

# **HE**

## **REVISTA DIGITAL**

# **"INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN"**

**NÚMERO 24**

**AGOSTO DE 2006**

**ISSN 1696-7208**

**DEPOSITO LEGAL: SE – 3792 - 06**

# **HE**

## **REVISTA DIGITAL**

# **JUEGOS INFANTILES DE TRADICIÓN ORAL**

## **"INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN"**

**AUTORA: ANA MARÍA RUIZ BUENO**



**RESUMEN.**

Se pretende recoger una serie de juegos infantiles y más concretamente la palabra que acompaña a esos juegos. No es un repertorio de juegos sino un cancionero infantil (aquí recogemos un resumen).

## JUEGOS INFANTILES DE TRADICIÓN ORAL.

1.- Introducción.

2.- Importancia del juego en la escuela.

3.- Cómo trabajaríamos los juegos en la escuela.

Juegos: -Al pasar la barca.

-El cochecito lerén.

-Ratón que te pilla el gato.

4.-Implicaciones didácticas para desarrollar la comunicación oral.

5.-Bibliografía.

## 1.- Introducción.

Para Ana Pelegrín, “el niño/a trae una cultura poética: su cancionero infantil; este caudal poético el niño lo adquiere sin proponérselo, son retahílas rimadas que acompañan a sus juegos, y no es sólo depositario y transmisor, sino que se convierte en creador al incorporar nuevos elementos al texto en los que a veces se ven referencias a la vida cotidiana. Esa literatura oral infantil acrecienta nuestra identidad cultural, al extenso patrimonio de la lírica hispánica. Sin olvidar que los niños han contribuido a la conservación de joyas de esa lírica como romances o fragmentos de antiguos cantares que ahora vemos incorporados a sus juegos.

Pero en la actualidad el niño vive una situación de aislamiento, en un espacio cerrado, corporalmente sedante, pasivo, consumidor de imágenes efímeras procedentes de medios audiovisuales. Muchas son las voces que defienden la necesidad que el niño tiene, que tendríamos todos, de participar en formas de cultura colectiva, participativa y enriquecedora que necesita del tú a tú y que actualmente acapara la televisión desviando su función enriquecedora.

Otros educadores quieren incorporar la poesía de tradición oral a la enseñanza, por otro motivo, porque así se acabaría con la escisión entre la cultura de élite y una cultura popular. Pero hemos de señalar que, en España, y en referencia a los juegos, esta escisión entre los niños no tiene lugar. Jugaban y juegan juntos hijos de acomodados tenderos y funcionarios con los de campesinos, artesanos o pobres de solemnidad. Y, si el juego lo permite, también juegan niños de distintas edades. Sólo hay una separación, la de los sexos, que es, era, tajante y respetada siempre.

Lo paradójico es que esa cultura infantil de tradición oral, va a ser una cultura de élite, como ya lo es en el conocimiento del Romancero. Por ello es interesante recordar las distintas posiciones que han sostenidos algunos autores respecto a las características y finalidad de los juegos.

J. Huizinga los entiende como “una acción ejecutada como si y sentida y situada fuera de la vida corriente,....” sin que haya en ella ningún interés material ni provecho alguno,...y que propende a desfasarse para destacarse del mundo habitual”. Es de destacar esta gratuidad, este distanciamiento con respecto al trabajo. Pero la enseñanza de los juegos no debe abordarse desde la imposición, sin libertad podemos terminar por hacer odiosos esos juegos. Mejor no soliviantar a los niños con más solicitudes ni siquiera lúdicas. Mejor hacer con ellos aquellas “clases de silencio” de Maria Montesori, buscarles horas muertas que tengan que llenar con una chispa que salga de sí mismos. Darles tiempos y espacios que despierten su curiosidad, llenos de casas viejas, caminillos, ruinas lejos de padres asustadizos, de maestros pelmas que sólo saben romper el encantamiento de esos sitios y esos tiempos.

Por todo esto es en los pueblos, en los pequeños pueblos benditos en los que deberían de crecer todos los niños.

Estas consideraciones un tanto desafortunadas no están lejos de las afirmaciones de Huizinga cuando dice que: “todo juego es ante que nada una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más es una réplica por encargo de un juego”.

Del mismo modo se cree que el folklore tiene abundantes elementos formalmente educativos y lo utilizan para enseñar distintas materias y desarrollar la agudeza mental.

