

# COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: JUEGOS CON LOS OJOS VENDADOS



Autora

MARÍA JOSÉ LÓPEZ POZUELO

**Año 2011**



## ÍNDICE

- Introducción
  - La gallinita ciega
  - Molinos de viento
  - Sentar y escuchar
  - Busca pelota
  - El ciego y el paralítico
  - La caza del ruidoso
  - ¿Quién se ha marchado?
  - Buscar bajo el paracaídas
  - El tren ciego
  - Adivina quién no está
  - Fútbol ciego
  - El juego de dibujar con los ojos vendados
  - Mano caliente
  - Las cuevas de los ratones
- Referencias bibliográficas
  - Bibliografía consultada
  - Índice bibliográfico de ilustraciones



## INTRODUCCIÓN

La utilización del juego en la formación del niño nos permite contribuir en el proceso enseñanza – aprendizaje donde podemos establecer los siguientes objetivos:

- Ser un medio de conocimiento y exploración del entorno.
- Contribuir a las capacidades de acción y adaptación.
- Utilizar el cuerpo como medio de comunicación.
- Favorecer la educación social.

Los juegos con los ojos vendados los podemos incluir dentro del grupo de juegos sensoriales, aunque también poseen un gran contenido motriz. Tradicionalmente se ha entendido el juego sensorial como la actividad lúdica que desarrolla los sentidos, lo podemos definir como “la actividad lúdica, de poca intensidad, que desarrolla los sentidos, el conocimiento corporal, la estructuración espacio – temporal, la coordinación básica y la expresión verbal y corporal, así como otros ámbitos cognoscitivos (memoria, inteligencia, creatividad, atención...); con el objetivo fundamental de la interacción grupal e integración social (Escribá, A.).

Los juegos con los ojos vendados se practican en verbenas y fiestas populares por jóvenes y adultos, por lo que se convierten en una actividad socio – cultural digna de ser contenido en el currículo de la Educación física.



En éste trabajo pretendo recopilar cada uno de los juegos sensoriales utilizados por nuestros antepasados para sus ratos de fiesta y de ocio ya que pertenecen a nuestro patrimonio cultural y social, con el objetivo de que sean conocidos y practicados en nuestros días.

## LA GALLINITA CIEGA

La gallinita ciega es sin duda el juego sensorial mas conocido y practicado porque se ha trasmitido de padres a hijos y ha formado parte de muchas reuniones familiares además de practicarse en fiestas y verbenas.

- Según Herrador, J.A (2006) el juego debió surgir en los bailes de salón que practicaban los cortesanos, pero Coluccio (1998) citado por el mismo autor nos dice que sus orígenes se remontan a ritos muy antiguos relacionados con adoraciones prehistóricas.



1. Gallinita ciega



Descripción: se tapan los ojos a un jugador seleccionado y el resto de jugadores lo hacen girar y cantan la siguiente canción.

**Todos:** *Gallinita ciega, ¿Qué se te ha perdido?*

**Gallina:** *Una aguja y un dedal.*

**Todos:** *Da tres vueltas y la encontrarás.*

La gallina intenta tocar con la mano, un palo o una cuchara a alguno de los jugadores mientras estos intentan escapar. Cuando uno es tocado pasa a ocupar el lugar de la gallina.

Variantes:

- Los jugadores estarán en corro cogidos de la mano alrededor de la gallina.
- La gallina tendrá que identificar al jugador tocado.



1: Representación de Goya

- Denominado también juego del cucharón por la cuchara de madera utilizada como vemos en la siguiente pintura de Goya.



La denominación del juego de la gallina ciega va a depender del lugar geográfico donde se practique; por ejemplo en Valencia y Cataluña se le denomina "Papua", en Galicia "cabra cega" o "pita ciega", en el País Vasco "Buleka".



En la actualidad forma parte de los contenidos en la asignatura de Educación física, como parte de la unidad didáctica de los juegos y deportes tradicionales. Y es utilizado como herramienta para las dinámicas de grupo.

3. Juego de la gallinita ciega en clase de EF

### **MOLINOS DE VIENTO:**

Es un juego de la Mancha, que se recomienda acompañarlo con taquitos de queso manchego, al mismo tiempo se va leyendo el pasaje del Quijote, en el que el famoso hidalgo lucha con molinos de viento a los que toma por gigantes.

