



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36– NOVIEMBRE DE 2010

“JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES EN LA ESCUELA”

AUTORÍA LETICIA BENÍTEZ RODRÍGUEZ
TEMÁTICA TRADICIÓN Y EDUCACIÓN
ETAPA E. PRIMARIA

Resumen

Este artículo servirá para abrir los ojos a los maestros sobre la importancia de recuperar los juegos tradicionales en las escuelas. Se explicará cuáles son los juegos y juguetes tradicionales más realizados y se mostrará al lector una forma fácil de aplicarlos en el entorno escolar. Para terminar se explicarán cuales son las ventajas y los aprendizajes que obtendrán los niños a través de la realización de dichos juegos.

Palabras clave

Juego

Juguete

Tradicional

Escuela

Recuperación

Aprendizaje



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36– NOVIEMBRE DE 2010

1. RECUPERACIÓN DE LOS JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES

En la actualidad, la mayoría de los maestros no salen de la rutina que han establecido en clase, se acomodan en el método y la planificación de años anteriores porque han obtenido buenos resultados.

Pero, todos los maestros debemos incorporar a nuestras programaciones una gran variedad de situaciones nuevas, atractivas, diferentes, que llamen la atención y la curiosidad de nuestros alumnos para que estén motivados para aprender.

Los juegos tradicionales son un ejemplo de actividad motivadora y atrayente para los alumnos, la cual no sólo está relacionada con la Educación Física, pues tiene muchas posibilidades educativas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La integración de los juegos y juguetes tradicionales en el aula y en el centro escolar fomentan una forma divertida de aprender; son una actividad de ocio para los niños, en la que se estará favoreciendo el desarrollo personal e integral del alumno (en relación con la dimensión cognitiva, motórica, afectiva y social).

Por todo ello, los maestros de Primaria tenemos que recuperar y fomentar los juegos tradicionales en los patios de los colegios, la elaboración de los juguetes por los propios niños y las relaciones sociales implícitas en ellos, porque conseguiremos muchos de los objetivos que pretende la educación del siglo XXI.

2. ¿CÓMO SE JUGABA?

Algunas de las características de los juegos de hace medio siglo son:

- Siempre se jugaba en la calle
- Siempre se jugaba en grupo con otros niños
- No tenían juguetes a pilas
- Ver la televisión no era una actividad cotidiana de los niños, pues era de difícil acceso
- Para jugar, no necesitaban utilizar muchos materiales o juguetes
- Los juguetes que utilizaban eran creativos y realizados a mano por los propios niños

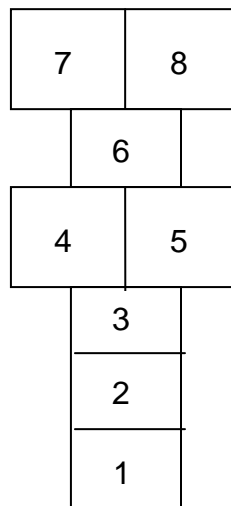


ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36– NOVIEMBRE DE 2010

3. JUEGOS Y JUGUETES UTILIZADOS

3.1 Juegos

-Rayuela: Este juego se hacía en la calle. Para jugar, los niños dibujaban la rayuela sobre la tierra mojada y utilizaban una lima de hierro para ir lanzándola a los diferentes números. Se iba lanzando por orden a los números, y a continuación saltaban con un solo pie en todos los cuadros, recogiendo la lima sin pisar el suelo, y volviendo al principio.



-Comba: Consistía en saltar una cuerda en movimiento, donde los demás jugadores cantaban canciones populares. Si no saltabas en tu turno o tropezabas con la cuerda, pasabas a ser el que movía la comba.

-Canicas: Este juego consistía en lanzar tu canica golpeando alguna de un compañero hasta meterla en el hoyo. Las canicas que entraban en el agujero se las quedaba el lanzador.

-Juegos de pasillo, ej: “La flor de romero”: Se jugaba por parejas cogidas de las manos hacia arriba, formando una fila de parejas donde la última pasaba por debajo (de las manos) de todos los demás, poniéndose la primera y así sucesivamente.

Mientras pasaban cantaban una canción que se llamaba “ a la flor del romero”.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36– NOVIEMBRE DE 2010

“ A la flor del romero, romero verde,
Si el romero se seca, ya no florece.
Ya no florece, ya floreció” ...

