



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 28 – MARZO DE 2010

“JUEGOS MULTICULTURALES”

AUTORÍA JOSÉ TOMÁS GARCÍA DELGADO
TEMÁTICA MULTICULTURALIDAD E INTERCULTURALIDAD
ETAPA EI, EP, ESO

Resumen

Los juegos tradicionales, mantienen un gran vínculo o nexo de unión con las manifestaciones culturales de la sociedad en la que se reproduzcan, de ese modo, cuando los jóvenes juegan, no sólo están realizando una actividad lúdica como tal, además aunque sin saberlo, dan a conocer y ponen en reflejo la cultura a la que pertenecen. Mediante la utilización de estos juegos, podemos beneficiarnos a la hora de querer llevar a cabo acciones Multiculturales e Interculturales en el aula con nuestros alumnos.

Palabras clave

- Juegos Tradicionales.
- Juegos Populares.
- Educativos.
- Relaciones con el entorno y los demás individuos.
- Multiculturalidad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 – MARZO DE 2010

- Interculturalidad.

1. BREVE RESEÑA

Muchos estudiosos coinciden en la estrecha relación que proviene del triángulo sociedad, juego y cultura. Con el fenómeno actual de la globalización y la gran cantidad de personas de otros países que actualmente viven en España, nos podemos encontrar con multitud de juegos que al ver su desarrollo nos pueden ayudar a dilucidar las características de un pueblo y su cultura.

Caillois propone una sociología de los juegos donde considera, que cada pueblo tiene sus juegos y que a través de la ejecución de los mismos, podemos averiguar las características de los pueblos que los realizan.

Además de ser utilizados como medio para conseguir objetivos motrices, también reflejan y acercan estas acciones los valores y simbolismos culturales de cada pueblo. Y no solo eso, además de manera lúdica y divertida ayuda a los propios individuos a conocer su cultura y poder relacionarla y compararla con otras.

Podemos desarrollar mediante el uso de juegos tradicionales, no solo la colaboración de los individuos en su desarrollo, sino que pueden además beneficiar a la multiculturalidad actualmente existente en nuestras aulas, en nuestros barrios y en nuestras ciudades.

Si además conseguimos que se produzca un enfoque de mutua información y colaboración e interdependencia entre los individuos produciéndose acciones interculturales entre ellos, habremos enriquecido aún más si cabe a nuestros alumnos, ya que conocerán y desarrollarán actividades y juegos propios y ajenos a su cultura, conociéndolos e interesándose si cabe por otros pueblos.

2. PROBLEMAS A LA HORA DE SU DESARROLLO

Como comentaba en el primer punto, los juegos pueden marcar un devenir en el conocimiento de una cultura. Pero actualmente existen diversos factores que influyen de manera negativa en el desarrollo de los mismos, comenzando con factores urbanísticos, nuevas tecnologías de la información, etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 28 – MARZO DE 2010

El problema de estos juegos parte de que son hereditarios, pasan de padres a hijos de manera natural. Al pasar de manera natural, no hay mucha información al respecto sobre los mismos y por desgracia al transmitirse de manera oral y visual, y no contando con muchos de nuestros antecesores, estos juegos se están perdiendo.

Que factores están influyendo en la pérdida de los juegos tradicionales que a su vez hacen que perdamos una parte de la herencia de nuestra cultura:

- La nueva estructura de la ciudades:
 - Falta de Plazas, parques y lugares de ocio donde poder practicarlos. Esto se produce por varias causas. Bien por la fisonomía de las grandes urbis, donde solo caben edificaciones y más edificaciones acompañadas de carreteras o también por las acciones de vandalismo que sufren estos lugares de recreo y ocio por parte de inconscientes, teniendo como consecuencia, que estos lugares de juego se encuentren cerrados al público, estando abiertos solo en una franja horaria donde son vigilados y cuidados por personal de seguridad.
 - Desarrollo de urbanizaciones privadas: Chalets, conjuntos residenciales, etc. Este tipo de estructura no permite una socialización adecuada con todas las personas, en todo caso con los vecinos o personas que residan en la urbanización. También aclarar que este tipo de viviendas se suelen encontrar en las periferias de las grandes ciudades, estando alejadas del centro, lo cual dificulta a un más si cabe el contacto con otras personas no residentes en las mismas.
 - El nuevo enfoque urbanístico que están tomando nuestras ciudades, dejando a un lado tanto los patios de vecinos como los huecos y rincones donde se podía jugar tranquilamente sin ningún peligro inminente a la creación de circunvalaciones, vías rápidas, avenidas o bulevares, que impiden en la mayoría de los casos la práctica del juego y los espacios lúdicos.
- El nuevo ritmo de la sociedad:
 - El ocio más seguro para los padres es el que se pueda tener en el hogar. Por ello, a través de los videojuegos es la forma principal de diversión de los jóvenes hoy en día. Todo esto motivado como comentábamos en el punto anterior por la fisonomía de las C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 28 – MARZO DE 2010

ciudades, las pocas zonas de recreo y la sobreprotección que muchos padres tienen hacia sus hijos, en muchos casos perjudicial ya que al no relacionarse con otros jóvenes puede acarrearle serias dificultades en su desarrollo como persona.