**DESCRIPCIÓN:** Todos los jugadores necesitarán un pañuelo y se formarán dos grupos; un grupo serán los molinos y otro grupo los molineros.

Los molinos se colocan formando un círculo con los ojos vendados y cogidos de las manos de las manos de pie con piernas abiertas. Todos moverán lentamente brazos y piernas como si fueran molinos. Los



molineros depositarán en el centro del círculo sus pañuelos, una vez fuera tratarán de pasar a rescatar sus pañuelos pasando sin ser tocados por los molinos y volver a salir. Si un molinero resulta tocado debe salir del círculo y volver a empezar.

VARIANTE: se puede aplicar otra regla, si el molinero es tocado tanto en la entrada como en la salida del círculo, sustituye al molino que le ha tocado.

### **SENTAR Y ESCUCHAR**

DESCRIPCIÓN: Para el desarrollo de éste juego se necesitan tantas sillas como jugadores, sólo uno de ellos se vendará los ojos.

Las sillas se colocan formando un círculo y todos los jugadores se sentarán en ellas menos el jugador con los ojos vendados que se colocará en el centro de las sillas. Éste tendrá que adivinar sobre qué jugador se ha sentado, oyéndole imitar voces de animales, tendrá tres intentos, sino tendrá que cambiar a otro jugador. Si acierta quién es el jugador en el que se ha sentado cambiarán los papeles y cuando éste se ponga la venda todos los jugadores cambiarán de silla.

Otro nombre utilizado para éste juego es ¿quién pía?, donde los jugadores tendrán que piar cuando se siente el jugador con los ojos cerrados.



## **BUSCA LA PELOTA**

Para el desarrollo del juego necesitaremos pañuelos o antifaces para vendar los ojos y una pelota.

DESCRIPCIÓN: Se forma un cuadrado grande y en cada una de las cuatro esquinas se colocarán cada uno de los cuatro grupos que se van a formar, quedando en cada esquina un grupo. El primero de cada grupo irá con los ojos vendados y se colocará una pelota en el centro del cuadrado. A la señal, los jugadores deben guiar a su compañero con los ojos vendados a conseguir alcanzar la pelota antes de que lo consiga otro grupo.

VARIANTE: Podemos colocar más pelotas en el centro del cuadrado y ganará el grupo que mas pelotas consiga llevar a su esquina.

## **EL CIEGO Y EL PARALÍTICO**

DESCRIPCIÓN: Éste juego se desarrolla por parejas, donde uno de la pareja hará de ciego, el cual tendrá que ir con los ojos cerrados, pero para mayor seguridad para que no los abra podemos utilizar pañuelos. El otro compañero "paralítico" irá subido a caballo encima del ciego. El que lo monta le irá dirigiendo con señales anteriormente acordadas porque todas las parejas estarán dispersas por todo el espacio.





## SEÑALES:

- Un golpecito en la cabeza: avanzar en línea recta.
- Dos golpecitos en hombro derecho: giro a la derecha.
- Dos golpecitos en hombro izquierdo: giro a la izquierda.
- Dos golpecitos con ambas manos: parar.

## LA CAZA DEL RUIDOSO

DESCRIPCIÓN: Todos los jugadores menos uno irán con los ojos vendados. El terreno será amplio y libre de obstáculos. El jugador sin vendaje en los ojos llevará cascabeles para poder ser escuchado por el resto. El objetivo es alcanzar al compañero con los cascabeles guiándonos por el ruido, el jugador que consiga alcanzarle cambiará de rol.

VARIANTE: Los desplazamientos del jugador ruidoso podrán ser en cuadrupedia o en cangrejo para favorecer que sea cogido por los jugadores que no ven.

## ¿QUIÉN SE HA MARCHADO

DESCRIPCIÓN: Los jugadores se colocarán formando un círculo, menos uno que es el que estará con los ojos vendados. El profesor mandará a un jugador fuera de la clase y el compañero con los ojos vendados tendrá que adivinar quién se ha ido. Cuando el alumno adivine quién se ha ido habrá cambio de roles.



## **BUSCAR BAJO EL PARACAÍDAS**

Para el desarrollo de éste juego necesitamos un paracaídas.

