

## **Educación a la infancia a través de juegos y juguetes tradicionales: experiencias pedagógicas al aire libre**

### **Educate children through traditional games and toys: outdoor pedagogical experiences**

---

**María Tejero Muñoz**  
**Laura Prieto Barrera**  
**Pablo Álvarez Domínguez<sup>1</sup>**  
**Universidad de Sevilla**

Fecha de recepción del original: noviembre 2017

Fecha de aceptación: diciembre 2017

#### **Resumen**

En la sociedad actual, los juegos y juguetes tradicionales merecen ser considerados como una parte importante de nuestro patrimonio cultural e histórico educativo, que se ha de salvaguardar y poner en valor, si realmente queremos legarlos a las generaciones futuras. A través del presente trabajo tratamos de poner de manifiesto algunas de las posibilidades que tiene el juego y el juguete tradicional para favorecer la socialización y el desarrollo integral de la infancia. Así, nos encargamos de reconocer el compromiso que tiene la sociedad con la tarea de dar a conocer tantos juegos y juguetes que históricamente han venido sirviendo para educar a los más pequeños de la sociedad. Con la intención de demostrar que unos y otros siguen siendo necesarios y beneficiosos para los niños, se ha diseñado, implementado y evaluado una yincana tradicional y un salón de juegos y juguetes al aire libre, con los que se ha pretendido evidenciar que unos y otros como patrimonio histórico educativo, tienen un gran potencial educador para formar a la infancia actual. Los resultados de este trabajo, que se basan en una investigación más amplia ligada a un trabajo de fin de grado de la titulación de Educación Infantil, nos permiten llegar a la conclusión de que una mirada al mundo lúdico del ayer nos ayuda a construir el futuro de nuestra sociedad desde el presente. Con ello, reconocemos que el patrimonio histórico educativo, en general, y con él los juegos y juguetes tradicionales, en particular, merecen ser considerados de manera especial y desde una perspectiva histórica en la educación actual.

**Palabras clave:** patrimonio histórico educativo, juegos y juguetes tradicionales, pedagogía lúdica, infancia.

---

<sup>1</sup> Profesor Contratado Doctor (I) adscrito al Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social. Facultad de Ciencias de la Educación. Contacto: [pabloalvarez@us.es](mailto:pabloalvarez@us.es)

## **Abstract**

In present day society, traditional games and toys deserve to be considered an important part of our cultural heritage, which must be protected and valued in order to bequeathed to future generations. The aim of this project is to research the opportunities of games and traditional toys to promote the socialization and integral development of childhood. Thus, we are responsible for emphasizing the commitment that society has to promulgate so many games and toys that, historically, have been employed to educate the youngest children of society. Being our focus of attention to demonstrating that one and the other are still necessary and beneficial for children, we have designed, implemented and evaluated a traditional, open air gymkhana with which it has been tried to determine that traditional games and toys as an historic educational heritage, has an enormous instructive potential to educate the current childhood. The results of this work, which are based on a broader research linked to an end-of-degree project of the degree in Early Childhood Education, allow us to reach the conclusion that a look at the ludic world of yesterday helps us to build the future of our society from the present. With this, we recognize that, in general, historic educational heritage and with it traditional games and toys, in particular, deserves special consideration in current education.

**Keywords:** historical educational heritage, traditional games and toys, ludic pedagogy, childhood.

## Introducción

En los últimos años, se ha puesto en evidencia una importante concienciación social, sobre todo en lo que tiene que ver con la conservación del patrimonio cultural de una sociedad para poder legarlo a las generaciones venideras. Acercar a la infancia al patrimonio es una sana práctica pedagógica que nos permite fomentar nuevas oportunidades culturales y socializadoras para los más pequeños de nuestras familias. Una sociedad que no cuida de su patrimonio y no lo valora, es una sociedad que está impidiendo el desarrollo del derecho que las personas tenemos en relación con el acceso a la cultura. La propia Declaración Universal de los Derechos Humanos en su artículo 27, nos recuerda que “toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten”<sup>2</sup>. Los derechos relacionados con la cultura han de promoverse con la intención de garantizar que las personas y las comunidades tengan acceso a la cultura y puedan participar en aquella que sea de su elección.

El pasado nos ayuda a conocer y entender el presente, ayudándonos a crear esos vínculos necesarios para conformar nuestra identidad. El favorecer los procesos que nos ayudan a dialogar con nuestra herencia cultural, da la oportunidad a las nuevas generaciones de establecer lazos afectivos con generaciones anteriores, capaces de transmitir costumbres y tradiciones que nos hacen conocer nuestras raíces, saber de dónde venimos, etc. Concretamente, en nuestro país contamos con una milenaria y rica herencia cultural, que en los últimos años está siendo revalorizada, particularmente, en la recuperación de las señas de identidad reflejadas en su patrimonio histórico.

Considerando la importancia que tiene el juego como promotor de los aprendizajes en la etapa de la infancia (Zapata, 1988), resulta especialmente significativo y necesario rescatar y resignificar el valor que tiene también en el desarrollo de la personalidad de los más pequeños de nuestra sociedad. Así, somos conscientes de que el juego como ente que requiere de un aprendizaje social, se puede entender como una determinante expresión social y cultural que ha de ser transmitida de generación en generación. Junto con los juguetes, la Unesco ha reconocido en diversos momentos que los juegos tradicionales constituyen una parte importante de nuestro patrimonio cultural, y son de la misma forma, un recurso eficaz para la vivencia y promoción de una educación en valores. En estos momentos de la historia, cuando somos conscientes de la desaparición de los juegos tradicionales utilizados por la infancia de forma libre en sus respectivos espacios de ocio, entendemos justificadas una serie de propuestas curriculares y extracurriculares orientadas a conseguir que tales manifestaciones lúdico culturales no desaparezcan de los espacios socializadores de los niños (Carmona Ruíz, 2012).

---

<sup>2</sup> Cfr. [http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR\\_Translations/spn.pdf](http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf) (Consultado el 12/11/2017).

Así pues, y desde los anteriores planteamientos, justificamos la importancia del juego y del juguete como elementos educativos, poniendo en evidencia de manera particular, la relevancia de los mismos para favorecer el desarrollo de una educación integral en la infancia. La presencia e importancia del juego en la escuela española contemporánea, su aplicación en las distintas didácticas específicas, así como el papel que “juegan en el juego” los maestros, son aspectos que aun habiendo sido abordados en ocasiones (Payà Rico, 2008), nos deben llevar a impulsar oportunidades para incorporar la actividad lúdica en las vidas cotidianas y zonas de ocio y tiempo libre de las nuevas generaciones. En el marco de este contexto, entendemos necesario ceder un particular protagonismo a los juegos y juguetes del ayer en la actualidad, entendiendo que estos favorecen ese desarrollo integral tan necesario en los pequeños. El juego les permite afianzar y fortificar las relaciones entre iguales al aire libre, salir a la calle a compartir experiencias, desarrollar un amplio elenco de habilidades sociales, físicas, comunicativas, etc.

Conscientes de que cada vez más los niños juegan menos en la calle, realizan menos actividad física, se relacionan menos con sus iguales, etc., el presente trabajo se concibe como una invitación a reflexionar sobre el papel que los juegos y juguetes tradicionales como patrimonio cultural que son, tienen en la sociedad actual a la hora de favorecer el derecho a la cultura y el desarrollo integral de sus personalidades. Así, el artículo da a conocer un par de experiencias pedagógicas al aire libre, concebidas con el objetivo de poner en valor en el marco de la infancia actual el uso del juego y de los juguetes tradicionales como instrumentos que contribuyen al desarrollo de la personalidad del niño. Y todo ello, con la intención de dignificar el papel de los mismos como bienes patrimoniales de nuestra sociedad.

El juego siendo elemento integrador de culturas (Huizinga, 1957), y en general, constituye una de las principales bases de nuestra civilización. Somos historia, somos memoria y conviene traer al presente aquellos juegos y juguetes tradicionales y memoriales que siguen sirviendo para propiciar el desarrollo de los procesos socializadores de la infancia. Los juegos, como patrimonio cultural, contienen las expresiones más idiosincrásicas de una determinada comunidad. Y en ese sentido, merece la pena apostar por visibilizarlos, fomentar su práctica y transferirlos a las generaciones venideras. Por ello, familias y escuelas deben estar convocadas a dar a conocer a la infancia esos juegos y juguetes de antaño, cuya práctica y uso permitirá abrir importantes horizontes histórico-culturales que contribuirán a poner en valor la memoria de nuestros pueblos y ciudades en la escuela en el entorno familiar y escuela del siglo XXI (Navacerrada, 2008).

