, se traza una línea a partir de la cual, cada jugador/a lanzará 9 piedras, con la intención de conseguir alineaciones de 3 piedras; una en cada cuadro, en sentido horizontal, vertical o diagonal a la línea de tiro. Cada alineación es un punto y, en el caso de situar 2 piedras en el mismo cuadro, quedará anulada la hilera. Las piedras pueden ser sustituidas por piezas de madera. Gana el jugador que más puntos obtenga.



Tabuaxrat

Este es un sencillo juego de puntería practicado por los niños bereberes. Se realiza tanto en exterior como en interior, con el grupo dividido por parejas. Como material, cada participante usa, de forma tradicional, unas piedras que, en este caso, serán sustituidas por semillas o canicas.



Los jugadores marcan una raya en el suelo y se colocan tras ella. Si son más de 2, se colocan por parejas. El primer jugador lanza su canica desde la raya, hacia donde quiera. A continuación, el segundo jugador lanza su canica, intentando tocar la que tiró su compañero y moverla con el impacto. Si consigue tocarla, el primero que tiró, deberá llevarlo a caballito hasta el lugar donde quedó su canica. En caso contrario, se recogen las canicas y se vuelve a jugar, cambiando el turno de lanzamiento.

Taddaz Derhaabash

Para la realización de este juego, tan sólo se necesita un espacio amplio, donde se puedan delimitar dos zonas diferenciadas, que hagan las funciones de “casa” y “prisión”. El número de participantes aconsejable es de 8 a 30 jugadores, se reparten en dos equipos: uno será el perseguidor y el otro el perseguido.



Uno de los jugadores del equipo perseguidor hace el papel de dueño y se coloca en el interior del espacio designado como “casa”. Cuando un perseguidor atrapa a un jugador del otro grupo, le lleva al espacio señalado como “prisión” y allí permanece hasta que un compañero libre le salve, tocándole. Los perseguidores pueden colocarse cerca de la cárcel, pero no pueden pisar en su interior.

El espacio designado como “casa”, sirve de refugio para los perseguidos. El dueño les puede echar, si permanecen demasiado tiempo dentro. Cuando todos los jugadores del grupo de perseguidos han sido capturados, se reinicia el juego, intercambiando ambos grupos sus papeles.

Juegos de la Comunidad de Madrid



El Juego del Aro

El juego del aro es otro juego tradicional al que se juega con un aro de metal y una varilla. El aro de metal se fabrica por el propio jugador, o es obtenida del fondo de un cubo, un aro de un tonel, una rueda de una bicicleta, etc. Por lo general sus medidas, rondan los 40 cm. de diámetro. La varilla también es fabricada por el jugador, tiene una forma muy personal, unos le dan una forma curva, otros le añaden un mango para que así sea más cómodo el agarre. Su tamaño es variable, pero ronda los 60 cm. de largo y un grosor de 6 mm. La varilla tiene en una de sus puntas una forma de arco para sujetar el aro al principio y poder hacerlo rodar.



Al juego del aro se pueden jugar uno o varios jugadores, se juega en el exterior y durante prácticamente todo el año, dependiendo de la climatología. El juego del aro consiste en rodar por el suelo el aro ayudándose de la vara de metal que igualmente se la llama guía. Esta vara como hemos dicho es de metal, pero puede ser de cualquier otro material.

El juego del aro tiene muchas variantes, por ejemplo, se marca un recorrido para ver quien llegaba antes, se compite para ver quien aguantaba más tiempo rodando el aro sin que se caiga. Se hacen pruebas de habilidad entre varios jugadores que tienen que sortear varios obstáculos e incluso cronometrar el tiempo que se tarda en recorrer una determinada distancia.

Pase misí, pase misa

Se colocan dos participantes cogidos de las manos uno frente al otro haciendo un arco. Pase misí, pase misa, los demás participantes pasarán por debajo. Uno de cada participante se le adjudicará un color o una fruta o lo que se quiera, se cantará la siguiente canción:

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

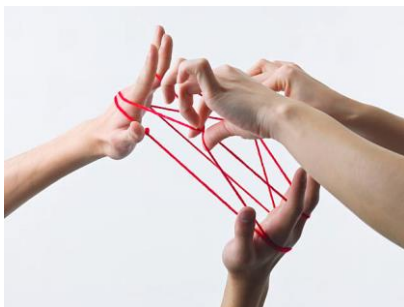
Cuando se canta esta canción los demás niños irán corriendo en círculo y pasando por debajo del arco, al acabar la canción se hará coincidir el final de la canción con un niño que pase en aquel momento quede encerrado entre los brazos de los que cantan y los que están formando el arco. Se apartarán los tres hacia un lado para que no sean escuchados por los demás y se le preguntará que, si quiere fruta o color, en este caso ya que han elegido esto. El niño se colocará detrás de lo que haya elegido y así se hará continuamente hasta que no quede ningún niño.