Ana Pelegrín entiende esas estructuras poéticas infantiles, de sus juegos rítmicos, su material sonoro, como la base conocida de la que el niño puede partir para el descubrimiento de la poesía adulta.

Otra cuestión muy debatida es la de la pervivencia o el peligro de desaparición de los juegos; algunos autores sostienen que la alerta despertada por las Sociedades de Folklore de finales del siglo XIX, no tenía razón de ser. El Folklore, como una forma de la cultura, es algo vivo, dinámico, cambiante, que obedeciendo al criterio de funcionalidad se recrea constantemente o cambia de función. También se cree que “la literatura popular ha de entenderse no sólo como pervivencia del pasado, sino como expresión dentro de un grupo, dentro de una sociedad y una época”.

Junto a las posturas anteriores se alza el coro nostálgico de los que se lamentan, los que se dedican a la recolección de estos materiales, a darse prisa por recoger siquiera una parte de éstos. Incluso a veces se tiene que reconocer que “parte del cancionero español es, en la actualidad, un monumento casi arqueológico”. Paralelamente a la progresiva desaparición del juego, se esta produciendo en la escuela el boom de la expresión corporal, de la psicomotricidad, de la creatividad, del teatro,... Paulette Lequeux opina que la división según la edad que ha establecido la escuela para la enseñanza, ha separado al niño de sus compañeros mayores, que eran el estímulo, el ejemplo, la fuente de la tradición, y no sólo eso, sino que además se ha privado a los niños de los espacios; por todo ello afirma que el niño actual no sabe jugar y es por eso que “el juego está en peligro”. No menos tajante se muestra Ana Pelegrín cuando afirma que “la cultura infantil tradicional, oral, gestual, preciso es reconocerlo, evidencia señales de extinción”.

Algunos investigadores opinan que no se puede negar que los antiguos textos, los bellos y evocadores juegos con resonancias milenarias, que hace tan solo unos años todos conocíamos, están quedando olvidados. Paulette Lequeux hace referencia a juegos ancestrales franceses y nos informa de que, curiosamente, un libro de canciones de moda escrito hacia al año 1288 revela diversiones de los parisienses de aquel tiempo como: “escondite, gallina ciega, bolos”; y en Arlés, en aquel tiempo ya se jugaba al “chevalet”, es decir, a nuestro “recotín, recotán”.

## **2.- Importancia del juego en la escuela.**

### **a.-Fundamentación del juego.**

No cabe duda de que el juego, en las edades que nos ocupan, es esencial para el desarrollo del niño. “Antes de los seis años el niño normalmente ha jugado un promedio de 17.000 horas”“(Garaigordobil, 1990)”.

Está demostrado que el juego es una actividad natural y en la mayoría de los casos se rige como uno de los motores más efectivos y eficaz del desarrollo cognitivo, motor y socio-afectivo (desarrollo integral del niño).

En la esfera motriz, gracias al juego se desarrolla el cuerpo (control muscular, fuerza, equilibrio,...), los sentidos (la percepción, la orientación,...), la confianza en uno mismo, etc.

En el plano intelectual (esfera cognitiva), jugando se aprende, se obtienen nuevas experiencias, se exploran, se resuelven problemas,... en definitiva se estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento y la creatividad.

Y desde el punto de vista socio-afectivo, el juego genera placer, entretenimiento, libertad, contacto con otros, desinhibición y comunicación.

Pero no solamente en el niño va a ser una actividad fundamental, sino que a lo largo de toda su vida, el juego, va a ser una constante. Como considera “(García, M. E., 1987)” “el juego no tiene edad”.

- ✓ En el niño debe ocupar prácticamente la totalidad de su tiempo, es el marco del desarrollo, mediante el cual es capaz de aprender, divirtiéndose, todos aquellos factores que le son necesarios en cada momento y con vistas al futuro.
- ✓ En el adolescente es el medio ideal para fortalecer su personalidad de forma libre y crítica, llevándole al análisis y valoración del entorno en el que se encuentra.
- ✓ Y en el adulto es un elemento importante, bien como búsqueda de motivaciones nuevas, o bien como factor base de redescubrimiento de formas de vida apagadas voluntariamente por las circunstancias sociales y culturales en que se está inmerso.

Así, “el juego evoluciona con el niño haciéndole evolucionar a él, al contribuir al paso de una etapa a otra de su desarrollo” “(Garaigordobil, 1990)”.