## **1. Juegos al aire libre y juguetes del ayer para la infancia de hoy. Educar a través de la conservación de las tradiciones lúdicas**

“Los juegos son las formas más elevadas de la investigación” (Albert Einstein).

Espacios como la calle, los parques, las plazas, etc., se convierten en escenarios esenciales para el desarrollo integral/completo de la personalidad del niño. En este sentido, resultan especialmente significativas las reflexiones de Pérez (2015: 27), cuando argumenta que:

“el espacio físico a lo largo de la historia del pensamiento, se ha entendido desde dos vertientes diferentes: como espacio “continente” o receptáculo de todos los cuerpos y como espacio “relación”, que quedaría definido por las relaciones que en él se establecen. Esta idea del espacio como relación está en la base del sentido antropológico que debe tener la ciudad, porque la identidad, las relaciones y la historia de los que habitan, se inscriben en el espacio. En el caso de la infancia, por sus características de inmadurez, necesidad de formación, protección, etc., los espacios sociales de la ciudad adquieren una especial significación”.

Los espacios de socialización son transmisores de conocimientos, mediante los cuales el niño aprende a desarrollar su particular personalidad. Y en este sentido, la calle o la cultura se convierten en grandes modeladores del sujeto. Así, siendo el ambiente, un modulador esencial de los procesos de enseñanza-aprendizaje, podemos decir que contribuye decisivamente al desarrollo de la competencia social, cooperativa y participativa. Puig y Trilla (1996: 155), nos recuerda que el medio urbano es un ámbito de socialización infantil, en el que mientras los niños juegan, van aprendiendo a tomar contacto con todo lo que les rodea. El encuentro en la calle permite al individuo acceder al aprendizaje y la confrontación de la realidad de manera informal, y con ello, la calle se transforma en una escuela informal para la infancia. Conviene no perder de vista que la escuela informal, debe ser un lugar donde los niños experimenten y se desarrollen de igual manera que lo hacen en el ámbito formal, pues al fin y al cabo, ambos conocimientos son necesarios para estar integrados en un grupo y vivir en sociedad.

Somos conscientes de que no existe una socialización sin que el sujeto se introduzca en el contexto ambiental. Y, la calle, justamente, se supone un importante agente que facilita los procesos socializadores durante el desarrollo de la infancia. La educación de la calle (Bonal, 1991), y con ella la educación al aire libre, es y seguirá siendo un prometedor recurso pedagógico que permitirá al niño aprender a desarrollar la creatividad y la imaginación en interacción con el medio que le rodea. La calle, como espacio de construcción del conocimiento en libertad, como lugar de encuentro intergeneracional, y como vehículo de transmisión de información, puede llegar a adquirir un significado muy especial tanto en cuanto seamos capaces de explotarlo didácticamente, para favorecer diálogos de la infancia con el entramado de relaciones socioculturales en la que se encuentra inmersa. No cabe duda de que la calle y sus espacios también educan, y en consecuencia, el uso pedagógico de los mismos nos va a permitir poner en práctica una pedagogía lúdica al aire libre, capaz de hacer de los juegos y los juguetes tradicionales recursos didácticos reconstructores

de memoria y herencia histórica y cultural. La calle es un espacio caracterizado por y para el ejercicio de la vida en sociedad (Fonseca Rodríguez, 2015).

Un espacio público al aire libre es un territorio del pueblo o de la ciudad donde cualquier persona tiene derecho a estar y a circular libremente. Nos referimos en este caso a espacios abiertos como plazas, calles o parques. Es el encuentro en la calle, en la plaza o en el parque, el que genera la adquisición de un conocimiento informal, complementario al formal, que contribuye al desarrollo de la vida cotidiana de la infancia en cuanto a su grupo y núcleo social. Son estos espacios al aire libre, los que permiten al individuo poner a prueba sus conocimientos, comportamientos emociones, valores y sentimientos, al enfrentarse a las diferentes situaciones a las que tenemos que hacer frente en la vida. La calle es un espacio de conocimiento social, un lugar para el encuentro con lo cultural y para dialogar con la cultura; nos permite compartir experiencias de vida y nos ayuda a interpretar el marco contextual y simbólico en el que nos corresponde responder a las preguntas básicas de la vida. El espacio público es siempre un espacio histórico que nos ayuda a identificar, conocer y repensar el pasado, participando activamente en la construcción y consolidación de la ciudadanía y sus valores.

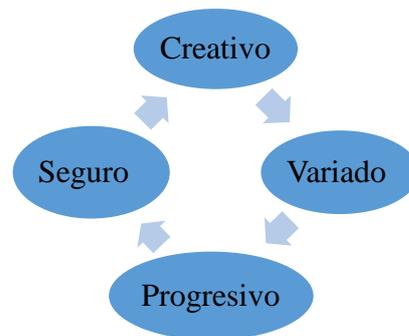
Los espacios públicos son lugares que podemos usar para la recreación, es decir, se trata de espacios donde los pequeños ciudadanos aprenden a expresarse de forma cultural, artística, lúdica, etc. Y precisamente, las grandes ciudades del siglo XXI, están provocando la reducción de espacios libres para la recreación, tal y como señala Fonseca Rodríguez (2015), lo que sin duda está repercutiendo en la calidad de vida de sus habitantes. Junto a ello, nos interesa destacar, de acuerdo con Lindon (2006), que los espacios públicos funcionan como una plataforma para la creación de la identidad colectiva de una sociedad. Estos espacios en la actualidad precisan que los concibamos como lugares que forman parte de nuestra historia personal y colectiva y en los que podemos desarrollar proyectos compartidos que colaboren en la construcción de un sentido de pertenencia identitaria a una determinada cultura. Y en este contexto, queremos entender que el juego tradicional nos va a permitir conocer nuestra cultura y sus particularidades, pues a veces ocurre que el pasado de las culturas se puede conocer a través de la lectura histórica y práctica activa de sus juegos.

Sabemos que el juego es una acción muy presente siempre y de gran importancia en la vida del ser humano, y a través de él se adquieren conocimientos, capacidades y hábitos partiendo de nuestras propias experiencias e intereses. El juego permite al niño aprender todo lo que necesita de una manera más rápida y mejor y, de acuerdo con Jiménez (2004), podemos entenderlo como:

- a) Medio de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo, el cual promueve la interacción y comunicación con otros, siendo una actividad que implica acción y participación.
- b) Fuente de placer, complaciendo al niño en su necesidad de conocer y experimentar. Tanto es así, que el placer del juego para el niño no está en conseguir una meta, si no en el mero desarrollo de la actividad.

- c) Recurso que nos facilita una libertad de elección.
- d) Actividad de gran seriedad para el niño, que le permite afirmar su personalidad, le da autonomía y poder, y favorece su autoestima. El juego para el niño es comparable al trabajo para el adulto.
- e) Instrumento que permite al niño reproducir la realidad social que le rodea, proyectando sus expectativas y deseos.
- f) Motivación en sí mismo, justificándose por sí solo.

El mismo Jiménez (2004), nos recuerda que para que un juego sea educativo debe ser creativo, seguro, progresivo y variado. Y en esta línea, resulta fundamental compartir la idea de aunque el niño no juega exactamente con la intención explícita de aprender, si que aprende mientras tiene la oportunidad de jugar.



**Figura 1: Factores para que un juego sea educativo.**  
**Fuente: Elaboración propia a partir de Jiménez (2004).**

En esta ocasión, queremos entender y evidenciar que el juego y el juguete pueden entenderse como una parte del patrimonio de la historia de la infancia, puesto que tales elementos acompañan al ser humano desde el principio de los tiempos, reflejando a través de ellos las costumbres de diferentes culturas, sus formas de pensar, de comunicarse etc. Teniendo esta idea presente, y entendiendo el juego y el juguete tradicional como un recurso didáctico y lúdico, queremos destacar la importancia que en aras de sugerir su puesta en valor, están adquiriendo los museos pedagógicos, concebidos como espacios pedagógicos vivos en los que se dan cita diferentes bienes patrimoniales materiales e inmateriales de carácter histórico-educativo, que ni estaban destinados a estar juntos, ni fueron concebidos para ocupar un espacio en vitrinas expositoras intentando captar la atención del público [...]. El museo de educación surge con la pretensión de convertirse en un espacio intergeneracional abierto y dinámico, capaz de favorecer el estudio, la catalogación, la exposición, la investigación, la conservación, la protección, el uso didáctico y la difusión del patrimonio histórico-educativo, del que los juegos y juguetes tradicionales forman parte (Álvarez, 2016: 23). Así,

parte de este patrimonio cultural como tal, hay que aprender a respetarlo y a conservarlo, pues gracias al juguete, por ejemplo, nuestra sociedad tiene la oportunidad de acercarse a su pasado, conociendo mejor sus tradiciones, hábitos, costumbres, etc. Gracias a estos museos pedagógicos, los juegos y juguetes tradicionales se están volviendo a abrir camino en la sociedad actual. A través de sus exposiciones y actividades didácticas, nos están permitiendo retroceder y buscar en nuestro pasado histórico educativo, permitiéndonos traer hasta el presente una muestra significativa de cuantos juguetes y prácticas lúdicas se convirtieron en su día en identidad de una determinada generación.