DESCRIPCIÓN: Todos los alumnos se colocarán formando un círculo y cogerán el paracaídas. Todos tendrán los ojos cerrados. El profesor tocará a dos o tres alumnos, los cuales se introducirán dentro del paracaídas. El resto abre los ojos y debe adivinar quién ha desaparecido.



4. Juegos con paracaidas



## EL TREN CIEGO

Se forman grupos de cuatro a seis alumnos, donde todos menos uno irán con los ojos vendados.



5. Tren ciego con adultos

las señales de indicación.

DESCRIPCIÓN: Cada grupo se colocará formando un tren, agarrándose unos a otros por los hombros. Todos van con los ojos vendados menos el último que es el que dirige al tren, haciendo de maquinista. Anteriormente se establecen



6. Tren ciego con niños

SEÑALES:

- Dos toques en el hombro: parar.
- Un toque: ir hacia delante.
- Un toque en el hombro derecho o izquierdo: indica la dirección.



## **ADIVINA QUIÉN NO ESTÁ**

DESCRIPCIÓN: Para el desarrollo del juego necesitaremos una manta grande y pañuelos para vendar los ojos a todos los participantes. Los jugadores se darán la mano formando una hilera sin saber a quién. El profesor rompe la hilera y la vuelve a unir por otro lado. La conduce y cuando quiera se para y esconde a uno de los participantes bajo la manta. Al dar la señal todos se quitarán los pañuelos y tendrán que adivinar quién está escondido bajo la manta.

## **FÚTBOL CIEGO**

Para el desarrollo de éste juego necesitamos un espacio amplio con porterías hechas con conos, una pelota y pañuelos para vendar los ojos.

DESCRIPCIÓN: Se formarán dos equipos con el mismo número de jugadores y número par. Los jugadores de cada equipo se colocarán por parejas y cogidos de la mano. Uno de la pareja irá con los ojos vendados y el otro le servirá de guía. La pelota deberá ser de un material blando (goma espuma o de trapo). Se juega un partido de fútbol donde los goles solo pueden ser marcados por un jugador con los ojos tapados, dependiendo para ello, de la comunicación con su compañero. Los roles se van cambiando para que todos puedan experimentar todos los roles.



## **EL JUEGO DE DIBUJAR CON LOS OJOS VENDADOS**

Para organizar éste juego necesitamos formar al menos dos equipos.

**DESCRIPCIÓN:** Cada equipo asignará a un jugador que será el dibujante. El profesor tendrá tarjetas con una palabra, ésta palabra se le enseñará al jugador dibujante, el cual tendrá que dibujar en la pizarra con el inconveniente que tendrá que hacerlo con los ojos vendados. Sus compañeros tendrán que adivinar que es lo que está dibujando ya que al no poder ver, tendrá muchas equivocaciones, trazos inoportunos por lo que la situación suele ser divertida para todos los participantes.

A cada equipo se les asignará un minuto de tiempo y si la palabra es acertada puntuarán con un punto. El equipo que más puntos sume será el vencedor.

**VARIANTE:** El límite de tiempo dependerá de la edad de los participantes y del nivel de destreza demostrado.

## **MANO CALIENTE**

Éste juego es llamado así porque sin duda se calientan las manos, debido a que se van a dar palmadas al jugador denominado director.

**DESCRIPCIÓN:** Uno de los jugadores desempeña la función de director de juego, el cual se apoya en una pared, otro jugador se la queda y hace de ciego porque estará apoyada su cabeza en el pecho del director. El director se encargará de que éste no vea tapándole los



ojos con un pañuelo. Los demás jugadores se colocarán en forma de semicírculo a unos tres o cuatro metros de distancia.

Cuando todos están colocados, el director hace señas a cualquiera del círculo, éste se acerca y da una o dos palmadas en la mano del ciego y vuelve a su sitio. El ciego que da libre y debe adivinar quién le ha golpeado. Si toca al agresor, éste tiene que ir corriendo donde se encuentra el director porque todos le persiguen golpeándole. Si el ciego falla, corren todos tras él hasta que vuelva a cubrirse en el pecho del director.

