



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

“LOS JUEGOS TRADICIONALES”

AUTORIA ZENAIDA ALONSO SÁNCHEZ
TEMÁTICA LOS JUEGOS TRADICIONALES
ETAPA EDUCACIÓN PRIMARIA

RESUMEN:

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines de la educación”. Este principio queda recogido en la Declaración Universal de los Derechos del Niño, y sobre él fundamento esta propuesta basada en la importancia del juego.

FINALIDAD:

La finalidad de este trabajo es que los alumnos/as por medio de la actividad lúdica establezcan relaciones afectivas fuertes entre niños/as y adultos, propiciando el desarrollo integral del alumnado por medio del juego. En segundo lugar, recuperar, valorar los hábitos, costumbres y juegos de nuestro pasado, y recogerlos para que puedan aprender otros niños y niñas.

PROPUESTA:

La realización de esta propuesta se ha realizado con el motivo de mostrar a los lectores que mis alumnos/as han investigado sobre la infancia de sus padres y abuelos y que, a partir de esos juegos han aprendido a relacionarse y convivir con distintas generaciones partiendo de las vivencias de sus familiares.

Pero ¿cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbito pedagógico? Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente-, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén.

Por medio del juego ellos y ellas aprenden, viven y manifiestan sus emociones, sentimientos y saber; y a través de esta actividad van formándose y preparándose para la vida futura.

Tanto en ese momento como hoy día, en que nuestros alumnos/as, al igual que los mayores, viven inmersos en un mundo sofisticado y tecnológico, buscar y vivir cómo disfrutaban el tiempo libre generaciones anteriores es una actividad apasionante, que aporta muchísimas ventajas al tiempo que desarrolla y fomenta valores muy importantes tales como la amistad, el compartir, el orden, la sociabilidad, el respeto, la solidaridad,..., para las relaciones humanas, en esta sociedad un tanto individualista y competitiva en que vivimos.

Esta actividad tiene una doble vertiente:

- Investigar sobre los efectos físicos del juego en nuestro cuerpo.
- Rescatar juegos tradicionales.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

Señalar que esta propuesta tiene un carácter interdisciplinar. Por ello se debe realizar en cualquier área con los mismos resultados.

OBJETIVOS:

- Recopilar los juegos infantiles tradicionales de la zona, especialmente aquellos que ya no se practican.
- Aprender por medio de ellos las normas mínimas de orden y respeto a sí mismos y a los demás.
- Fomentar las relaciones humanas y convivencia entre padres/hijos, abuelos/nietos, maestros/alumnado y niños/as entre sí.
- Propiciar la sociabilidad mediante la creación de grupos de amigos que se reúnen con un mismo interés: el juego.
- Estimular y fomentar la interacción con otros niños/as.

METODOLOGÍA:

Para conseguir los objetivos previstos la metodología consistió en aplicar el Método científico, para lo que seguimos estos pasos:

FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS O PREGUNTAS:

¿Por qué jugamos?

¿A qué jugamos?

¿A qué jugaban nuestros mayores?

A través de distintas vías (asambleas de clase, recopilación de información, investigación y documentación bibliográfica...) llegamos a las conclusiones:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

¿Por qué jugamos?

1. El juego es una actividad natural mediante la que el niño satisface sus necesidades vitales de acción y expresión.
2. No podemos imaginar una infancia sin juego. Si el niño no jugase y dejara de utilizar su imaginación, la suya sería una sociedad enferma, triste, silenciosa, falta de vida.
3. El juego genera placer, logrando que el niño se entregue plenamente y sin reservas a la acción del propio juego acatándolo e imponiéndoselo a otros.
4. Por medio del juego se adivinan y anticipan las conductas superiores. Gracias al juego crecen el alma, la inteligencia, la creatividad y la personalidad del niño.

¿A qué jugamos?

Hoy el niño crea menos juegos que antaño, debido a que está saturado de distracciones; actividades que ocupan su tiempo libre, tales como música, idiomas, mecanografía, informática, baile, tv..., y viven más pendientes de los medios de comunicación que, además, les incitan constantemente con mensajes consumistas. Ellos, los niños, al igual que los mayores, son consumidores potenciales y reales de esta sociedad tecnificada y viven pendientes de la pequeña pantalla, por lo que no tienen tiempo para jugar o pensar en otra cosa que no sea aquello que le venden desde el televisor: los video-juegos, video-consolas y todo tipo de juguetes y juegos asociados a la tecnología, que, desgraciadamente, les hacen más individualistas, menos comunicativos y sociables. Y todo ello, olvidando que los juegos nos ayudan a:

1. Hacer amigos/amigas y comunicarnos con los vecinos/as, compañeros/as, amigos/as.
2. Imitar las profesiones, desde su mundo mágico, de nuestros familiares, en primer lugar y, después, a médicos, enfermeras, locutores, maestras, cantantes, presentadoras..., o lo que es lo mismo, el juego simbólico.

En suma:

- Jugamos a aquello que nos enseñan nuestros padres, compañeros/as, maestros/as, monitores; juegos de imitación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

- Jugamos a aquellos que inventamos los niños/as.
- Jugamos a ser personas adultas.

¿A qué jugaban nuestros mayores?

Al tratar de hallar la respuesta a esta cuestión, objetivo principal de esta propuesta, se impone un nuevo trabajo:

- Recuperar los juegos tradicionales que practicaban en las calles y plazas de nuestro pueblo.

¿Cómo?