Cuando se hayan formado las dos filas se cogerán por la cintura y los de los extremos que serán los que formaban el arco se cogerán de las manos y se estirará entre todos. La fila que antes sobrepase la raya dibujada en el suelo será el grupo que pierda.

La Cuna

En este juego se utiliza una cuerda fina de, 1 metro aproximado, atada en los extremos y cogida entre las manos. Los dedos se van entrelazando con ella. Se forma la primera figura básica, el siguiente jugador coge la cuerda en determinados puntos, pasando ésta a sus manos, y creando en esta ocasión otra figura distinta, y así sucesivamente.



La precisión a la hora de coger la cuerda es importante, porque si no se hace de modo correcto la cuerda se liará y ya será imposible seguir el juego, por lo que la jugadora o el jugador que ha fallado, perderá. Según la maña, se puede conseguir movimiento con las figuras. Estas figuras recibían cada una un nombre: bigotes de gato, la cama, las tijeras, etc.

Juegos de la Comunidad Foral de Navarra



La calva

En sus orígenes este divertido juego se solía jugar en los pueblos los domingos, después de la respectiva misa. Así se elegía una era del pueblo lo más llana y grande posible, y se escogía uno de los mojones o piedras grandes, que la delimitaban.

Cada participante escoge cinco piedras de pequeña medida para lanzar a dicho mojón y se coloca a una distancia de 30 metros para lanzarla, tratando de golpearlo o quedarse lo más cerca posible de él, pero siempre sin pasarse para intentar ganar el juego. Se realizarán cinco tandas de lanzamiento en las cuales lanzará cada jugador una piedra obteniendo 16 puntos quien golpee el mojón y 8 el que sé que más cerca quede de él, pero sin pasarse. Ganará el jugador que más puntuación obtenga tras los cinco lanzamientos.



Hinque

Se escoge un lugar bastante húmedo, alguna zona de hierba o alguna era donde se forme algún charco de agua, y que mantenía la tierra blanda. Generalmente cada niño elabora su hinque (de madera o hierro) con mucho cariño, y sin atender a un patrón, excepto a que su longitud no superará los 25 cm.



El juego consistía en clavar el palo en la tierra. El primer jugador clava el hinque en el lugar elegido, el resto de jugadores tiene que clavar también su hinque en la tierra a la vez que intenta desclavar el de algún compañero que haya tirado anteriormente. Por lo que la técnica es muy importante aparte de clavar su palo de juego consiste en tirar al suelo alguno

de los anteriores. El ganador tiene opción de lanzar el hínque de su contrario bien “a fuerza” con la mano, o bien a bajo brazo, bien con el pie derecho o bien con el izquierdo. Si se hace mediante la primera modalidad, es decir como normalmente se tira cualquier objeto, antes de que el perdedor vaya a por su hínque, y volviese al lugar de juego, el ganador debe clavar el hínque 32 veces seguidas, sin que se caiga al suelo. Si, por el contrario, se lanza a bajo brazo, solamente serán 16 veces las que se deberá clavar, si se tira con la pierna derecha serán 8 veces, y si se hace con la zurda las veces son 4.

La Mazorcas

El juego consiste en la recolección de mazorcas, situadas cada par de ellas a una distancia de 1,25 metros y depositarlas en un cesto una a una. Los participantes se pondrán en la línea de salida y comenzarán el juego a la orden de 3, 2, 1 ¡ya!, siendo el ganador el primero en coger todas las mazorcas.



Cada jugador deberá recoger un total de 50 mazorcas, una tras otra. No se podrá coger una mazorca sin haber depositado en la cesta la anterior.

Juegos de la Comunidad Valenciana



Pic i Pala

Es un juego de habilidad en el que el jugador se ha de concentrar para poder realizar el pic y repic con una precisión muy buena para intentar conseguir la mayor distancia posible. La acción consiste en levantar en el aire el pic con un golpe de la pala y, cuando está en el aire, volver a golpear para conseguir el objetivo del juego.