#### b.-El juego en el Diseño Curricular de Educación Infantil.

La presencia del juego en muchas de sus manifestaciones (tradicional, popular, rítmica, sensorial,...), va a ser una constante en educación infantil, aunque no siempre aparezca de una manera explícita en todas sus áreas y ámbitos, quedando concretada su presencia en el Diseño Curricular Base de la siguiente manera:

○ Objetivos de Etapa:

Como se puede comprobar son varios los objetivos de etapa que hacen referencia al juego. Pero destacamos:

“Desarrollar la capacidad de representar de forma personal y creativa distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada, y expresarlos mediante posibilidades simbólicas que ofrece el juego y otras formas de representación y expresión habituales”.

○ Contenidos de Etapa:

Igual que ocurre con los objetivos, la propuesta de contenidos de la Consejería está plagada de alusiones al juego, como se puede comprobar en su somero recorrido por los diferentes ámbitos y sus bloques.

a) Identidad y autonomía personal.

La salud y el cuidado de sí mismo: “...es preciso también ofrecer a los niños la información que necesitan para asumir el cuidado de sí mismos en lo relativo a.... la elección de lugares seguros para jugar...”

b) Medio físico y social.

“...los núcleos o centros en torno a los cuales se trabajen los distintos contenidos han de establecerse partiendo de los intereses de los niños y niñas.... que son localizados por medio de diferentes procedimientos: observación de los juegos y actividades en situaciones espontáneas...”

En la Educación Infantil la actividad lúdica tiene un papel especialmente relevante. El juego es una actividad natural en estas edades, constituyendo un importante motor del desarrollo, tanto en sus aspectos emocionales, como intelectuales y sociales. El juego favorece la elaboración y el desarrollo de las estructuras de conocimiento y sus esquemas de relación. Resulta ser un instrumento fundamental que los niños utilizan como cauce de relación con el entorno, para conocer y aprender la realidad tanto física como social.

El juego tiene un doble tratamiento metodológico en esta etapa: de una parte subrayando la necesidad de dotar de un carácter lúdico a cualquier actividad que se realice en el aula, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo, y de otra posibilitando el juego autónomo de los alumnos.

En definitiva, el juego dentro del Diseño Curricular de Educación Infantil, fundamentalmente va a tener una mayor relevancia como procedimiento y no como contenido; ya que a través de él, llegaremos a los niños para enseñarles contenidos, valores,..., dentro de todos los ámbitos que se contemplan en este nivel educativo.

- Objetivos que se pretenden conseguir en el primer ciclo (0-3 años).

- Concerniente a la esfera motriz:

- Conseguir una mayor capacidad viso-motora (coordinación óculo-manual) y un preciso control de sus músculos.

- En el plano cognitivo, hemos de tener presente que en este período el pensamiento es básicamente motor, “la inteligencia está ligada a la acción, y el niño sólo puede pensar sobre lo que actúa” “(Garaigordobil, 1990)”.

También mejora la capacidad de simbolización.

○ En el área socio-afectiva:

-Ayudan a manifestar sentimientos y emociones (personalidad propia).

-Son ocasiones inmejorables para transmitir afecto.

-Favorecen la autoestima y la independencia.

● Objetivos que se pretenden conseguir en el segundo ciclo (3-6 años).

○ Área motriz:

-Mejoran la coordinación, el equilibrio, las habilidades básicas

-Utilizan el cuerpo como medio de expresión.

○ Área cognitiva:

-Se ve favorecida la capacidad de representación.

-Ayudan a superar la etapa egocéntrica.

-Mejoran la discriminación fantasía-realidad.

-Mejoran el vocabulario y el lenguaje.

○ Área socio-afectiva:

-Gran importancia, mejoran la autoestima, aceptación de diferentes sexos, canalización de la agresividad,...

-Favorece la aceptación de reglas sociales y el respeto hacia los demás.

-Aparece la regla arbitraria.

- Objetivos que se pretenden conseguir en Educación Primaria (1º y 2º ciclo).
  - Área motriz:
    - Contribuyen al desarrollo motor armónico (fuerza, equilibrio).
    - Necesidad de mostrar sus habilidades (juegos de proeza).
    - El juego mejora la expresión y el ritmo.
  - Área cognitiva:
    - La autonomía y la independencia se favorecen a través del juego.
    - Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico- matemático.
  - Área socio-afectiva:
    - Se amplían las relaciones sociales y aparece el apego.
    - Respeto por las reglas.
    - Tendencia a la segregación de sexos.

