



FICHERO DIDACTICO

9

*Los juegos colectivos al aire libre.
Un proyecto de trabajo para la
Educación Primaria*

M.I. Cano/A.I. Lledó

Objetivos.

- Introducir a los alumnos en la organización autónoma de actividades.
- Desarrollar actitudes tendentes a cohesionar el grupo.
- Descubrir la necesidad de respetar unas reglas de acción consensuadas por todos en los juegos colectivos.
- Inventar juegos construyendo las reglas que los rigen.
- Recopilar los juegos al aire libre y deportes conocidos en el entorno.

Materiales

Los que normalmente se utilizan en actividades deportivas y de gimnasia: aros, cuerdas, pelotas, banco, colchonetas...

Descripción

Los juegos colectivos al aire libre y los deportes son una de las actividades más motivadoras de todas las que se realizan en el entorno escolar. Se trata, pues, de aprovecharlas como un recurso que posibilite su desarrollo en un marco más amplio e integrado con otro tipo de actividades escolares y con la dinámica general del grupo y no reduciéndolas a la esperada *hora de gimnasia* del horario semanal.

Es constatable el interés, y muchas veces la necesidad, que tienen nuestros alumnos de dedicar cada día un período de tiempo, que puede ser de una media hora, para el juego colectivo, en donde el maestro debe participar como uno más del grupo.

Partiendo de este interés, se propondrá a los alumnos que ellos mismos organicen de forma sistemática el tiempo dedicado cada

día a este tipo de actividad. Para ello cada semana una comisión de niños, (que irá rotando a lo largo del curso), planificará a qué se va a jugar cada día qué materiales harán falta y qué espacio (escolar o extraescolar) se ocupará. Esta información puede quedar recogida en un mural construido a tal efecto, en donde se indiquen los días de la semana y debajo de cada uno la propuesta que la comisión hace, que puede ser escrita o simbolizada mediante dibujos, según la edad de los niños.

Paralelamente se puede construir un archivo en donde se recopilen los juegos conocidos por todos y que puede ir incrementándose con las informaciones ofrecidas por familiares, vecinos o amigos sobre otros juegos que en principio no se conocen.

Es importante que cada niño, al programar un juego, explique cuales son sus re-

glas (explicación que variará dependiendo del nivel del niño y del grado de análisis al que llegue) pasando posteriormente a discutir las en todo el grupo hasta llegar a un consenso sobre la forma de jugar. Este debate será muchas veces sólo la primera aproximación a las normas de juego, normas que serán revisadas y discutidas por todos a medida que éste se practique.

Para la toma de este tipo de decisiones un lugar privilegiado son las asambleas de clase, pudiéndose introducir estos temas en ellas, o bien, establecer asambleas específicas para estos debates.

Aunque este centro de interés tiene posibilidades diversas en su desarrollo, a modo de propuesta se enumeran a continuación algunas sugerencias de actividades:

- Una vez recopilados los primeros juegos oralmente, o por escrito en la pizarra, se puede proponer clasificarlos atendiendo a algún criterio previamente explicitado por los alumnos. Por ejemplo: deportes, juegos de calle, juegos con aparatos...

Se pueden construir así distintos archivos, atendiendo a la clasificación adoptada. Estos archivos pueden variar dependiendo de la edad de los niños, pudiendo elaborarse a partir de dibujos, o de textos de diverso grado de complejidad.

- Para favorecer la exploración con distintos aparatos, se puede dividir la clase en grupos, cada uno de los cuales elige un material concreto (aros, cuerdas, pelotas, bancos,...).

La intervención del maestro debe ir en la línea de animar la experimentación de juegos distintos a partir del material ofrecido, por ejemplo preguntando: --¿A cuántas cosas distintas se os ocurre que podemos jugar con esto?

- Similar actividad se puede hacer con los deportes. Una vez dividida la clase en grupos cada uno de ellos se encargará de recopilar información sobre un deporte concreto, pudiéndose elaborar posteriormente un cuadernillo en donde quede reflejada la forma de jugar cada deporte.

Todas estas propuestas de trabajo tiene un objetivo básico: jugar juntos a distintas cosas cada día; pero es evidente que este objetivo lleva parejo otros, tales como el incorporar las decisiones e intereses de los niños a la dinámica general de la clase, el favorecer el contacto escuela-medio, en el sentido de incorporar espacios del barrio o pueblo (polideportivo, campo, parques...) potenciar actividades de tipo intelectual como el análisis, la clasificación, la representación gráfica, etc..., así como la exploración autónoma de los alumnos.

Bibliografía

- FURTH, H.G.; WACHS, H. *La teoría de Piaget en la práctica* Kapelusz. Buenos Aires, 1978.
KAMII, C.; DEVRIES, R. *El conocimiento físico en la Educación Preescolar*. Trillas. México, 1984.
LLEDO, A.I.; CANO, M.I. (1986): *Investigación y desarrollo de un diseño curricular para el C. Inicial de la EGB desde los principios de la Pedagogía Operatoria*. Memoria inédita del 1er. año del Proyecto de Innovación Educativa. Sevilla.