Existen varias modalidades:

- ✓ Distancia: consiste en hacer llegar el pic, con los golpes pactados, lo más lejos posible.
- ✓ Empomar: se enfrentan dos equipos, y mientras uno intenta llevar el pic lo más lejos posible, el otro intenta pararle el golpe y eliminar al jugador que lo ha golpeado.
- ✓ Acostar: es necesario hacer llegar el pic al lugar marcado, pero sin pasarse.

Moros i Cristians

Se hacen dos equipos con el mismo número de jugadores, enfrentados cara a cara detrás de unas líneas paralelas marcadas en el suelo a una distancia de entre 10 y 20 metros. Estas líneas marcan el campo de los moros y de los cristianos. El equipo que le toque salir, “elegido a suerte”, envía a un jugador al campo contrario, donde están todos con las manos extendidas hacia arriba. El jugador escoge a un contrario, le golpea en la mano y se va corriendo hacia su campo evitando ser cogido por el adversario antes de pasar la línea de su campo. Si lo consigue, ha ganado al moro al cristiano para su campo. Los prisioneros deben ser liberados por sus compañeros si en el momento de volver a su campo, antes golpean la mano del primero que está formando una cadena de prisioneros.



Corretgeta

Los niños y las niñas se sitúan en un círculo por parejas, uno delante y el otro detrás. El jugador de detrás tiene las manos en la espalda. El “ama” se desplaza alrededor del círculo con una correa en la mano; cuando quiera dejará la correa en manos de alguien, éste saldrá entonces corriendo para intentar dar alcance a el “ama” y “pegarle” con la correa. El “ama” se puede colocar delante de alguna pareja, siempre entrando por la izquierda y entonces el niño o niña que esté detrás tendrá que salir corriendo y será el perseguido; tanto el perseguido como el perseguidor podrán dar el relevo cuando quieran o cuando estén cansados.

El perseguido lo hará colocándose delante de una pareja (como lo había hecho el “ama”). El perseguidor, dejando disimuladamente la correa a un niño o niña de los situados en la parte posterior de las parejas que forman el círculo, completa la vuelta entera y colocándose delante del niño de la pareja que ha recibido la correa.

Juegos de Extremadura



Montis

Se elige una pared, marcando en ella una raya a la altura convenida por los participantes. Después de echar a suertes el orden de los participantes, el primero en tirar pone el cromó sobre la línea de salida marcada en la pared, dejándola caer hasta el suelo, los siguientes jugadores realizan la misma operación que el primero. Si alguno de los cromos al caer queda sobre los que están en el suelo, se dice “monta” y se queda con el cromó, si no, corre el turno al siguiente jugador. El juego continuará hasta que no quede ningún cromó sobre el suelo. En este juego cuando se echa a suerte el que gana se queda el último para tirar, porque cuantos más cromos hay en el suelo más fácil resulta “el monte”.



Existen variantes, cuando no se tiene una pared, se pueden realizar los lanzamientos desde alturas acordada de antemano como la cintura, los hombros, los ojos... desarrollándose el juego de la forma descrita anteriormente.

Tres en raya

Se dibuja en el suelo un cuadrado de tamaño mediano, se marcan los espacios de tres por tres alternadamente. Un jugador gana si tiene en línea tres de sus piedritas tanto en horizontal en vertical como diagonal.



Es un juego fácil practicado preferentemente por niños pequeños pues se consigue el dominio con mucha facilidad. Se jugaba en la calle, en cualquier superficie lisa tanto dura, acera o cemento, dibujando la figura con tiza o sobre tierra.

Zumbador de botón

Juguete de fácil elaboración, se introduce el hilo por los agujeros del botón, haciendo en las terminaciones de ambos lados unas lazadas para poder introducir un dedo.



El hilo debe quedar suficientemente enrollado, para ello una vez metido los dedos en la lazada, hacemos giros con ambas manos hacia delante hasta conseguirlo, estiramos y recogemos las manos al unísono y el botón iniciará un movimiento giratorio alternativo, produciendo un ligero zumbido. El botón puede ser sustituido por cartón duro, que coloreado con pinturas produce infinidad de variaciones cromáticas.

Juegos de Galicia



La rana

Se participa de modo individual, pudiendo en algún momento jugarse por equipos, siendo estos de dos jugadores. Se necesita una mesa de rana (preferentemente de madera, con el fin de evitar ruidos). La mesa deberá tener 9 agujeros, algunos de ellos con obstáculos. Los petancos, petacos o pellos, 10 fichas de hierro que son las que se lanzan.