### 3.- Cómo trabajaríamos los juegos en la escuela.

#### Juegos:

#### 1.-Al pasar la barca

Éste es un juego con una canción que desarrolla el área motriz. Es un juego de comba o cuerda.

-Edad: a partir de cinco años.

-Canción:

“Al pasar la barca

me dijo el barquero

“las niñas bonitas

no pagan dinero”.

Al volver la barca

me volvió a decir:

“las niñas chiquitas

no pagan aquí”.

Yo no soy bonita

ni lo quiero ser

yo pago dinero

como otra mujer.”

-Desarrollo: Dos niños/as cogen la cuerda por los extremos y uno en frente del otro mueven la cuerda de un lado para el otro haciendo un ángulo de 180 grados, a la vez que todos cantan la canción. Mientras el resto del grupo, en fila, tienen que saltar la cuerda cuando se aproxime hacia ellos de un lado hacia otro.

El que al saltar no consiga hacerlo y se enrede con la cuerda, pierde y, se tiene que cambiar con uno de los que antes estaba dando a la comba para ponerse éste a saltar con el resto del grupo.

-Partitura:

**AL PASAR LA BARCA**

*J = 100*

Al pa - sar la bar - ca me di - jo el bar -  
que - ro las ni - ñas bo - ni - tas no pa - gan di -  
ne - ro. Al vol - ver la bar - ca me vol - vió a de - cir las ni -  
ñas chi - qui - tas no pa - gan a - qui. Yo no  
soy chi - qui - ta, ni lo que - ro ser, y pa -  
go el di - ne - ro que sea me - nes - ter.

The image shows a musical score for the song 'AL PASAR LA BARCA'. It consists of six staves of music in a 2/4 time signature with a tempo marking of quarter note = 100. The lyrics are written below the notes. The score is presented in a grayscale format.

REVISTA DIGITAL  
"INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN"



## 2. -El cochecito lerén

Éste es un juego con una canción que desarrolla el área motriz. Es un juego de comba o cuerda.

-Edad: a partir de cinco años.

-Canción:

“El cochecito lerén,

me dijo anoche lerén,

que si quería lerén,

montar en carro lerén.

Y yo le dije lerén,

no quiero carro lerén,

que me mareo lerén

de tanto carro lerén.”



-Desarrollo: Dos chicos/as cogen la cuerda por los extremos y dan a la comba, mientras los demás hacen una fila y van saltando uno tras otro cantando la canción. Al cantar lerén se levanta la comba para arriba. Si alguien salta mal o pierde la comba, se quedará para dar y los/as que daban a la comba sale a saltar.

-Reglas del juego: -no perder comba,

-no dar fuerte,

-saltar por el centro.

-Partitura:

**EL COCHERITO LERÉN**

$\text{♩} = 100$

The image shows a musical score for the song 'El Cocherito Lerén'. It consists of five staves of music in a treble clef, with a key signature of one sharp (F#) and a 2/4 time signature. The tempo is marked as quarter note = 100. The lyrics are written below the notes. The score ends with a double bar line.

El co - che - ri - to le - rén, me di - jo\_a -  
no - che le - rén, que si que - ri - a le - rén, mon - tar en  
ca - rro le - rén, y yo le di - je le - rén, no quie - ro  
ca - rro le - rén, que me ma - re - o le - rén, de tan - to  
ca - rro le - rén.

### **3. –Ratón que te pilla el gato.**

Éste es un juego con una canción que desarrolla el área motriz

-Edad: a partir de cuatro años.

-Canción:

“Ratón que te pilla el gato.

Ratón, que te va a pillar

si no te pilla de noche

te pilla de madrugada.”

-Desarrollo: Los jugadores se sitúan en corro, ligeramente separados, cogidos de las manos; dos de ellos hacen, uno de ratón y otro de gato, dentro del corro el que hace de ratón sale corriendo, después entra el gato y pregunta: ¿por dónde se fue? Y contestan todos: por la puerta, señalando entre quienes salió, con los brazos en alto.

Entonces el gato sale en persecución del ratón mientras cantan todos la canción. Si el gato coge al ratón, éstos pasan al corro y comienza con otros dos niños/as.

-Reglas del juego: -los niños del corro no deben soltarse las manos.

-El niño/a que hace de gato debe pasar por los mismos sitios que el ratón.

-Partitura:

**I+E**  
REVISTA DIGITAL  
"INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN"

**RATÓN QUE TE PILLA EL GATO**

♩ = 100

Ra - tón que te pi - lla el ga - to, ra - tón que te va a pi  
llar. Si no te pi - lla de no - che te pi - lla de ma - dru - gá.