- El nuevo ritmo que llevan las familias en la que tanto el hombre como la mujer están en el mercado laboral, influye a la hora del tiempo de ocio que le pueden dedicar a los jóvenes y en la calidad del mismo.

Viendo la gravedad de todos los problemas que planteamos, la mayoría de muy difícil solución tenemos que enfocar la utilización de este patrimonio de alguna manera. Por ello, una solución es acercar este tipo de experiencias a los centros. De este modo, no solo se seguirán manteniendo estos juegos sino que además enriquecerán a los alumnos conociendo aún más su cultura y ayudarán la práctica de estos juegos al desarrollo y la cooperación de manera que pueden influir a la hora de enfocar refuerzos en cuanto a la multiculturalidad e interculturalidad existente en el aula compartiendo juegos de diversas regiones, lugares o continentes y también comprobando la semejanza que tienen muchos de ellos aunque se practiquen por diversas culturas.

3. AUTÓCTONO POPULAR Y TRADICIONAL

Antes de pasar a enumerar algunos de los juegos tradicionales por excelencia, creo que es conveniente que distingamos entre estos tres conceptos: Autóctono, popular y tradicional.

- Autóctono: Significa originario de lugar donde se vive. Es muy difícil asegurar que juegos se originaron en una localidad, región, país o continente, por lo que la expresión de juego autóctono es utilizada rara vez.
- Popular: Significa o se refiere a lo perteneciente a un pueblo. Hace este término alusión a una actividad que se ha llevado o introducido dentro de una amplia comunidad. Esta expresión añadida al juego es más correcta que la anterior.
- Tradicional: Significa o hace referencia a la transmisión del poder o dominio sobre una cosa, una práctica unos conocimientos etc. Son costumbres que provienen del pasado. De ese

modo, esta expresión añadida a juego hace referencia a una práctica que ha tenido continuidad en el tiempo, transmitiéndose de padres a hijos de generación en generación.

4. LOS JUEGOS. REQUISITOS PARA SER EDUCATIVOS

Conocemos muchos juegos, pero existen a muy seguro más de los que creemos conocer, ya que como mencioné anteriormente se transmiten de padres a hijos mediante experiencia sin quedar muchos de ellos registrados como tales.

Pero para que un juego sea educativo debe de respetar los siguientes puntos que a continuación expongo:

- Debe poder practicarse siempre con el mismo interés que en su primera ocasión.
- Debe poner y mantener en juego a todos, sin exclusión.
- Debe suponer un reto alcanzable.
- Debe contribuir al comportamiento cooperativo.
- Debe permitir el desarrollo de los jóvenes.





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 28 – MARZO DE 2010

5. JUEGOS

A continuación haremos referencia a varios juegos que por su sencillez y simplicidad de materiales y espacio pueden ser llevados a su realización en la propia aula por parte del profesor. Con ellos, buscamos la máxima interrelación entre los alumnos y que se puedan beneficiar de este tipo de actividades que forman socialmente a los alumnos y buscan desarrollar su civismo.

1º Actividad: La letra.

Material necesario: Ninguno.

Participantes: Al menos 8 jugadores.

Consiste en hacer varios grupos, al menos de 4 personas. Cada grupo tendrá que pensar en una palabra que tenga el mismo número de letras que los componentes de este. De ese modo, a cada componente del grupo se le asigna una letra. Una vez hecha esta acción, todos los grupos deben de interrelacionarse para de ese modo sacar las palabras que cada grupo esconde, preguntado a cada uno de los miembros de los grupos. El grupo que consiga averiguar las palabras asignadas primero será el vencedor. No valdrán palabras inventadas o extranjeras. En caso de querer evitar este inconveniente o controlar las palabras que son, el profesor podrá asignar las palabras entregándoselas a cada grupo en un papel, de ese modo tendremos conocimiento de las palabras.

Variante a aplicar en el aula: Para añadir mayor dificultad al juego, podemos añadir que las palabras asignadas que tengan signo de acentuación, tilde, contarán como una letra. De ese modo fomentamos también el repaso ortográfico mientras los alumnos se divierten e interactúan. Ejemplo: Río, sería compuesto por cuatro alumnos, los tres de las tres letras y un cuarto al que le pertenece la tilde.

2º Actividad: Pares o nones.

Material: Ninguno.

Participantes: Dos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 28 – MARZO DE 2010

Este juego consiste en que dos jugadores se enfrentan sacando las manos y mostrando la cantidad de dedos que quieran, con un límite de diez por jugador lógicamente. Antes de mostrar los dedos de sus manos, eligen una de las dos opciones posibles que pueden ser, bien pares o nones. El elegir una u otra opción les va a implicar que dependiendo el número de dedos que salgan ganen o pierdan, así si el sumatorio total de dedos es par ganará el que eligió esa opción o viceversa. Este juego es muy utilizado a la hora de comenzar a elegir para cualquier acto.