La mesa de rana se compone de una rana, un molino, dos puentes y cinco agujeros. Cada uno de ellos tiene una puntuación asignada. La de la rana 50 puntos, el molino 25 puntos, el puente 10 y el resto de agujeros 5 puntos. Cada jugador lanzará diez petacos o discos por partidas y dichas partidas se jugarán a diez tiradas. La distancia de lanzamiento será de 3,5 metros. Ganará el juego aquel que al cabo de los 100 lanzamientos obtenga mayor puntuación.

Dentro de cada equipo, el orden de tirada será seguido uno detrás de otro. Todo jugador que al lanzar el petanco esté pisando la raya éste no

contabilizará. Si un petanco lanzado por un jugador quedase en la boca de la rana, molinillo, etc., el tanto no será válido hasta no introducirlo el mismo jugador con ayuda de otro petanco y siempre que le restasen por tirar algún otro dentro de la misma tirada.



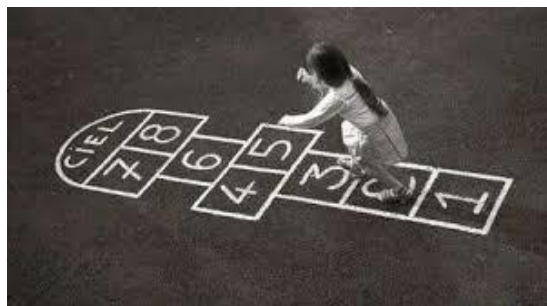
Carrilanas

Lo primero que se necesita es una carreta de madera sin motor. Se marca en el suelo el dibujo que delimita la salida y la llegada. En la modalidad individual de carrera se busca un terreno con un desnivel, mientras que para hacer circuito de habilidad buscaremos una superficie plana donde se colocan conos y se dibujan líneas marcando un recorrido exacto a seguir. En este caso uno empuja y el otro compañero conduce el carro.



El Trúquel

Se marca en el suelo el dibujo que delimita los espacios, para ir pasando de uno a otro esquivando la piedra que se lanza a cada uno de ellos. En espacio simple a la pata coja y en doble con ambos pies en el suelo. Resulta ganador el que complete antes el recorrido en ambos sentidos del mismo y por tanto con menos fallos.



Hay muchísimas variantes, que deben su nombre en muchos casos al tipo de figura que se establezca como terreno de juegos: Descanso (rectángulo dividido en 6 casillas), de nombres, la muñeca (por su semejanza con esta figura), el sobre, el avión de tres alas, el mundo. En esta comarca encontramos con más frecuencias la “muñeca”, “el mundo” o “el avión de tres alas”.

Juegos del País Vasco



Pelota de mano

La pelota mano es una modalidad de la pelota vasca, jugándose tanto en frontón (frontón de 36x10x10 metros) como en trinquete, así como en plaza libre. Se juega sin herramienta golpeando la pelota, que es de cuero, directamente con la mano, la cual únicamente se protege con esparadrapos y tela. Es un deporte que se puede jugar por parejas o en individual, y que consiste en que un jugador de la pareja tiene que golpear la pelota (antes de que dé dos botes en el suelo del frontón) con la mano y debe tocar en el frontis y luego botar en la zona delimitada de la cancha.

Los jugadores están distribuidos por el frontón de tal forma que haya dos jugadores delante (delanteros) y otros dos detrás (zagueros), uno de cada equipo. Para saber quién empieza sacando se echa a suertes normalmente con una moneda; el delantero del equipo al que le toque sacar coge la pelota de cuero y se sitúa en la línea del 6, empieza a correr hacia delante hasta llegar a la línea 4 o de saque, momento en el que bota la pelota en el suelo y acto seguido la golpea con la palma de la mano, impulsando la pelota hacia la pared delantera del frontón, a fin de que la pelota rebote en la pared y se aleje de ella. Una vez que el delantero ha sacado, un jugador del

otro equipo vuelve a golpear la pelota hacia la pared delantera y así sucesivamente.



Se consigue un tanto cuando un jugador del otro equipo no consigue que la pelota toque la pared delantera del frontón en su parte verde. Si la pelota toca la zona azul en cualquier momento, es fallo. La pelota sólo puede botar una vez en el suelo; si bota más de una vez, es tanto. Ningún jugador puede coger la pelota, sólo golpearla. Si la pelota bota fuera del frontón en su primer bote, se considera tanto del equipo contrario al que arroje fuera la pelota. Si un equipo tira la pelota a la línea blanca que delimita el frontón o a las chapas también blancas que hay en la pared delantera o a la línea blanca horizontal de la pared izquierda, es tanto del otro equipo. Las líneas blancas y amarillas del suelo y las verticales de la pared izquierda son únicamente para marcar zonas. Después del saque, la pelota ya puede caer en cualquier zona que esté dentro del frontón. El partido es a 22 tantos sin límite de tiempo.