Las costumbres y tradiciones de una cultura son los medios u oportunidades por las cuales las personas establecen vínculos afectivos de generación en generación. El legado o memoria de nuestros antepasados son parte de nuestra herencia cultural, y en base a lo cual, entendemos que salvaguardar nuestra herencia cultural supone preservar nuestra identidad. Justamente, como parte de esta herencia, se encuentra el juego y el juguete tradicional, que forma parte del patrimonio cultural de una sociedad. Todo este planteamiento nos ayuda a entender y a valorar la importancia que conlleva la conservación de las tradiciones, para garantizar así la permanencia de la cultura en el tiempo y la salvaguardia del patrimonio cultural. Dichas tradiciones también ayudan además a fortalecer el sentido de pertenencia de una determinada comunidad. Esta pertenencia a un grupo, se entiende pues como una necesidad humana que se expresa a través de vínculos afectivos, entre otros, y a través del aprendizaje de una herencia cultural.

En definitiva y, de acuerdo con Álvarez, (2016: 19), “el patrimonio educativo tiene un importante valor histórico como fuente para el conocimiento del pasado y, tanto por esta condición, como por su capacidad para estimular el recuerdo y perpetuar la memoria de la educación, requiere y merece ser estudiado, preservado, difundido y puesto al servicio de la comunidad”. De esta forma, los museos pedagógicos en la actualidad destacan y ponen de manifiesto que el patrimonio educativo, del que forman parte los juegos y juguetes tradicionales, es necesario conocerlo, respetarlo, conservarlo y darlo a conocer. Porque este patrimonio, al igual que cualquier otro, nos ayudará a conocer el pasado de la educación y, por tanto, a entender mucho mejor su presente.

## **2. Diseño de una yincana infantil sobre juegos y juguetes tradicionales y de un salón del juego y del juguete tradicional al aire libre**

Partiendo de que los juegos y juguetes tradicionales merecen ser considerados como una parte importante de nuestro patrimonio cultural e histórico educativo, que se ha de salvaguardar y poner en valor, entendemos que la escuela y la familia tienen el deber moral de diseñar e implementar propuestas didácticas interdisciplinares que garanticen que se pueda legar a las generaciones venideras un conjunto de juegos y juguetes tradicionales, que han permitido históricamente el desarrollo de la identidad personal y cultural de múltiples generaciones de infantiles. Le corresponde a nuestra sociedad colaborar en la tarea de dar a conocer tantos juegos y juguetes que históricamente han venido sirviendo para educar a los más pequeños de la sociedad. Así, con la intención

de denotar que unos y otros siguen siendo necesarios y beneficiosos para los niños, hemos diseñado, implementado y evaluado una yincana sobre juegos tradicionales y un salón de juguetes al aire libre, con los que se ha pretendido evidenciar que unos y otros como patrimonio histórico educativo, tienen un gran potencial educador para formar a la infancia actual. Ambas propuestas se conciben desde la firme confianza en que una mirada al mundo lúdico del ayer nos puede ayudar a construir el futuro de nuestra sociedad desde el presente.

## **2.1. Marco contextual de las experiencias didácticas**

Las propuesta didácticas que presentamos en este trabajo, nace en el marco del Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla<sup>3</sup> (Álvarez, Núñez y Rebollo, 2012; 2014), en la línea de otras ya desarrolladas al amparo del mencionado (Ortiz y Álvarez, 2016). Gracias a la oportunidad que nos ha brindado la elaboración de un trabajo de fin de grado de la titulación de Grado en Educación Infantil de la Universidad de Sevilla, se han concebido ambas propuestas como un único proyecto que permite que pequeños y mayores intercambien pensamientos, vivencias, emociones y sentimientos, relacionados con los juegos y juguetes del ayer que han influido decisivamente en las vidas de generaciones pasadas. Todo ello, se ha planteado con la intención de reconocer la importancia que tiene propiciar oportunidades didácticas que contribuyan a reconocer que tanto los juegos, como los juguetes del pasado, son una parte importante de nuestra herencia patrimonial histórico educativa.

Concretamente, la implementación de estas dos propuestas se ha desarrollado en el “Parque La Alquería”, un espacio público abierto y al aire libre, situado en la localidad sevillana de Dos Hermanas. Tuvo lugar el pasado mes de junio de 2017.

## **2.2. Objetivos**

- Objetivos generales
  - a) Poner en valor en la infancia actual el uso del juego y de los juguetes tradicionales como instrumento que contribuye al desarrollo de la personalidad del niño.
  - b) Dignificar el papel del juego y del juguete tradicional como bien patrimonial de nuestra sociedad.
  
- Objetivos específicos:
  - c) Diseñar un proyecto formativo y lúdico centrado en la puesta en marcha de una yincana infantil y de un salón al aire libre sobre juegos y juguetes tradicionales.

---

<sup>3</sup> Cfr. <http://institucional.us.es/museopedagogia> Página web del Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.

- d) Introducir a los niños en un espacio abierto donde se reencuentren con juegos y juguetes del ayer.
- e) Apreciar la importancia de este patrimonio cultural, aprendiendo a valorarlo y respetarlo.

### **2.3. Destinatarios**

Las propuestas didácticas que se incluyen en este trabajo tiene como principales destinatarios directos, niños y niñas de 3 a 6 años, y como indirectos sus familiares más cercanos. Se enmarcan pues tales proposiciones en el segundo ciclo de la Educación Infantil.

### **2.4. Competencias**

El diseño de estas propuestas, lleva consigo el desarrollo de una serie de competencias que han sido establecidas en función de la etapa a la que las mismas van dirigidas. Se trata de la etapa de Educación Infantil<sup>4</sup>. En este caso, entendemos por competencias el conjunto de destrezas y habilidades que el niño ha de adquirir tras la implementación y desarrollo de las propuestas que nos ocupan.

Las competencias que se han de trabajar en este caso son:

- Competencia social y ciudadana.
- Competencia e autonomía e iniciativa personal.
- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia de aprender a aprender.

Las competencias relacionadas con el entono y con la interacción con el mundo físico, particularmente, se alcanzarán mediante cada una de las actividades que se han diseñado en el marco de ambas propuestas, y todas se han de desarrollar en un espacio físico abierto y al aire libre, en el que exista la oportunidad de manipular materiales y objetos que no pueden ser usados normalmente en la escuela o en casa. Además se tratará de hacer hincapié en transmitir a los niños conocimientos de índole cultural, que sirvan para percibir que tantos los juguetes, como los juegos tradicionales, forman parte de nuestra herencia y patrimonio cultural. Aprender a respetar las tradiciones, a valorar las cosas de antaño, a interactuar con el mundo del ayer, y a aprender conocimientos a través

---

<sup>4</sup> REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. BOE de 4 de enero de 2007. En línea: <https://www.boe.es/boe/dias/2007/01/04/pdfs/A00474-00482.pdf>

de juego son destrezas básicas que el niño ha de interiorizar tras la implementación de las propuestas que nos ocupan.

## 2.5. Contenidos

- Juegos tradicionales.
- Juguetes tradicionales.
- Valores: conservación, respeto, puesta en valor, reconocimiento.
- Patrimonio cultural.
- Pedagogía lúdica.
- Relación e interacción con los iguales.
- Compartir experiencias a través del juego y del juguete tradicional.
- Conservación y puesta en valor del espacio al aire libre como medio para el desarrollo de las habilidades lúdicas.
- Trabajo en equipo y compartido.
- Colaboración y cooperación.
- Participación activa.

## 2.6. Recursos y materiales

- Recursos humanos y materiales

Para garantizar la viabilidad de ambas propuestas, se requiere de manera imprescindible, del uso de diferentes recursos, tanto humanos como materiales.