VARIANTE: Es frecuente jugar con dos jugadores que hacen de ciegos y en cuanto le dan la palmada a uno de ellos entablan un diálogo comenzando al que le dieron el golpe:

*1º ¡Auxilio!... ¡Auxilio!.... ¡Por favor!*

*2º ¿Qué le ocurre camarada?*

*1º Que me ha dado una palmada aquí mismo un agresor.*

*2º ¿Cómo se llama el traidor, que yo soy la autoridad?*

*1º Le he visto en la oscuridad, mas Fulano me parece.*

*2º ¡Pues al momento fenece! Busquémosle en la ciudad.*

## **LAS CUEVAS DE LOS RATONES**

DESCRIPCIÓN: Dividimos al grupo en dos, unos se colocarán en corro cogidos de la manos y con las piernas separadas. Todos ellos estarán con los ojos vendados. El resto de los compañeros se encuentran



fuera del corro con el objetivo de colarse dentro de éste sin que lo noten los jugadores con los ojos vendados. Si lo notan deben decirlo y el ratón queda eliminado.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bibliografía consultada:
  - ▲ ESCRIBÁ, A. *Los juegos sensoriales y psicomotores en la E.F. Propuestas de unidades didácticas y fichas de clase*. Ed. Grada Gymnos.
  - ▲ HERRADOR, J.A; ZAGALAZ, M.L; MARTINEZ, E.J; NUÑEZ, A. (2006). *El juego de la gallina ciega. Una actividad lúdico – tradicional a través de la historia*. <http://www.efdeportes.com/efd93/juego.htm> (2006). (Consulta 15/04/2011)
  - ▲ <http://www.juegodesalon.com/enciclopedia-juegos-con-los-ojos-vendados.php>. (consulta 15/04/2011).
  - ▲ <http://animacionsociocultural.wordpress.com/category/juegos/juegos-expresion-corporal/> (consulta 16/04/2011).
  - ▲ [http://www.andinia.com/b2evolution/index.php/noticias-viajes-turismo-entretenimiento/viajes\\_turismo\\_entretenimiento/entretenimiento-recreacion/juegos/juegos-fisicos-deportivos-dinamicas-grupo/juegos-sensoriales/](http://www.andinia.com/b2evolution/index.php/noticias-viajes-turismo-entretenimiento/viajes_turismo_entretenimiento/entretenimiento-recreacion/juegos/juegos-fisicos-deportivos-dinamicas-grupo/juegos-sensoriales/) (consulta 16/04/2011).
  - ▲ <http://www.efdeportes.com/efd9/jue911.htm> (consulta 17/04/2011).
  - ▲ <http://www.fiestas-infantiles.es/juegos-dibujar-con-ojos-vendados> (consulta 17/04/2011).
  - ▲ <http://www.lluisvives.com/servlet/SirveObras/public/12810529726703728098435/p0000011.htm> (consulta 17/04/2011).
  - ▲ [http://www.angelfire.com/alt/fmoren17/juegos\\_de\\_interior.htm](http://www.angelfire.com/alt/fmoren17/juegos_de_interior.htm) (consulta 17/04/2011).



- ▲ PELEGRÍN, A. (1998). *Repertorio de antiguos juegos infantiles. Departamento de Antropología de España y América*. Ed. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Madrid

- Referencias bibliográficas de ilustraciones

- ▲ Ilustración 1: Gallina ciega extraída de la página web <http://www.juegodesalon.com/enciclopedia-juegos-con-los-ojos-vendados.php>
- ▲ Ilustración 2: Representación de Goya extraída del blog <http://aslmiguelruano.blogspot.com/2010/09/la-gallina-ciega.html>
- ▲ Ilustración 3: Juego de la gallina ciega en clases de Educación Física extraído del blog <http://makurodrigo.blogspot.com/2010/10/jugamos-con-los-sentidos-gallinita.html>
- ▲ Ilustración 4: Juego con paracaídas extraído de la página web <http://www.animacionescuatroenanitos.es/Fotos.html>
- ▲ Ilustración 5: Tren ciego con adultos extraída de la página web <http://thefives.wordpress.com/page/6/>
- ▲ Ilustración 6: Tren ciego con niños extraída de la página web <http://www2.gobiernodecanarias.org/educacion/17/WebC/alrafaelcedres/Diadelapaz.htm>