El rebote

Ha sido calificado como el rey de los juegos de pelota. En el rebote la pelota no se lanza contra un frontis, sino que va desde un campo a otro. El rebote se juega en un campo rectangular, llano y de longitud entre los 70 y 100 metros. El campo se divide en dos zonas, con áreas delimitadas que juegan un papel diverso en el juego.

Cada bando lleva cinco jugadores provistos de guantes de mimbre de diversa dimensión. El tanteo es similar al utilizado en el tenis, con un límite de cuarenta tantos y parciales de quince. Es un juego desgraciadamente en desuso, con pocos equipos representando a pueblos de Gipuzkoa e Iparralde.



La cesta

Se trata una clase del juego de pelota vasca que se practica con una cesta de mimbre. En la cesta-punta, se coge la pelota con la cesta, se toma impulso y se lanza hacia el frontón. En esta modalidad la cesta empleada tiene un peso que oscila entre 200 y 600 g, siendo su longitud entre 62 cm para los delanteros y 68 cm los zagueros y, la profundidad de la cavidad de la cesta de 15 cm. La cesta se fabrica con madera de castaño, tejida de mimbre, no obstante, en la actualidad se utilizan materiales sintéticos. La forma de la cesta curva, cóncava, alargada y estrecha, es al parecer una modificación de la antigua chistera. Encaja en la mano a modo de guante (atándola con una cuerda) y va provista de una bolsa que ayuda a retener la pelota.



Juegos del Principado de Asturias



La llave

La llave es un juego tradicional asturiano de lanzamiento de precisión. Se coloca un cajón y una “llave” clavada en el suelo; así se denomina a un clavo de hierro de entre 47 y 57 centímetros de altura y a tres “aletas” de la llave de distinto largo (entre 17 y 36 centímetros). La línea de marca desde la que se lanza se coloca a 14 metros de la caja de la llave. Se puede jugar “mano a mano” o por equipos. Se hacen tiradas de hierros acerados de entre 500 y 600 gramos de peso, con el objetivo de tratar de impactar en la “llave”.



Tiru de cuerda en tierra

Juego colectivo de fuerza, que rememora las tareas del campo y de la mina. Cada vez compiten dos equipos de 6 o de 8 jugadores que tiran de una cuerda en la que se han colocado tres cintas. La del medio indica la mitad de la cuerda; al comenzar la tirada tiene que coincidir con la marca en el suelo equidistante de ambos equipos. Gana quien haga pasar la cinta más cercana al otro equipo por la marca, sin sentarse en el suelo. El ganador será el mejor de 3 tiradas. En caso de empate se elegirá campo, ya que primero se tira de un lado y luego del otro.



Tiru al palo

Uno de los juegos tradicionales asturianos. Se sientan frente a frente dos jugadores, apoyando sus pies en una tabla de separación. Ambos deben agarrar un palo. En la primera prueba comienzan ambos agarrándolo por los extremos, y en la segunda agarrándolo por el centro. El objetivo es tirar del palo hasta levantar al contrincante o hacer que éste lo suelte. En el supuesto de que cada vez haya ganado uno de los dos, se tira una moneda y el ganador elige la tercera modalidad de tiru (por lo extremos o por el centro).



Juegos de la Región de Murcia

Dar china



Uno de los integrantes del juego suele decir: "China, falle estoy, y nadie me la jorra". Esto significa que ese niño da china y no se la queda. Esconde una piedra pequeña (china) en una mano. Pone las dos manos tras su cuerpo para hacer algún cambio y que los demás participantes no lo vean. Saca las dos manos cerradas y los jugadores deben ir, uno a uno, tocando una de las manos. El que toca la mano con la china pierde.

A la una la mula

Un jugador hace de burro (previamente se ha echado a suertes) y se coloca agachado mientras los demás lo saltan de uno en uno recitando:



A la una, la mula.
 A las dos, la coz (con el pie se da un golpecico en el culo del que se "queda")
 A las tres, polique inglés.
 A las cuatro, culá que te aplasto (se deja caer el culo en la espalda).
 A las cinco, te hico.
 A las seis, hacer lo que queráis.
 A las siete, dejo mi gran capuchete.
 A las ocho, lo recojo.
 A las nueve, subí a un árbol (se sube a un árbol)
 En el árbol había una rama.
 En la rama había un nido.
 En el nido, tres huevos.
 Uno blanco, otro rojo y otro negro.
 Con el blanco me quedé manco (se salta apoyando una sola mano)
 Con el rojo me quedé cojo (se salta encogiendo un pie)
 Con el negro me quedé muerto (se echa encima del que se "queda")

El jugador que falla es el que se queda.