- Humanos:

En cuanto a los humanos, es preciso contar con la presencia de dos educadores, además de con otras personas colaboradoras, que velarán para que las actividades transcurran con normalidad. El número de colaboradores dependerá del número de niños participantes. Un colaborador por cada 10 niños, aproximadamente. Si en la actividad participan personas con necesidades educativas especiales, se ha de velar para que las mismas sean atendidas en función de sus necesidades por colaboradores especializados en atención a la diversidad.

- Materiales:

Pañuelos, pelota de trapo, piedra, tiza, chapas, canicas, trompo, retales de tela, saquitos de tela, arroz, cuerdas, combas, yo-yo, diábolo, tijeras, cartulinas de diferentes tamaños y colores, rotuladores, pinturas, cuerdas, panel, etc.

## 2.7. Temporalización

Ambas propuestas didácticas se desarrollan en el mismo espacio paralelamente, con una duración aproximada de tres horas y media en horario extraescolar. A continuación se recogen los dos cronogramas ligados al desarrollo de las mencionadas:

PROPUESTA 1 (Juegos tradicionales)											
ACTIVIDADES	ORDEN DE SECUENCIA									TIEMPO	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
“Atrapa el pañuelo”											15 minutos aprox.
“Ratón que te pilla el gato”											15 minutos aprox.
“Pilla, pilla”											15 minutos aprox.
“¡Jugamos con una pelota de trapo!”											20 minutos aprox.
“La silla”											15 minutos aprox.
“Gallinita ciega”											15 minutos aprox.
“Merifá”											15 minutos aprox.
“Carreras de relevo”											20 minutos aprox.
“El teje”											15 minutos aprox.

PROPUESTA 2 (Juguetes tradicionales)											
ACTIVIDADES	ORDEN DE SECUENCIA									TIEMPO	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
“Saltamos a la comba”											15 minutos aprox.
“Bailamos con el trompo”											15 minutos aprox.
“¡Mueve el diábolo!”											15 minutos aprox.
“¡Una pelota de trapo!”											20 minutos aprox.
“Carreras de chapas”											15 minutos aprox.
“¿Cuántas chapas puedes sacar?”											15 minutos aprox.
“Encesta la canica”											15 minutos aprox.
“¡Sube y baja el yo-yo!”											10 minutos aprox.
“Los vestimos con recortables”											20 minutos aprox.

## 2.8. Descripción de las actividades

Ambas propuestas didácticas con sus respectivas actividades se realizarán en una única sesión. Esta sesión se divide en tres fases: acogida, momento de juego y despedida, siendo la primera y la tercera comunes para ambas proposiciones.

FASE DE ACOGIDA	
ACTIVIDADES	DESARROLLO
<p><b>“La telaraña”</b></p> 	<p>Para “romper el hielo”, resulta necesario crear un ambiente de cercanía y confianza que dé lugar a un clima agradable y receptivo. De esta forma, facilitaremos el conocimiento y la integración colaborativa del grupo con el que vamos a llevar a cabo las propuestas. En primer lugar, se desarrolla una dinámica de grupo para que los participantes se presenten uno a uno, y se conozcan así todos y cada uno de los que van a compartir la experiencia pedagógica. Para desarrollar esta actividad, nos colocamos todos en círculo, incluidos los educadores y colaboradores, y se empieza a pasar de uno en uno un ovillo de lana de manera alternativa y azarosa. Cuando el ovillo llega a cada uno, cada cual se presenta al resto, diciendo su nombre, comentando sus aficiones, las cosas a las que les gusta jugar y las cosas que le gusta hacer. Una vez haya tenido lugar este acercamiento inicial, los niños estarán más integrados en el grupo, se sentirán más cómodos y se encontrarán en disposición para trabajar en equipo y a través de una pedagogía lúdica.</p>
<p><b>“Preparados, listos... ¡ya!”</b></p>	<p>Tras las respectivas presentaciones, los educadores leen un cuento que servirá de iniciación a los temas propuestos. Se lee el cuento de “Timoteo y su abuelito, el viejo maestro”, del Museo Pedagógico de la Facultad de CC. de la Educación de la Universidad de Sevilla, o el cuento de “El trompito Federico”. Una vez leído el cuento elegido, se entrega a cada niño un cuestionario de ideas iniciales<sup>5</sup>, cuyas</p>

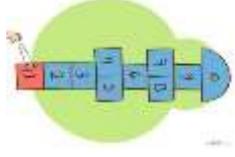
<sup>5</sup> El cuestionario incluye preguntas como las siguientes: ¿Te gusta escuchar las historias del pasado que te cuentan los mayores?, ¿disfrutas con ellas?, ¿piensas que son importantes? ¿por qué?, ¿crees que debemos compartir esas historias para revivir las cosas del pasado? ¿qué juegos tradicionales conoces?, ¿conoces juguetes de la época de tus abuelos?, ¿cuáles?, ¿Te divierte jugar con juguetes tradicionales?, ¿qué cosas se pueden aprender con estos juguetes?, ¿crees que es importante conservarlos?, ¿te gusta jugar en la calle?, ¿a qué cosas juegas en la calle?, ¿te divierte jugar al aire libre?, ¿por qué?, etc.

	<p>respuestas ayudarán a las docentes a conocer las ideas previas que cada niño tiene en relación con el tema que nos ocupa.</p> <p>Tras pasar este cuestionario, se darán algunos minutos para conversar sobre los juegos y juguetes tradicionales, de manera que los niños puedan conocer con más detenimiento que son estos elementos y por qué la yincana va dedicada a ellos.</p>
---	--

<b>FASE MOMENTO DE JUEGO</b>	
<b>PROPUESTA 1</b>	
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>DESARROLLO</b>
<p><b>“Atrapa el pañuelo”</b></p> 	<p>Se divide a los jugadores en dos equipos. Cada equipo se ha de colocar en fila en un lado de la zona de juego, y a cada jugador se le ha de asignar un número en función de los que haya. En el centro del espacio de juego deberá estar un educador sujetando el pañuelo que los jugadores deberán recoger. El educador irá cantando números, y los miembros de cada equipo a los que se les haya asignado números concretos, correrán a la vez hasta ver quién de los dos agarra el pañuelo y se lo lleva de nuevo hasta el lugar de salida en el que se ubica el equipo correspondiente. El equipo que consiga mayor puntuación es el que gana. Por cada pañuelo que cada grupo consigue llevar a su terreno, se consiguen 10 puntos.</p> <p><b>*PISTA: LOS.</b></p>
<p><b>“Ratón que te pilla el gato”</b></p> 	<p>Todos los participantes han de ser colocados en forma de círculo. Uno de los miembros será el ratón, que se encargará de dar vueltas alrededor del círculo, mientras el resto tienen los ojos tapados. El ratón colocará un pañuelo u otro objeto detrás del participante que elija, y éste será transformado en gato. El ratón debe avisar cuando haya colocado el objeto. Todos se destaparán los ojos y quien lo tenga detrás, ha de correr para coger al ratón antes de que este se siente en su sitio. Si el ratón consigue sentarse sin que lo cojan, pasará a quedarla y a ser el nuevo ratón, el gato. Si lo coge seguirá quedándola él.</p> <p><b>*PISTA: Y.</b></p>

<p><b>“Pilla, pilla”</b></p> 	<p>Se echa a suerte quien será el jugador que la quede. Una vez sea elegido, el resto sale a correr. El que la quede debe tocar a un jugador y decirle “Tú la llevas”; y así sucesivamente, hasta que el educador indique que se ha de parar el juego.</p> <p><b>*PISTA: TRADICIONALES.</b></p>
<p><b>“¡Jugamos con una pelota de trapo!”</b></p> 	<p>El educador ha de guiar a los jugadores hacia la zona de campo. Se han de conformar dos equipos. Cada equipo tendrá su nombre y grito de guerra, que serán elegidos por ellos mismos. Y cada equipo se posicionará en un lado del campo con sus respectivas porterías. Las normas del juego son las siguientes: solo podrá tocar el balón con las manos el portero; y si el balón sale fuera del campo sacará de banda el equipo que no haya tocado el balón. Ganará el equipo que consiga marcar dos goles. El balón con el que se jugará será de trapo, que tendrá que haber sido elaborado artesanalmente con los trapos oportunos.</p> <p><b>*PISTA: PARTE.</b></p>
<p><b>“La Silla”</b></p> 	<p>Se trata de un juego social de reglas, el cual consiste en colocar las sillas en forma de círculo con el asiento hacia fuera. Los jugadores irán rodeándolas al ritmo de música y siempre se pondrá en el círculo una silla menos que el número de participantes. El educador irá parando la música según vaya estimando y todos tendrán que buscar un sitio para sentarse. Quien no encuentre silla y se quede de pié, se eliminará, y así sucesivamente se irán eliminando personas y sillas. Ganará el jugador que consiga quedarse sentado en la última silla.</p> <p><b>*PISTA: NOSOTROS.</b></p>
<p><b>“Gallinita ciega”</b></p> 	<p>Se trata de un juego sensorial, en el que uno de los jugadores será quien la quede, es decir, será la “gallinita ciega”. Se le vendarán los ojos con un pañuelo para que no pueda ver al resto de jugadores y los demás rodearán a la gallinita ciega dando vueltas sobre ella y cantándole la siguiente canción:</p> <p><i>Gallinita ciega, qué se te ha perdido,</i></p>