The image shows a musical score for the song 'RATÓN QUE TE PILLA EL GATO'. It features two staves of music in 3/8 time, with a tempo marking of ♩ = 100. The lyrics are written below the notes. The score is presented on a grey background with a white border. At the top of the page, there is a logo 'I+E' and the text 'REVISTA DIGITAL "INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN"'. The lyrics are: 'Ra - tón que te pi - lla el ga - to, ra - tón que te va a pi llar. Si no te pi - lla de no - che te pi - lla de ma - dru - gá.'

I+E  
REVISTA DIGITAL  
"INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN"

#### **4.-Implicaciones didácticas para desarrollar la comunicación oral.**

En muchas zonas del mundo habitadas por seres humanos que no saben escribir, la tradición oral es la principal fuente de comunicación con el pasado. También, se maneja, o no, muchas fuentes históricas, culturales y literarias e incluso coetáneas, descansan sobre la tradición oral.

En la escuela se ha minusvalorado este caudal expresivo debido al prestigio de la letra impresa; es importante volver a destacar el valor de la voz.

El lenguaje oral nos introduce en los aspectos lúdicos de la lengua. Por ejemplo, los trabalenguas que exigen cierta práctica para no equivocarse, los juegos sensoriales, las adivinanzas,... las adivinanzas tienen un gran poder lingüístico como fórmulas repetitivas, rimadas, etc. Los relatos orales y la audición de lecturas son posteriores en la formación del pequeño.

Así como las canciones de cuna introducen al pequeño en modos poéticos y afectivos, las canciones eróticas representan un camino de acceso a la sexualidad. Las canciones de carnaval, las de la siembra o de la matanza han significado una propuesta de iniciación sexual por la vía de la trasgresión de la norma, de la risa, de la permisividad. El canto arcaico, los cuentos populares, los juegos de palabras, los disparates, los viejos enigmas pueden y deben utilizarse en la escuela para aprender y disfrutar la lengua.

Los discursos anónimos de la tradición oral se caracterizan por una transmisión incontrolada, boca a boca, a lo largo de la cual la forma del testimonio puede perderse y el contenido variar.

“Las tradiciones orales son todos los testimonios orales, narrados concernientes al pasado” “(Vansina, J., 1966)”. Esto implica que no todas las fuentes orales son tradiciones orales; por ejemplo no lo serían los rumores, pues aunque son orales y transmitidos de boca en boca no conciernen al pasado. Aunque algunos pueden convertirse o dar paso a tradiciones orales. Como ya sabremos no es lo mismo tradición oral que testimonio oral. La tradición oral implica la existencia de una serie definida de testimonios verbales previos, teniendo en cuenta que entendemos por testimonio la suma de las declaraciones del testigo.

Dentro del aspecto formal, podemos diferenciar dos tipos de tradiciones: las “cuajadas” en su forma, que se aprenden de memoria y se transmiten tal cual, y las libres que no se aprenden de memoria y que cada emisor transmite a su manera (un ejemplo de texto cuajado es el poema y texto libre puede ser el relato).

Existen tradiciones que podríamos designar como esotéricas porque están reservadas a ciertos grupos restringidos, y otras públicas en cuanto que las conoce todo el pueblo. Cuanto mas ligada está una tradición a intereses públicos, el contenido de su transmisión es más cuidadoso y el testimonio estará cubierto de pérdidas de memoria.

Todos los textos orales tienen una estructura interna mediante la que se regula la materia del testimonio y permite una cierta clasificación: pueden tener estrofas simples, estrofas con estribillo, episodios o diferentes divisiones narrativas con reglas más o menos fijas, etc.

El origen de las tradiciones orales puede deberse a tres situaciones: puede provenir de una situación directa, de una inversión o de la transformación de un rumor. Otras variantes a tener en cuenta es saber si los textos son cantados, recitados o narrados.

## **5.-Bibliografía.**

\*Reyzabal, M.V. (1993).“*La comunicación oral y su didáctica*”. Madrid: La Muralla.

\*Escribano Pueo, M. L., Fuentes Vázquez, T., Gómez-Villalba Ballesteros, E., Morante Muñoz, F. y Romero López, A. (1994). *“Juegos infantiles de tradición oral”*. Granada: Universidad de Granada.

\*[www. google,es](http://www.google.es)

\*[www.hotmail.com](http://www.hotmail.com)