El marro

Juego de equipo con dos bandos en el que participan niños y niñas. Se divide una calle en dos campos, normalmente señalizados con algún elemento del mobiliario urbano. El juego consiste en salir de tu campo a una zona neutral y hacer prisionero a un miembro del otro equipo. Una vez tocado eres prisionero, por lo que debes ir al campo enemigo y esperar a que tus compañeros te rescaten. En este juego se utilizan verdaderas estrategias para hacer prisioneros y rescatar a los tuyos.



Es en el *Marro* vencido quien es menos atrevido.

Juegos de La Rioja.



A cortar el hilo

Es un juego que se hace a gusto porque en él se apreciaban las habilidades que se tienen para correr y hacer fintas. Se jugaba entre muchos. Uno o una "se la queda". Para ello hay que donar o sortear de las varias maneras que hay para ello: pares o nones; los palillos; donar; ...

Una vez que ya está designado el que se la quedaba, los demás se ponen en círculo alrededor y a unos tres o cuatro metros. El que se la queda elige a uno de los demás, y al grito de "A por Fulano" empieza a perseguirlo. A partir de este momento entre el perseguido y el perseguidor se supone que hay un hilo. Los demás intentan cruzarse entre ambos y si lo consigue se rompe el hilo y él es entonces el perseguido.



A veces el cruce no se hace de manera voluntaria, sino que el perseguido te deja en medio y no te queda otro remedio que correr y devolverle el favor en cuanto puedas. Cuando eres pillado tú te la quedas y se vuelve a comenzar el juego.

Los Encantados

Se juega en la plaza y en el pórtico y es parecido al que en otras partes se llama de "Las estatuas". Uno o una "se la queda", y así como en otros juegos se echa a suertes, en este lo más corriente es que aquellos de "el último que llegue se la queda": todos salen corriendo y quien llegue el último

a la puerta de la escuela, la de abajo o a la puerta del huerto del pórtico es quien se la queda.

El juego consiste en que el que cuando el que se la queda toca a alguien este debe quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante. El que se la queda tiene que atender a dos frentes: por una parte, tiene que seguir encantando a los demás y por otra, tiene que cuidar de que no le desencanten a nadie.

El juego termina cuando todos los jugadores están encantados, pero eso no ocurre nunca.

Volador

Se precisa dos alambres enrollados en espiral, dos aspas unidas de metal y un pequeño cilindro para introducirlo en la espiral de los alambres. Es muy fácil de utilizar, pero hay cierta complejidad para construirlo.

Se coge la espiral que forman los alambres con una mano, se introduce el pequeño cilindro por la parte superior con la otra y posteriormente la chapa con forma de aspas. Empujamos con energía hacia arriba la cánula de metal, produciendo movimiento giratorio y de elevación al salir del alambre.



CAPÍTULO 7

¿LO LOGRAMOS?

Evaluación del proyecto

La evaluación se plantea como un elemento fundamental del proyecto de participación de la infancia, permite recoger la información necesaria para realizar juicios de valor y tomar decisiones respecto al funcionamiento del proyecto. No puede, por tanto, basarse en un solo aspecto o momento, sino que se extiende desde el comienzo hasta el final del proyecto.

La evaluación no indica qué objetivos se han conseguido y cuáles no, en qué grado de profundidad, cómo, dónde, cuándo y por qué se producen problemas o errores, y que posibles soluciones o mejoras podemos aportar.

La evaluación de este proyecto se ha establecido como un proceso continuo y progresivo. Un proceso flexible a la hora de establecer los criterios y metas del mismo, pudiendo de esta manera tener en cuenta las diferencias individuales, grupales, etc. A la hora de la evaluación, deben existir unos recursos que permitan, como se ha mencionado con anterioridad, corregir los errores, problemas y dificultades una vez detectado, e incluso, establecer unas mejoras para el proyecto.

Para ello es importante establecer:

Una evaluación inicial del proyecto, es decir, dónde queremos llegar con dicho proyecto, qué objetivos son los que nos hemos marcado, qué pretendemos con el mismo, etc.