	<p><i>una aguja, un dedal,</i> <i>échala a buscar.</i></p> <p>Tras finalizar la estrofa de la canción, la gallinita debe intentar encontrar a los demás. Al primer jugador que toque será quien la quede.</p> <p><b>*PISTA: LOS.</b></p>
<p><b>“Merifá”</b></p> 	<p>En un espacio amplio, los jugadores se colocan en círculo, se cogerán unos a otros por la cintura del compañero de delante, cantando la siguiente canción:</p> <p><i>Merifá</i> (pie derecho delante), <i>Merifá</i> (pie izquierdo delante), <i>Merifá, fá, fá</i> (pie derecho, izquierdo, derecho). <i>Chundi, chundi, chundi</i> (cadera hacia derecha, izquierda, derecha). <i>Merifando, merifando</i> (culo hacia delante y hacia atrás).</p> <p>Esta misma canción, se repetirá de distintas formas: sentados sobre las piernas de los compañeros, agarrados sobre el compañero de delante...</p> <p><b>*PISTA: OLVIDAR.</b></p>
<p><b>“Carreras de relevos”</b></p> 	<p>Se distribuye el grupo en equipos en función del número de participantes. Los equipos se colocan unos al lado de los otros, según indique el educador. Cada equipo se colocará en fila, unos detrás de otros. El educador marcará la distancia o lugar hasta donde tienen que ir, así como el momento de salida. El juego consiste en que los niños que están en primera posición de sus equipos salgan corriendo cuando el educador diga ¡ya!, y vayan hasta el lugar que él determine y vuelvan hacia su equipo, para pasar el relevo a su compañero mediante el toque de manos. Ganará el equipo que antes termine el relevo.</p> <p><b>*PISTA: EL.</b></p>
<p><b>“El teje”</b></p>	<p>Se pinta sobre el suelo el dibujo que aparece en la columna de la izquierda.</p> <p>El juego comienza tirando una piedra pequeña, en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Así, avanzando números, se trata de recorrer</p>

	<p>la rayuela entera a pié cojo sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta llegar al número 10. En el caso de pisar la raya se volverá a empezar de nuevo. Todo el recorrido se realiza a pata coja, excepto las casillas 4-5 y 7-8, ya que en estas se posan ambos pies sobre los cuadrados.</p> <p><b>*PISTA: ES.</b></p>
---	---

<b>PROPUESTA 2</b>	
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>DESARROLLO</b>
<p><b>“Carreras de chapas”</b></p> 	<p>Para realizar la carrera los niños irán golpeando con sus dedos la chapa que a cada cual le corresponda, guiándola desde la salida que se marque hasta la meta por un circuito realizado con cuerdas. Si la chapa se sale de los límites marcados, tendrá que retroceder el jugador y volverá a colocarse con ella en el mismo sitio donde se encontraba antes de ser golpeada por última vez.</p> <p>Cada niño golpeará su chapa en su turno, de manera que han de conocer previamente el orden de participación de cada cual y respetar el turno de cada uno de sus compañeros.</p> <p><b>*PISTA: JUEGOS.</b></p>
<p><b>“¿Cuántas chapas puedes sacar?”</b></p> 	<p>En el suelo se encontrarán dos círculos grandes delimitados por cuerdas. En su interior se encontraran diversas chapas. Cada niño tendrá en su mano una chapa, que deberá tirar hacia el interior del círculo para internar sacar fuera del mismo el mayor número de chapas posibles. Una vez que el niño tire su chapa, recogerá todas las que hayan salido del círculo y dará paso a otro compañero. Finalmente se revisará cuantas chapas tiene cada uno y ganará el jugador que más ejemplares tenga.</p> <p><b>*PISTA: JUGUETES.</b></p>
<p><b>“Encesta la canica”</b></p>	<p>A cada niño se le asignará el mismo número de canicas al inicio de la actividad. La cantidad asignada a cada cual dependerá de los niños que participen. Los pequeños se colocarán en fila frente a</p>

	<p>unos pequeños agujeros que encontrarán en el suelo, a una distancia de 10 pasos. Cada niño deberá meter las canicas dentro del agujero o, al menos, acercarse a este lo máximo posible.</p> <p><b>*PISTA: FORMAN.</b></p>
<p><b>“Bailamos con el trompo”</b></p> 	<p>En primer lugar, el educador mostrará qué es un trompo y dará a conocer cómo se utiliza como recurso lúdico. Se encargará de enrollar la cuerda en el trompo desde la punta metálica hasta la parte más ancha. Una vez esté enrollada la cuerda en el trompo, se lanzará para que todos vean como gira y baila. Cada niño deberá repetir esta acción cuantas veces sean necesarias hasta que consiga hacer bailar al trompo. Una vez que esté consiga girar sobre sí mismo, cada niño deberá cronometrar cuánto tiempo gira su trompo hasta que se pare definitivamente. Gana aquel jugador que consigue que su trompo gire durante un mayor número de segundos.</p> <p><b>*PISTA: DE.</b></p>
<p><b>“¡Una pelota de trapo!”</b></p> 	<p>Con esta actividad se pretende que los niños construyan por ellos mismos una pelota de trapo, a efectos de que perciban que existen con las pelotas de ahora y sus diferentes tipologías.</p> <p>Para construir la pelota, primero se llenará un saquito de tela con arroz. Esto servirá para que la pelota tenga mayor firmeza. Dicho saquito se deberá recubrir por varios retales de tela, los cuales se irán cerrando con nudos. Se pondrán tantos retales de tela como sean necesarios hasta que la pelota tenga el tamaño que se desea.</p> <p><b>*PISTA: NO.</b></p>
<p><b>“Los vestimos con recortables”</b></p> 	<p>En una mesa, encontrarán dos grandes muñecos de cartulina que tendrán que vestir. Para vestirlos, tendrán diversas cartulinas con dibujos de diferentes prendas de vestir y adornos que deberán recortar con ayuda de unas tijeras. Una vez recortados, colocarán las diferentes prendas de vestir, con sus respectivos adornos en los grandes muñecos. Estas prendas tendrán unas solapas que permitirán que queden sujetas al cuerpo de los muñecos.</p> <p><b>*PISTA: PODEMOS.</b></p>

<p><b>“Saltamos a la comba”</b></p> 	<p>Antes de comenzar a jugar con la comba, se mostrará a los pequeños cómo se usa, tanto de manera individual como en grupo, y se ensayará repetidas veces con ayuda de una canción. Una vez hayan aprendido la canción todos los participantes, se comienza a jugar.</p> <p>Con la comba se realizarán dos actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. De manera individual, se dará una comba a cada niño para que jueguen con ella de las maneras que se han mencionado anteriormente.</li><li>2. De manera grupal, dos niños sostendrán la comba mientras los demás se van metiendo a saltar de uno en uno cantando la canción que se haya ensayado. Los roles se van cambiando cada cierto tiempo, según marque el educador.</li></ol> <p>La canción que se cantará será la siguiente:</p> <p><i>Al pasar la barca me dijo el barquero las niñas bonitas no pagan dinero, yo no soy bonita ni lo quiero ser. Arriba la barca una, dos y tres.</i></p> <p><b>*PISTA: ¡CONSERVAR!</b></p>
<p><b>“¡Mueve el diábolo!”</b></p> 	<p>En este punto de encuentro los niños podrán conocer el diábolo, observarlo, manipularlo y aprender a moverlo. En primer lugar, el educador mostrará este juguete tradicional, explicando su función y haciendo una demostración de cómo se juega con él. Tras esto, todos los niños tendrán la oportunidad de manipularlo libremente, aprendiendo a jugar con él.</p> <p><b>*PISTA: PASADO.</b></p>

“¡Sube y baja el yo-yo!”



Con esta actividad los niños podrán conocer en mayor profundidad un juguete tradicional muy conocido por los niños del ayer, el yo-yo. Podrán manipularlo y disfrutar bailándolo, interiorizando a la vez las distintas formas de bailarlo con ayuda del educador.