-Quema: Se juega en la calle y el único material que se necesita es un balón. Pueden jugar 4 jugadores como mínimo (2 en cada equipo). El juego consiste en que cada equipo debe “quemar” (golpear) con el balón a algún miembro del equipo contrario. Cuando esto sucede, el jugador quemado pasa a una zona ubicada detrás del equipo contrario, desde donde puede interceptar el balón y quemar a los jugadores del equipo contrario, produciéndose su salvación y volviendo a su lugar dentro de su equipo. Gana el equipo que consiga quemar a todos los jugadores contrarios.

-Reloj-reloj: Uno de los niños se ponía de espaldas a los demás, mirando a la pared mientras cantaba: “reloj reloj la una y las dos” , mientras los otros avanzaban lo máximo posible sin ser vistos. Si algún jugador era visto, volvía al empezar desde el principio.

-Arantxa de qué color: Se cantaba una canción diciendo un color y todos los niños buscaban ese color, si te pillaban sin haber tocado el color, te la quedabas.

3.2 Juguetes

-Muñecas de trapo o cartón: Era uno de los juguetes favoritos de las niñas. Las realizaban ellas mismas con trapo o con cartón.

-Pistolas: Casi siempre las fabricaban con pinzas de la ropa y una goma, ajustándola de manera que disparaba.

También había pistolas de plástico, algunas de ellas eran de agua.

-Coches de cartón, madera o plástico: Algunos los fabricaban ellos con cajas de zapatos y una cuerda. Con el paso del tiempo evolucionaron a los coches de madera y más tarde de plástico.

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 36– NOVIEMBRE DE 2010

-Diábolo: El diábolo es un juguete formado por dos semiesferas huecas y unidas entre sí. El objetivo es lanzarlo con una cuerda hacia arriba, hacer diferentes movimientos, evitando que caiga al suelo.

-yo-yo: Era parecido al diábolo, y normalmente creado por los niños con dos botones grandes e hilo. Consistía en que rodaran los botones por el hilo, con un movimiento de mano hacia arriba y abajo.

-Trompo o peonza: Juguete de madera que le liabas una cuerda alrededor, para lanzarlo intentando que bailase.

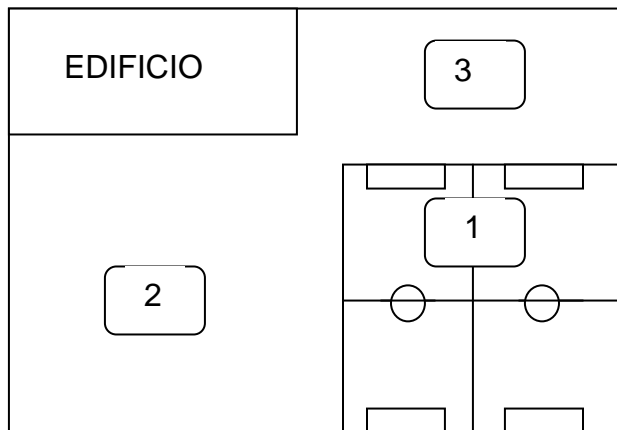
4. APLICACIÓN EN LA ESCUELA

Para su aplicación en la escuela, podemos hacerlo de la siguiente manera:

4.1 Fomentar los juegos tradicionales en la escuela

La manera más fácil y atrayente de que los alumnos jueguen como nuestros antepasados o como nosotros mismos lo hacíamos cuando éramos pequeños, es dándoles la oportunidad de hacerlo durante el recreo.

Para ello, dividiremos el patio de recreo en diferentes zonas:



1. Zona de deportes: En esta zona del patio, los alumnos jugarán a fútbol, baloncesto, voleibol, quema, etc.
2. Esta zona estará dedicada a juegos como la comba, el elástico, la rayuela, juegos de pasillo, reloj-reloj; debido a que es la parte más grande del patio.
3. En esta zona se jugará al diábolo y a las canicas, ya que es una zona de tierra para poder jugar a las canicas y alejada del resto del patio para no molestar con el diábolo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36– NOVIEMBRE DE 2010

Para favorecer la organización de estos juegos:

-El reparto de materiales se hará al comenzar el recreo, en la puerta del gimnasio. Éstos materiales tienen que cumplir una serie de características para poder ser utilizados por los niños:

- Seguridad: Lo más importante de los materiales es que sean seguros para los niños, no poniéndolos en peligro en ningún momento.
- Sociabilidad: Serán materiales que se utilizarán por un grupo de alumnos, favoreciendo de este modo las relaciones sociales y el compañerismo.
- Durabilidad: Deben ser materiales resistentes para poder ser utilizados durante todo el curso escolar.
- Polivalencia: Serán materiales que podrán ser usados multitud de actividades y juegos.
- Movilidad: Deberán ser materiales poco pesados y fáciles de trasladar por los propios alumnos.
- Interés: Serán materiales que llamarán la atención, interés y la curiosidad de los alumnos.

-Habrá un horario semanal para la realización de los juegos, es decir, cada día podrá jugar un curso a un juego diferente, exceptuando a 1º ciclo las actividades deportivas y teniendo en cuenta los intereses de los alumnos según su edad:

JUEGOS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Deporte	3º curso	4º curso	5º curso	6º curso	6º curso
Comba	1º curso	2º curso	3º curso	4º curso	1º y 2º curso
Rayuela/Elástico	2º curso	1º curso	4º curso	3º curso	4º curso
Canicas	4º curso	3º curso	2º curso	2º curso	5º curso
Diábolo	5º curso	6º curso	1º curso	1º curso	3º curso

Los juegos de pasillo y el reloj-reloj no necesitan organización docente, pues pueden jugar todos los alumnos que quieran y donde quieran, sin necesidad de utilizar materiales.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36– NOVIEMBRE DE 2010

4.2 Fomentar los juguetes tradicionales en la escuela

Como la característica más importante de estos juguetes era que los elaboraban los propios niños, podemos ayudar a nuestros alumnos a que lo hagan en el área de Educación Artística.

Una manera de conseguirlo es enseñándoles cada semana como se elabora un nuevo juguete y durante ese tiempo cada niño hará el suyo, dándole un toque personal en función de sus gustos.

Algunos ejemplos de juguetes que podemos realizar con nuestros alumnos son:

- Muñecas de trapo
- Barquitos con la cáscara de una nuez
- Pistolas con pinzas de la ropa
- Coche de cartón
- Yo-yos con botones
- Etc

5. APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

Estos juegos traen consigo el desarrollo de una serie de valores y aprendizajes:

- Conocimiento de la cultura propia. A través de la realización de juegos tradicionales, el alumno aprenderá aspectos relacionados con su cultura, su comunidad, canciones populares, etc.
- Fomento de las relaciones intergeneracionales. El alumno, al saber que esos juegos los realizaba su padre o su abuelo cuando eran pequeños, se favorecerá la comunicación y el diálogo entre ellas, pudiendo escuchar experiencias de su familia.
- Favorecer la educación para el consumo. En una sociedad consumista como la de hoy, los juegos y juguetes tradicionales ayudarán a los niños a darse cuenta de que no es necesario comprar juguetes para divertirse, pues con cualquier cosa puedes inventar un juego.
- Favorecer la comunicación, la cooperación y el compañerismo entre los niños.
- Engrandecer los valores humanos (respeto, igualdad...)
- Desarrollar sus capacidades psicomotrices.
- Ayudar a su integración en la sociedad, grupo de amigos...
- Aprender conocimientos relacionados con otras asignaturas (transversalidad).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36– NOVIEMBRE DE 2010

6. CONCLUSIÓN

En la sociedad actual, dominada por el consumismo y las nuevas tecnologías, los niños juegan normalmente solos, juegos en los que no tienen que salir de casa, juegos que no fomentan el desarrollo de la imaginación y la creatividad, etc.

Por todo ello, hoy más que nunca, es necesario que los maestros pongamos solución a esto y una de las maneras de hacerlo es fomentando y recuperando los juegos y juguetes tradicionales, para garantizar el aprendizaje de los alumnos, las relaciones interpersonales, la cooperación y sobre todo, garantizar que el alumno podrá incorporarse satisfactoriamente a la vida adulta en un futuro próximo.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: INDE.
- Lavega, P. y Olaso, S. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Leticia Benítez Rodríguez
- Centro, localidad, provincia: Granada
- E-mail: leticia.benitez.rodriguez