Una evaluación formativa, esta se llevará a cabo en cada sesión, y se verá reforzada en la última sesión de cada semana, de manera que lo propios niños y niñas irán proponiendo mejoras, detectando errores, e incluso poniendo notas del 1 al 5 para saber si están conformes con el proyecto, qué es lo que les ha gustado más, que les ha gustado menos, etc. Este tipo de evaluación tiene un carácter regulador, orientador y autocorrector del proyecto.

Una evaluación final, en la que podremos comprobar hasta dónde hemos alcanzado nuestros objetivos, es bueno realizar un poco de introspección para analizar los posibles fallos, a pesar de haber realizado la evaluación formativa, una vez que se finaliza el proyecto, quizás se puede llegar a ver otras opciones o mejoras del mismo.

CAPÍTULO 8

CONCLUSIONES

Llegando ya a este capítulo del proyecto y habiendo casi concluido con la extensión del mismo, considero adecuado realizar una reflexión y valoración sobre el presente trabajo, así como también recapacitar sobre las limitaciones que se han encontrado a lo largo del mismo, estas limitaciones son teóricas, ya que aún no se ha podido llevar a cabo de manera práctica este proyecto.

Este proyecto estaba diseñado como una posible antesala a la Gira por la Infancia, es decir preparar a los niños y las niñas de manera que a través de los juegos se apropien de la ciudad y por tanto la hagan suyas, con sus pros y sus contras, cambiando lo que no les gusta, buscando posibilidades de mejoras, entre un largo etcétera. Porque los niños son creativos, son participativos e inocentes, y si algo sabemos es que la ciudad sería mejor si se construyera a través de los ojos de un niño, tal y como dijo Tonucci en su ponencia.

Se desea que los niños y niñas tomen distancia de los aparatos electrónicos y utilicen como materiales de ocio balones, tizas, chapas, bolos, canicas, cromos, etc., como se ha dicho con anterioridad, se desea que haya niñas y niños en los parques jugando a diversos juegos. No obstante, no

queremos demonizar la tecnología, es más la utilizamos como herramienta en este proyecto, pero sí que se pretende aprender a divertirse sin ella.

Si se pretende que los niños y niñas salgan a la ciudad a jugar es para que interactúen entre iguales, familiares e incluso con la propia ciudad. Ya que esto favorece a la transmisión de valores positivos como estrechar lazos de afectividad, compañerismo, respeto a las normas, aprendiendo a través del medio la interacción y experiencias reales, por otra parte, en los juegos tecnológicos o digitales mayoritariamente los niños juegan solos o mediante la red juegan con otros jugadores a los que no llega a conocer realmente limitando el nivel afectivo de este, así como la interacción y experiencia con el mundo real.

Otros factores a tener en cuenta es que el juego fomenta la actividad física, ya que el juego por sí solo es una actividad física y mental como podíamos leer en el capítulo 3 de este libro frente a un sedentarismo y el esfuerzo visual que puede requerir el juego digital o tecnológico, ya que la alta exposición de los niños ante las pantallas puede provocar que la vista se canse o incluso si no están correctamente sentados pueden producirse problemas de espalda, debido a que pasan demasiado tiempo sentados con una mala postura.

Como se ha mencionado no debemos demonizar la tecnología, pero tampoco debemos angelizarla de manera que sea más fácil encontrar wifi que agua en Brasil como nos indicó Alessandro en su ponencia. Aristóteles dijo que en el punto medio está la virtud, y la tecnología también nos trae aspectos positivos porque le permite vivir a través de los juegos tecnológicos unas experiencias que quizás no puedan vivir en los juegos tradicionales. Existiendo incluso juegos específicos para algunas discapacidades o problemas de aprendizaje.

A pesar de que el proyecto está diseñado para ser trabajado en el territorio español, este podría modificarse a nivel internacional, hablando con los embajadores y embajadoras de la gira o bien se podría centrar en una sola comunidad. He detectado que se puede trabajar con la unión de diferentes asociaciones, con los ayuntamientos, etc. sin embargo se escogió esta vía para trabajar a través de las instituciones educativas, ya que como se mencionó, se considera que cuenta con los suficientes recursos para poder realizar el proyecto con bajo coste.