**\*PISTA: ¡GENIAL!**

## FASE DE DESPEDIDA

Una vez que todos los niños hayan pasado y participado en todos los puntos de encuentro, habiendo podido disfrutar del uso de diferentes juguetes tradicionales y de momentos lúdicos diversos, se ha de proceder a formar una frase final compuesta por cada una de las palabras que los niños han ido encontrando en diferentes sobres, una vez hayan ido descubriendo las oportunas palabras tras la finalización de cada actividad.

Una vez formada la frase en cuestión, se han de unir a los pequeños en un gran grupo y, todos juntos, leeremos y reflexionaremos sobre el contenido y significado de la mencionada frase. Además de la reflexión, se volverá a pasar un cuestionario para recoger las ideas de los niños tras realizar la yincana de actividades que nos ocupa. Dicho cuestionario también será grabado para su posterior transcripción.

Con esto, podremos confirmar si los niños han disfrutado o no con esta actividad, si se han alcanzado los objetivos propuestos previamente, si han interiorizado los conocimientos y contenidos y, además, veremos si las informaciones aportadas en esta reflexión varían de algún modo con las ideas previas recogidas durante la asamblea, pudiéndose contrastar las ideas de antes con las de después y, así, afirmar si ha tenido lugar o no un aprendizaje significativo por parte de los pequeños participantes.

## 2.9. Metodología

De cara al desarrollo de las distintas sesiones/actividades ligadas a las dos propuestas educativas que se presentan, se ha de llevar a cabo una metodología activa, participativa, constructivista, lúdica y colaborativa, tanto por parte de los niños, como por parte de las personas que intervengan

directamente en el transcurso de las actividades. Mediante las proposiciones planteadas, se pretende que los niños sean capaces de valorar el papel de los juegos en su cotidianeidad, disfrutando con el uso de juguetes del ayer, que en este caso concebimos como bienes patrimoniales de carácter histórico educativo. A través de una metodología lúdica, los pequeños aprenden más fácilmente y de una manera más divertida, evitándose así el desarrollo de procesos didácticos tediosos. De esta forma, los infantes tienen la oportunidad de participar en el desarrollo de una dimensión lúdico creativa del aprendizaje (Kac, 2015), aprendiendo a través de procesos comunicativos, expresivos, interactivos, emocionales, e incluso, sentimentales. Mientras el niño grita, ríe, salta, corre, llora, se enfada, construye, inventa, etc., tiene la oportunidad de aprender mucho más significativamente generando metáforas, interrogantes, reflexiones, etc., que contribuyen a un cambio de pensamiento activo y crítico.

Ni qué decir tiene que en estas propuestas didácticas los niños tienen un papel primordial en el desarrollo de cuantos procesos de enseñanza aprendizaje en ellas se conciben. El niño adquiere un papel activo, dinámico y colaborativo. Los educadores han de convertirse en agentes pedagógicos por excelencia, tanto en cuanto han de encargarse de transmitir a los infantes un amplio conjunto de conocimientos experienciales y actitudinales ligados a propiciar su sensibilización ante el goce y disfrute con los juguetes y juegos de antaño.

Se ha de partir de las ideas previas de los niños, para poder adecuar los conocimientos que se desean transferir de una forma más objetiva y concisa. Además se han de tener en cuenta los centros de interés de los pequeños, dándoseles respuestas y haciéndoseles partícipes del verdadero sentido de las propuestas didácticas en todo momento. Se ha de mantener continuamente su motivación y se debe propiciar despertar el interés de los pequeños por las distintas actividades que se vayan realizando. Otro aspecto a destacar en cuanto al aparato metodológico, tiene que ver con la conveniencia de intentar trabajar los contenidos a transmitir de manera que los niños perciban su utilidad y su repercusión en sus vidas personales.

## **2.10. Implementación y ejecución de las propuesta pedagógicas**

“El juego es el disfraz del aprendizaje, un disfraz libre, divertido y transparente, que no pretende ocultar nada, más bien enseñar todo” (Ernesto Yturralde).

Las propuestas didácticas que nos ocupan se implementaron el pasado mes de junio de 2017, en horario de tarde, en el parque “La Alquería”, situado en la localidad de Dos Hermanas (Sevilla). Tal y como se ha concretado previamente, las mismas se desarrollaron en base a los tres momentos señalados: acogida, momento de juego y despedida. Con la intención de que participaran de la experiencia el mayor número de niños posible, se colocaron carteles por el entorno del parque para captar la atención de familias y pequeños. Finalmente, participaron de la experiencia una decena de niños. Además, en el lugar en el que se realizaron las propuestas, se colgó una gran pancarta que sirvió para dar la bienvenida a todos los participantes.



**Imagen 1:** Cartel anunciador para reclamar la atención de los niños e invitarlos a participar de las propuestas didácticas.

**Fuente:** Elaboración propia.

Para organizar ambas propuestas, que se desarrollaron paralelamente, se delimitaron diferentes espacios en función del que se consideró necesario para facilitar el desarrollo de cada una de las actividades previstas. Estos fueron señalados con carteles donde aparecían los nombres de cada actividad y el número correspondiente al orden en el que se irían realizando las mencionadas. En dichos espacios se colocaron también los materiales necesarios para el desarrollo de todas y cada una de las actividades.

En el momento de la acogida tuvo lugar uno de los momentos esenciales de la yincana, pues fue aquí donde le dimos la bienvenida a nuestros pequeños con un juego de presentación llamado “la telaraña”. Esta actividad contribuyó a que todos los participantes interactuaran inicialmente y se conocieran, lo que permitió crear un buen clima al inicio del desarrollo de las propuestas didácticas.



**Imagen 2: Desarrollo del juego “la telaraña”. Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

A continuación, se pasó a leer el cuento “El trompito Federico”, el cual captó la atención de los pequeños y les ayudó a introducirse en el tema. Tras la puesta en común una vez leído el cuento, se procedió a pasar un cuestionario concebido para recoger las ideas previas de los niños en relación con la temática que nos convoca. Esta tarea, resultó especialmente útil, sobre todo para conocer lo que los niños sabían y las experiencias que tenían en relación con los juegos y juguetes tradicionales.



**Imagen 3: Grupo de niños participando de la lectura del cuento “El trompito Federico”.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

Tras pasar el cuestionario, comenzamos con la segunda fase de las propuestas, que tiene que ver con el “momento de juego”. La primera actividad en esta fase fue la de “atrapa el pañuelo”. A través de este primer juego se puso de manifiesto cómo los niños eran capaces de competir sanamente y de disfrutar al aire libre a

través de la puesta en práctica de un juego tradicional que favorece las relaciones humanas y fomenta el intercambio de ideas, pensamientos, etc., entre los participantes.



**Imagen 4: Grupo de niños jugando a “Atrapa el pañuelo”.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

Al juego del pañuelo, le siguió el denominado “carrera de chapas”. Sin duda, esta experiencia lúdica puso de manifiesto la capacidad de los niños para aprender divirtiéndose y para percibir de manera activa las posibilidades

que nos brinda el medio ambiente y sus recursos reciclables a la hora de experimentar vivencias lúdico creativas.



**Imagen 5: Grupo de niños jugando a una carrera de chapas.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).  
Fuente: Colección particular.**

Al juego de chapas le siguió uno muy popular, “ratón que te pilla el gato”, y suficientemente conocido por los participantes. No obstante, juegos como estos garantizan siempre que los niños disfruten, se entretengan, se relacionen con el medio en el que se desarrolla el juego, lo descubra, lo valore, lo reinvente, lo cuestione, etc.



**Imagen 6: Grupo de niños jugando a “Ratón que te pilla el gato”.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).  
Fuente: Colección particular.**

A continuación, a través del juego “¿cuántas chapas puedes sacar?”, los niños demostraron que es posible divertirse mientras se mira al pasado y se implementan juegos tradicionales que tienen la capacidad de motivarlos y entretenerlos. La sencillez de las propuestas lúdicas de antaño van ligadas en este caso a la capacidad que tienen para enganchar a los niños de hoy, tanto en cuanto les

hace vivir un agradable rato de juego no fácilmente olvidable.



**Imagen 7: Grupo de niños jugando a ¿cuántas chapas puedes sacar?**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

Las chapas dieron paso a la siguiente actividad, que fue la del “pilla, pillla”. El aire libre y el contexto en el que se desarrollaron cada una de las actividades que estamos presentando permitieron que los niños desarrollaran un ejercicio físico importante, en la medida en

que un amplio número de carreras se fueron sucediendo durante el transcurso del juego. Sin duda, una propuesta que contribuyó positivamente al conocimiento del medio, del entorno y de las posibilidades lúdicas que nos ofrece un parque al aire libre como el mencionado.