- Investigando, preguntando a nuestros mayores, abuelos, padres y familiares de más de 40 ó 50 años, a qué jugaban y dónde, cuando ellos eran niños.

Esta tarea motivó mucho al alumnado y creó un clima especial en el centro, que fue contagiando a padres, abuelos, profesorado y amigos. Durante unos meses todos estuvimos rememorando, hablando y viviendo tales juegos con una alegría inmersa, volviendo a ver nuestro colegio, calles y plazas llenos de vida y bullicio, ya que los padres enseñaban a sus hijos/as los juegos; practicándolos con ellos/as, volviendo a ser durante este tiempo niños/as, logrando así una buena armonía entre los distintos grupos de edades y generaciones.

BÚSQUEDA DE DATOS

- Se confecciona una ficha modelo para todos en la que tenían que recoger los datos del juego por medio de entrevista personal y directa.
- Se forman grupos de cuatro o cinco alumnos/as, que con grabadora en mano recogían las canciones, juegos y formas de divertirse y ocupar el tiempo libre de sus abuelos.
- Cada alumno recogió entre 3 y 5 juegos como mínimo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

Una vez recopilada toda la información se clasifican los distintos juegos, obteniendo la siguiente relación:

1. Perceptivos sensoriales.
2. Coordinación general y ritmo.
3. Cualidades Físicas Básicas: Flexibilidad.
4. Habilidades y destrezas.
5. Equilibrio.
6. Velocidad.
7. Resistencia y velocidad.
8. Fuerza.
9. Etc...

Los juegos con mayor frecuencia fueron:

- La rayuela.
- Las bolas o canicas.
- La comba y canción.
- La gallinita ciega.
- Las cuatro esquinas.
- El anillo.
- El escondite.

Algunos juegos tradicionales recopilados son: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. Las posibilidades no



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

se acaban en estos ejemplos. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota, las bolitas.

El trompo, lleno de simbología y al cual se le atribuyeron diferentes características mágicas, es un juguete y un juego con variadas posibilidades. El trompo puede tener diseños variados, con púas de diferente largo, siendo los conos también diferentes pudiendo ser chatos, con o sin cordel. Hay diversos juegos que se pueden organizar con el trompo, según también sea el modelo y la cantidad de participantes, trazando incluso recorridos y mapas para los trompos.

Estos juegos mencionados aquí, son sólo a modo de ejemplo, podría seguir enunciando más, donde cada uno de ellos ofrece una amplia variedad de posibilidades, lo que llevaría a un capítulo en sí mismo por cada uno. En cada uno de estos juegos, como ya se mencionó antes, se pueden trabajar una cantidad de facetas (los diferentes nombres según la zona, las reglas del juego, el entorno –sobre el cual podemos rescatar diferentes focos-, la historia del juego con sus diferentes versiones, su inclusión en el arte y literatura, etc.) que nos llevan a una profundización y a una apertura de un abanico en cuanto al conocimiento y enriquecimiento especialmente en lo que respecta a lo cultural de diversas regiones. Todos estos juegos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás (tanto entre niños como con los adultos mayores quienes en muchas oportunidades son los que les transmiten estos juegos) y por sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos que tanto responden a necesidades de los niños –y del hombre en general-, no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores -intrínsecos a los juegos tradicionales- , que de otra manera, corren el riesgo de perderse.

VALORACIÓN

Tras la descripción de esta propuesta, sólo me queda decir que he logrado alcanzar plenamente los objetivos previstos, ya que ayuda a mejorar las relaciones sociales y el fomento de valores, agiliza y despierta la mente y pone en marcha la capacidad cognitiva del alumno, crea relaciones afectivas y ayuda a mejorar de forma significativa el aprendizaje de todas las áreas (Lengua, Artística, Matemáticas y Educación Física) de forma agradable, lúdica y funcional.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 10 – SEPTIEMBRE DE 2008

Las hipótesis formuladas han sido verificadas positivamente gracias a que la finalidad motivó a todas/os.

Como conclusión, animo a todos/as los compañeros/as a investigar en su aula. Este es mi método de trabajo y os aseguro que, aunque no siempre los resultados son tan satisfactorios como lo que os presento, debido al grupo, ambiente escolar, motivación, complicidad, etc., sí merece la pena. En mi clase, el alumno al finalizar el curso, siempre tiene un libro, trabajo o investigación realizada por ellos/as mismos sobre costumbres, poemas, cuentos...

Y las caras de satisfacción que veo en ellos/as hacen olvidar los sinsabores que cuesta hacerlo.

BIBLIOGRAFÍA:

- BENJAIN WALTER (1974). Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación. Editorial. Nueva Visión. Buenos Aires.
- JOSE MARÍA GORRIS (1976). El juguete y el juego. Edit. Avance. Valencia.
- CÁNDIDA VELASCO FRUTOS. (1977) Psicología general y Evolutiva. Ed.LexNova.
- ANA PELEGRÍN. (1989) Cada cual aprenda su juego. Edit. Cincel.
- AAVV. (1983) Jugar y jugar. Cuadernos de Pedagogía nº 99, marzo
- CARMEN BRAVO VILLASANTE. (1973) Folklore Intantil. Editorial Doncel. Madrid.

Autoría

-
- ZENAIDA ALONSO SÁNCHEZ
 - C.P.R. SIERRA ALMAGRERA. CUEVAS DEL ALMANZORA. ALMERÍA
 - E-MAIL: ZENACAPI@HOTMAIL.COM