Variante: Al ser muchos alumnos, podemos meter un participante más, de manera que dificulte el juego haciéndolo más interesante si cabe ya que retará a tres personas. De este modo, entraría un tercer participante al que denominaríamos *Pi*. Con este nuevo participante, la composición de números variará ya no siendo los pares para el que elige pares y los nones para el que eligiera esta opción. Ahora se nombrarán los dedos sacados por estos tres participantes del siguiente orden: Nones, pares o pi sin tener en cuenta si el número de dedos que ha salido pueda ser par o impar al entrar un tercer participante.

3º Actividad: Director de orquesta.

Material: Ninguno.

Participantes: Al menos 10 jugadores pudiendo participar tantos como queramos.

El juego consiste en identificar a un jugador que será el director de orquesta. Así, uno de los jugadores deberá apartarse del resto del grupo lo suficiente para no escuchar lo que se diga en él. El grupo se habrá reunido y habrá elegido quien será el director de orquesta. El director, al ritmo de una canción, irá haciendo gestos como si tocara diferentes instrumentos de música, y los irá cambiando constantemente. El resto de los jugadores le imitarán y cambiando de instrumento musical tan rápido como lo haga el director de orquesta para que no sea identificado. A una señal, el jugador que había sido separado del grupo se coloca en el centro del grupo y deberá identificar quien es el director de orquesta. Si lo hace, el que hacía de director de orquesta pasa a ser el jugador separado del grupo, que deberá elegir un nuevo director de orquesta.

Variante: Si el director de orquesta identifica que melodía está tocando como director de orquesta será perdonado en caso de ser descubierto, debiendo elegir otro compañero para que la quede debiendo identificar al nuevo director de orquesta.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 28 – MARZO DE 2010

4º Actividad: Tres en raya.

Material: Papel y lápiz

Participantes: Dos alumnos.

Por sorteo, bien utilizando el juego anterior de “pares o nones” se elige cual de los dos participante comenzará el juego. El juego en sí, consiste en quien es el primero completar una línea entera y a su vez impidiendo que el otro participante lo consiga. El ganador pasará a la siguiente fase o elegirá el siguiente juego

Variante: El jugador que marque la casilla del centro del mapa dará la posibilidad al otro de que marque dos casillas en vez de una en el mapa, ya que a priori el que marca el centro tiene más probabilidades de ganar. Así dificultamos e igualamos el juego.

5º Actividad: Piedra, papel o tijera.

Material: Ninguno

Participantes: al menos dos, máximo tres.

El juego se realiza cuando los participantes colocados en círculo cantan al unísono “piedra papel o tijera. Uno, dos y tres”. En ese instante sacan su mano indicando cual de las tres opciones han elegido, y lo harán dependiendo la forma que adopte su mano. Si esta con el puño cerrado simboliza piedra, si esta con la palma de la mano abierta simboliza papel y si tiene dos dedos abriendo y cerrando significará tijera. Las normas son las siguientes para saber quién es el vencedor dependiendo lo que saquen los participantes: La tijera gana al papel, lo corta, pero pierde ante la piedra. La piedra gana como hemos dicho a la tijera pero pierde ante el papel que la envuelve y por último el papel que por lo dicho anteriormente vence a la piedra y pierde ante la tijera.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 28 – MARZO DE 2010

6º Actividad: Veo, veo.

Material: Ninguno.

Participantes: Ilimitados.

El profesor comienza con el juego iniciándolo con la frase Veo, veo a la que los alumnos le responden ¿qué ves?, Una cosita, contesta el profesor, y los alumnos le replican ¿qué cosita es? A lo que el profesor contesta comienza con la letra...

Una vez dada la pista, los alumnos deberán buscar dentro del espacio que les rodea a que se esta refiriendo el profesor. El acertante de la cosa, elegirá nuevo objeto a averiguar por el resto. El objeto elegido, deberá encontrarse en el espacio del aula para que a priori pueda poder ser identificado por cualquier alumno de la clase.

6. CONCLUSIÓN

Gracias a estos juegos, los alumnos podrán interactuar más en el aula, relacionándose, conociéndose y compartiendo nuevos juegos en el caso de alumnos provenientes de otras culturas.

7. BIBLIOGRAFÍA

Chanan, G. y Francis, H. (1984). *Juegos y juguetes de los niños del mundo*. Barcelona: Serbal.

Lanuz, E. (1980). *El juego aplicado a la educación*. Madrid: Cincel Kapeslusz

Prado, A. (1997). *Juegos de ayer... para niños de hoy*. Asturias: Grupo Corvera.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 – MARZO DE 2010

Autoría

- Nombre y Apellidos: José Tomás García Delgado
- Centro, localidad, provincia: El Puerto de Santa María, Cádiz
- E-mail: josetomasgarcia-delgado@gmail.com