Me temo que, como reflexión final, debo destacar que no se ha podido llevar este proyecto a la práctica, si bien comencé a realizar la base de datos para mandar los primeros correos sobre el proyecto, no he podido encontrar un respaldo de colaboradores en todas las comunidades autónomas esto puede ser debido a que la relación con estas es vía email y quizás no he dispuesto del tiempo ni medios necesarios para contactar con ellas. No obstante, creo que este trabajo puede servir como base a la creación de una red de juegos tradicionales entre los centros educativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asociación de Vecinos del Casco Antiguo de Mairena del Aljarafe (2009). Burbujas de ilusión. Un proyecto de Educación para la Paz. Diputación de Sevilla.
- Ayuntamiento de Mairena del Aljarafe (2006). I CONCURSO DE DIBUJO Y NARRACIÓN ESCOLAR: Todas las personas somos iguales antes la Ley. SAND, S.L.
- Bernabeu N. y Goldstein A. (2009). Creatividad y Aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica. Narcea Ediciones.
- Bruner, J. S. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Editorial
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo)
- Cabildo Insular de Tenerife (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: www.tenerife.es/portalcabtfe/es
- Cardiopatías congénitas (2017). Disponible en: <http://www.cardiopatiascongenitas.net/>
- Comunidad de Madrid (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.madrid.org>
- Comunidad Foral de Navarra (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <https://www.navarra.es>
- Elkonin, D. (1985). Psicología del juego. Visor Libros.
- Eusko Jaurlaritza (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.euskadi.eus>
- Fingermann, G. (1970). El juego y sus proyecciones sociales. Buenos Aires: El Ateneo.

- Flavell, J. (1982). La Psicología evolutiva de Jean Piaget. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Fundación Bertelsmann (2009). Emprendimiento Social Juvenil 18 buenas prácticas. Fundación Bertelsmann. Disponible en: http://www.observatoritercersector.org/pdf/publicacions/2009-07_Emprendimiento_Social_Juvenil.pdf
- Fundación corazón y vida (2017) Recuperado en diciembre de 2017 de: https://www.corazonyvida.org/Que-son-las-CC_a26.html
- Fundación Española del Corazón (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://fundaciondelcorazon.com/>
- Generalitat de Catalunya (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <https://web.gencat.cat/es/inici/index.html>
- Generalitat Valenciana (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.gva.es>
- Gobierno de Aragón (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.aragon.es>
- Gobierno de Canarias (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.gobiernodecanarias.org/principal/>
- Gobierno de Cantabria (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <https://www.cantabria.es>
- Gobierno de Casilla-La Mancha (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.castillalamancha.es>
- Gobierno de la Ciudad Autónoma Ceuta (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.gobiernodeceuta.es>
- Gobierno de la Ciudad Autónoma de Melilla (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.melilla.es>
- Gobierno de La Rioja (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <https://www.larioja.org>

- Gobierno del Principado de Asturias (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <https://www.asturias.es>
- Govern Illes Balears (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.caib.es/govern/index.do?lang=es>
- Groos, K. (1902). Les Jeux des animaux. Félix Alcan Éditeur. Paris.
- Guy J. (1954). L'education par le jeu. Fleurus. Paris
- Junta de Andalucía (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.juntadeandalucia.es>
- Junta de Castilla y León (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <https://gobierno.jcyl.es>
- Junta de Extremadura (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: www.juntaex.es
- Lowenfeld, V. y Lambert, W. (2008). Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa. Madrid: Síntesis.
- Moreno Ortega, M. (2011). Un Mundo con Iniciativa. Fundación Jóvenes y Desarrollo.
- Muñoz, A. (2010). Psicología del desarrollo en la etapa de educación primaria. Barcelona: Editorial Pirámide
- Paredes, J. (2003). Juego, luego soy. Sevilla: Wanceulen Editorial.
- Piaget, J. (2008). La representación del mundo en el niño. Ediciones Morata
- Piaget, Jean. (1948). La Representation de l'espacez dans l'enfant. Presser Universitaire, París.
- Primera, A. (1941). Canción El sombrero azul.
- Real Academia Española (2017) Real Academia Española. Recuperado en noviembre de 2017 en <http://www.rae.es/>

Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. (Boletín Oficial del Estado, núm. 260, de 30/10/2007) Recuperado en diciembre de 2017 de: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2007-18770>

Región de Murcia (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.carm.es>

UNICEF (2006). Convención sobre los Derechos del Niño. UNICEF-Comité español. Recuperado en diciembre de 2017 de: <http://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Vygotsky, L. (1982). Obras escogidas II. Moscú: Editorial pedagógica.

Vygotsky, L. S. (1982): Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Ed. Pueblo y Educación, La Habana.

Xunta de Galicia (2017). Recuperado en diciembre de 2017 de: <https://www.xunta.gal>