

Las claves del aprendizaje, descubrir el juguete que llevamos dentro

Cuenta Gustavo Martín Garzo, en un artículo publicado en “El País” el quince de junio de 2008, que en una ocasión, Fabricio Caivano, el fundador de Cuadernos de Pedagogía, le preguntó a Gabriel García Márquez acerca de la educación de los niños. Y que el autor de Cien años de soledad le contestó: "Lo único importante es encontrar el juguete que llevan dentro".

Todo niño llevaría en su interior un juguete distinto, y todo consistiría en que cada uno descubra el suyo, para que pueda ponerse a jugar con él. Es ésta una idea que vincula la educación con el juego, de manera que la tarea de padres y educadores consistiría en ayudar al niño a que encuentre el tipo de juego al que quiere jugar, ese juego en el que está implicado su ser más profundo.

García Márquez había sido un estudiante bastante desastroso hasta que un maestro, que se dio cuenta de su amor por la lectura, le ayudó a descubrir su propio juguete. A partir de entonces, todo fue miel sobre hojuelas, pues ese juguete eran las palabras.

Ventajas de los juegos infantiles tradicionales:

1. Se pueden incluir muchos niños

¿Qué cosas podemos aprender cuando jugamos con otros?

2. Debemos respetar las reglas del juego

¿Qué ejemplos de reglas deben seguir los niños cuando participan en los juegos tradicionales?

3. No permitamos que nuestros niños pierdan parte de su herencia cultural – la que es parte de los juegos que jugaban sus padres y abuelos.

JUEGOS TRADICIONALES PARA REALIZAR DURANTE JUNIO 2018

STOP

Descripción General: Stop se juega con varios niños, primero se dibuja un círculo y luego uno más chico en medio.

Luego se divide en varias partes, luego cada uno de los jugadores pone un nombre de país, estado, frutas, animales o su propio nombre, o el nombre de su novia o mejor amigo, en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo.

En el círculo de en medio ponen Stop.

Luego, cada uno pone un pie en donde puso su nombre, su fruta, etc., y uno comienza diciendo “Declaro la paz a ‘sandía’ o el nombre de un país o lo que haya escrito cada uno de los participantes.

Al que le tocó, tiene que pisar el círculo más chico y decir “Stop”, los demás tienen que correr lo más que puedan y cuando digan “Stop” se paran y se quedan ahí.

Reglas del Juego: El que dijo “Stop” tiene que adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta otro compañero, si sí llega con los pasos que dijo, al que le adivinaron la distancia se le pone un punto, y si no, se le pone al que no llegó con los pasos.

Todos aplauden en todo momento a manera de mantener el ánimo. La persona a la que coincidieron el número de pasos debe pasar a ser quien declare la paz.

Juegos para el “desempate”

- De tin marin de do pingüé, cucaramacara títere fue, yo no fui fue teté, pégale pégale al quien fue.
- Piedra, tijera, papel, uno dos y tres.
- Volados (con monedas)
- Zapatito Blanco (en Guatemala es “zapatito cochinito dime quién cambia de pié”)

Otros juegos para realizar al menos 1 o 2 veces por semana cada mediador

- El avioncito
- Electrizados
- Escondite
- Saca la lata
- Saltar la cuerda
- Matado
- Encantados
- Arranca cebollas
- Ronda el patio de mi casa
- Ronda aparisinolis
- Ronda la vuelta de toro toronjil
- Ronda Matatero terolá
- Ronda de campanita de oro
- Otros que el mediador/a conozca

También pueden crear o llevar juguetes tradicionales