**Imagen 8: Grupo de niños jugando al “pilla, pillla”.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

Jugar a las canicas es siempre traer a colación ese juego al que los niños de antaño dedicaban horas y horas en la calle. “Encesta la canica”, fue una actividad que, aunque todos la conocían, no habían tenido mucha oportunidad de experimentar

con ellas en un parque al aire libre. Chicos y chicas se divertieron y compitieron sanamente, tratando de poner en evidencia sus posibilidades para encestar el mayor número de canicas.



**Imagen 9: Grupo de niños jugando a las canicas.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

Las canicas cedieron su paso al tradicional juego de “la silla”. Puesto que no se disponía de sillas en el parque, estas fueron reemplazadas por aros hechos con cuerdas, que era donde los niños tenían que sentarse. Ingenio y creatividad permitieron esta vez desarrollar

de una manera novedosa un juego tradicional y suficientemente popularizado en nuestros días.



**Imagen 10: Grupo de niños participando en el juego de la silla.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

A través de la actividad “bailamos con el trompo”, salió a colación el protagonista del cuento que se contó al inicio de las actividades. En esta actividad de manera particular, participaron algunos familiares de los niños; quienes hicieron determinadas demostraciones relacionadas con las diferentes maneras que existen para hacer bailar al trompo. Esta actividad

permitió un interesante encuentro intergeneracional, tan denotado en estos momentos en nuestra sociedad. Indudablemente, este tipo de oportunidades favorecen que mayores y niños entren en diálogo para traer hasta el presente aquellas costumbres tradicionales que forman parte de nuestra herencia cultural. Hablar de juegos y jugar es un ente que nos permite a mayores y pequeños entrar en contacto e interactuar favoreciendo procesos comunicativos de diversa índole.



**Imagen 11: Grupo de niños bailando el trompo.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

El popular juego de la “gallinita ciega” siguió al juego de “la silla”, que fue la siguiente actividad que se les planteó. Este juego ayudó a algunos niños a recordar la canción propia que se trae a colación cada vez que se opta por jugar al mismo. En este sentido, las canciones tradicionales se hicieron presentes a la hora de participar de esta experiencia lúdica. Actividades de este

tipo nos permiten poner en valor las canciones que nuestros padres y abuelos cantaban a la hora de jugar a este tipo de juegos. La música es siempre una buena compañera del juego. Y de alguna forma, en esta ocasión se puso de manifiesto que cuando se juega con música, las posibilidades para pasarlo mejor y con naturalidad y armonía, aumentan.



**Imagen 12:** Grupo de niños jugando a “la gallinita ciega”.

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente:** Colección particular.

Al juego de la “gallinita ciega”, le siguió una jornada lúdica con “una pelota de trapo”. Aprender a hacer estas pelotas con trapos traídos de casa resultó una actividad particularmente constructiva, del agrado de todos los niños. Fue especialmente atractivo comprobar cómo es posible en estos tiempos que los niños sean capaces de encontrar alicientes y motivos para fabricar un juguete y divertirse durante el transcurso del proceso al que nos referimos. En esta actividad también participaron algunos familiares nuevamente.

participaron algunos familiares nuevamente.



**Imagen 13:** Grupo de niños elaborando pelotas de trapo.

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente:** Colección particular.

Una vez elaboradas las pelotas, llegó el momento de jugar con ellas. A través de este juego, los participantes empatizaron con los niños del ayer, y comprendieron la dificultad que éstos tenían para jugar. En cualquier caso, se puso de manifiesto que los niños en la actualidad son capaces de divertirse con juegos y juguetes de antaño, a pesar de los múltiples que tenemos a nuestra disposición en la actualidad. Durante el rato de juego, múltiples emociones y sentimientos afloraron en el parque. Chicos y chicas supieron aunar esfuerzos y voluntades para participar activamente en la jornada lúdica.



**Imagen 14: Grupo de niños jugando con una pelota de trapo.**  
**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

Tras el juego con la pelota, los participantes se dedicaron a jugar a “Los vestimos con recortables”. Se trata de una actividad muy sugerente para los niños, ya que tratan de empatizar con personas de otros géneros mientras deciden cómo visten a los muñecos recortables. Los participantes se encargaron de recortar y de pintar las prendas, para posteriormente colocarlas a los muñecos recortables. Chicos y chicas superaron barreras y estereotipos a través de actividades como estas, que favorecen el diálogo, el intercambio de ideas y la utopía educativa.



**Imagen 15: Grupo de niños colocando ropas a muñecos recortables.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

Seguidamente, y de cara a propiciar un rato distendido entre los participantes en las propuestas pedagógicas, se les invitó a los chicos a bailar junto mientras sonaban canciones lúdicas tradicionales. Una actividad como ésta contribuyó a que los chicos se soltaran, perdieran la timidez, gritaran, danzaran, cantaran, y en definitiva, se alegraran.



**Imagen 16: Grupo de niños bailando al aire libre.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

Tras la danza, el baile y el canto, llegó la hora de que los participantes saltaran a la comba. A estas alturas del desarrollo de la propuesta, los chicos mostraron un particular interés y motivación por poder saltar a la comba. Durante un rato dedicaron el tiempo a saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonaron educadores y familiares de los participantes.

El entusiasmo y ganas por saltar lo máximo posible fue la tónica dominante durante el transcurso

de esta propuesta didáctica. Esta distendida actividad pasó muy rápidamente y a los chicos les supo a poco. A la comba le siguió una “carrera de relevos”, en la que, por grupos, los chicos compitieron para demostrar quiénes eran capaces de correr al más alto nivel.



**Imagen 17: Grupo de niños saltando a la comba. Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla). Fuente: Colección particular.**



**Imagen 18: Grupo de niños participando en una carrera de relevos. Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla). Fuente: Colección particular.**

Tras las carreras mencionadas, los chicos dedicaron su tiempo a hacer bailar el diábolo. Se trata de un juguete que consiste en un carrete formado por dos conos unidos por sus vértices, que se hace girar sobre una cuerda sujeta por dos palos, los cuales se manejan con ambas manos, subiéndolas y bajándolas alternativamente. Este juego fue muy llamativo para todos los participantes, ya que muchos de ellos no lo conocían y no había tenido nunca la oportunidad de tener uno en sus manos. A través de esta actividad, los chicos demostraron pericia, ingenio, capacidad para los malabares, dotes artísticas, dramáticas, etc.



**Imagen 19: Grupo de niños jugando con un diábolo. Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla). Fuente: Colección particular.**

En la recta final de las propuestas didácticas, los chicos tuvieron la oportunidad de jugar al teje. En esta ocasión, se trató de un teje muy especial, pues al estar al aire libre y sobre un suelo de hierba, no fue posible pintar con tiza la escalera correspondiente. En esta ocasión, se elaboró con fieltro una escalera de color, sobre la que los participantes pusieron en evidencia sus dotes lúdicas. El rato que pasaron los chicos jugando a esta actividad, pasó rápidamente y de manera muy distendida. Se trata de un juego popularmente conocido, pero que siempre despierta un notable interés entre quienes tienen la oportunidad de jugar.



**Imagen 20: Grupo de niños jugando al teje.**  
**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**  
**Fuente: Colección particular.**

Al teje le siguió el juego del yo-yó”. Todos los chicos tuvieron la oportunidad de experimentar como se bailaban y, aunque en esta ocasión no se pudo contar con yo-yó de madera, si que se utilizaron unos más modernos y de otros materiales, como por ejemplo, el plástico. Llamó la atención cómo fueron capaces de bailarlo la mayor parte de los participantes en las experiencias didácticas que nos ocupan.



**Imagen 21: Grupo de niños jugando con un yo-yó.**  
**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**  
**Fuente: Colección particular.**

Como se comentó, cada una de las actividades que integran las dos propuestas didácticas que se han presentado, suponía encontrar y abrir un sobre de color y conseguir ir sumando palabras con la finalidad de conformar una frase final con ayuda de todas las palabras acumuladas.



**Imagen 22: Grupo de niños buscando palabras en sobres de colores.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

Finalmente, cuando los participantes consiguieron reunir las dieciocho pistas que permanecían escondidas, se dispusieron a conformar la frase que nos llevó a reflexionar sobre el tema objeto de estudio que nos ocupa. Con esto se pasó a la “fase de despedida” de nuestras propuestas pedagógicas. Así, tuvo lugar una reflexión final grupal sobre lo vivido y aprendido durante el transcurso de las diferentes actividades realizadas. La experiencia se cerró con un ejercicio de evaluación final, en el que los participantes trataron de responder con sinceridad a un cuestionario que se les pasó con la intención de conocer cuánto y cómo habían aprendido.



**Imagen 23: Grupo de niños celebrando el haber llegado al final de las propuestas didáctico lúdicas.**

**Parque “La Alquería”. Dos Hermanas (Sevilla).**

**Fuente: Colección particular.**

## **A modo de evaluación: reflexiones finales**

En el contexto socioeducativo actual, ocurre que los chicos encuentran cada vez menos oportunidades para salir a la calle o al parque, y poder así jugar al aire libre. Diferentes circunstancias ajenas a los deseos de los niños están impidiendo que el juego se convierta en un elemento y en un recurso pedagógico fundamental para el desarrollo de sus personalidades. De esta forma, al verse reducido el tiempo que el niño pasa en la calle, se reduce también de una manera determinante el tiempo para el juego y la interacción con el contexto que le rodea. Desde el Observatorio del Juego Infantil de España<sup>6</sup>, se nos recuerda que los adultos, por temor al futuro de sus hijos, tienden a acortar la vida de la etapa infantil queriéndolos anticipar injustamente a las necesidades de los

---

<sup>6</sup> Cfr. <http://www.observatoriodeljuego.es/> Página web del Observatorio del Juego Infantil.

adultos. A veces, se piensa precipitadamente que el juego no es demasiado importante para los niños, y lo peor de todo es que se nos olvida que es un derecho fundamental de la infancia.

No cabe duda de que el juego favorece el desarrollo de los procesos didácticos, fomenta la motivación del niño para interactuar con el medio que le rodea y aumenta el interés por descubrir, conocer y aprender cosas nuevas. Y en este sentido, la implementación de las experiencias didácticas que se han presentado en este artículo lo ha puesto de manifiesto. El juego al aire libre, propiciando una mirada al mundo lúdico tradicional del ayer, permite al niño realizar ejercicio físico, experimentar con los cinco sentidos, ampliar los círculos de amistades, dialogar con el medio ambiente, negociar normas y reglas, interiorizar valores, etc. No podemos olvidarnos que el mundo de los niños se corresponde con un mundo imaginativo y creativo que hay que darles a conocer. Y a este respecto, el acercar a la infancia al conocimiento de la cultura lúdico patrimonial, es una garantía que le llevará a conocer un amplio conjunto de juegos y juguetes tradicionales que forman parte de nuestra herencia cultural. Una sociedad que le da la espalda a sus tradiciones lúdicas, que recorta las posibilidades para que la infancia juegue al aire libre, que frustra oportunidades para vivir experiencias lúdicas, que evita encuentros intergeneracionales, etc., es una sociedad que está privando a la infancia de conocer su historia desde un presente que no se puede construir sin una mirada retrospectiva a todo lo que nos ha ayudado a ser lo que hoy somos. Una sociedad que invita a jugar es una sociedad que aspira a un futuro mejor.

Con este trabajo, hemos tratado de poner en valor que a través del juego el niño interioriza saberes, experimenta valores, vive emociones, desarrolla la creatividad, propicia una mirada retrospectiva al pasado, y tiene la oportunidad de conocer una parte patrimonial de nuestra herencia cultural. Jugar no es perder el tiempo. El juego es un detonador de todo proceso didáctico. El juego es esencial para el desarrollo integral del ser humano y, sobre todo, si este se lleva a cabo en un espacio libre y compartido con otros, sus efectos son mucho más pronunciados y beneficiosos. Así, con la intención de demostrar a los niños participantes en estas experiencias pedagógicas que los juegos y juguetes tradicionales pueden aportarles nuevos conocimientos y vivencias, a la vez que pueden ayudarles a experimentar nuevas oportunidades de disfrute, hemos querido reivindicar la importancia de conservar y valorar este patrimonio material e inmaterial de la educación. En este sentido, y tal y como argumenta Álvarez (2012), los juegos populares sirven para que la infancia adquiera conciencia de las grandes posibilidades que le puede brindar el juego como medio de relación y disfrute, además de despertar su interés por conocer y concebir el juego como vínculo y parte del patrimonio educativo de nuestro país.

En definitiva, tras el diseño, implementación y evaluación de las experiencias didácticas de las que se han dado cuenta en este artículo, podemos confirmar que todos los participantes han puesto un interés especial en comprender el valor que tienen los juegos y los juguetes tradicionales como bienes patrimoniales de nuestra cultura, mientras se han divertido en sus relaciones con ellos. De esta forma, entendemos que propuestas como estas contribuyen a educar a la infancia en el respeto

a las tradiciones culturales, poniendo en evidencia en este caso, la necesidad de no privarla de oportunidades en las que lo lúdico y lo histórico pueda contribuir al desarrollo de su personalidad.

## Referencias bibliográficas

- Alfonso, P., & Aguado, J.P. (2012). *Estereotipos y coeducación*. España: Fondo Social Europeo-Consejo Comarcal del Bierzo.
- Álvarez, P. (2012). Cada cual que aprenda su juego. Juegos populares como patrimonio de la Educación Física. *Revista Tandem. Didáctica de la Educación Física*; nº. 39, abril-mayo-junio, pp. 99-106. En línea: <http://www.grao.com/revistas/tandem/039-actividades-fisicas-artistico-expresivas-que-nos-preocupa/cada-cual-que-aprenda-su-juego-juegos-populares-de-la-infancia-como-patrimonio-de-la-educacion-fisica>
- Álvarez, P. (2016). *Los Museos Pedagógicos en España. Entre la memoria y la creatividad*. Gijón: Trea S.L y EUS.
- Álvarez, P.; Núñez, M. y Rebollo, M.J. (2012). Viaje hacia una realidad inacabada: el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. *CABÁS: patrimonio histórico-educativo*, nº 8, diciembre, pp. 157-176. En línea: <http://revista.muesca.es/documentos/cabas8/MUPEFASE.pdf> ISSN 1989-5909
- Álvarez, P.; Núñez, M. y Rebollo, M.J. (2012). *El Museo Pedagógico de la Facultad de CCE de la Universidad de Sevilla: un espacio para contar historias*. Sevilla: Secretariado de Recursos Audiovisuales de la Universidad de Sevilla.
- Bonal, R. (1991). *La pedagogía al carrer. Teoría i pràctica de l'educació al carrer*. Barcelona: Ed. Claret.
- Carmona Ruíz, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura. *EmasF, Revista Digital de Educacion Fisica*, año 3, nº. 15, marzo-abril, pp. 1-14.
- Fonseca Rodríguez, J.M. (2015). La importancia y la apropiación de los espacios públicos en las ciudades. *Revista de Tecnología y Sociedad*, nº. 7 (4). En línea: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/222/329>
- Huizinga, J. (1957). *Homo ludens*. Buenos Aires: Enece Editores.
- Jiménez, M.I. (2004). *Jugar: la forma más divertida de educar*. Madrid: Palabras, S.A.
- Kac, M. (2015). *El periodo de iniciación en la Educación Infantil. Conformación grupal y dimensión lúdico-creativa del aprendizaje: propuestas didácticas y planificación estratégica*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Lantigua, J. (2007). El deterioro de los juegos tradicionales. *Revista digital Lecturas: Educación física y deportes*, nº. 106, pp. 447-463.

- Lindon, A. (2006). *Lugares e imaginarios en la metropolis*. Barcelona: Anthropos.
- Navacerrada, R. (2008). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI. Revista Pedagógica ADAL, nº. 17, pp. 15-23. Disponible en: [http://www.apefadal.es/pdf/revista\\_23\\_digital.pdf](http://www.apefadal.es/pdf/revista_23_digital.pdf)
- Ortiz, J. & Álvarez, P. (2016). Una mirada a los juegos y juguetes del ayer. Encuentro intergeneracional entre abuelos/as y nietos/as para la recuperación del patrimonio educativo. *Cabás. Patrimonio Histórico Educativo*. En línea: <http://revista.muesca.es/experiencias15/364-encuentro-intergeneracional>
- Payá Rico, A. (2008). *Aprender jugando: una mirada histórico educativa*. Valencia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Valencia.
- Puig, J.M. & Trilla, J. (1996). *Pedagogía del ocio*. Barcelona: Laertes.
- Pérez, P.M. (2015). *Los espacios de juego y el desarrollo cívico en la infancia*. Valencia: Organización Juvenil Española.
- Zapata, O. (1988). *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar*. México D.F.: Pax México.