

Autor: Pablo Jesús González Peña

LA EDUCACIÓN DEL CONSUMIDOR DESDE EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA, BASÁNDOSE EN LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA DESPERTAR ACTITUDES CRÍTICAS Y CONSTRUCTIVAS.

"Lo mejor de la vida es el pasado, el presente y el futuro".

Pier Paolo Pasolini

Resumen:

Dentro de los temas transversales que presenta la LOGSE, y que se recogen en el Decreto 105/92 de 9 de junio para la Comunidad Autónoma de Andalucía, encontramos "La Educación del Consumidor". Si entendemos que la publicidad está presente en todos los ámbitos de la sociedad, podemos decir que es un elemento que influye en todo el alumnado de forma significativa y ante el que no existe de forma directa ningún tipo de respuesta educativa. Los niños y niñas son fruto de "las marcas", llegando a aceptar o no a determinados individuos por la indumentaria que tienen o por los objetos que poseen. Desde el área de Educación Física se puede tratar este aspecto de diferentes maneras, en el siguiente artículo hago una propuesta al respecto.

Palabras clave:

Consumismo, Temas transversales, Juegos tradicionales.

Introducción:

Podemos entender la educación integral de las personas como el objetivo principal que debe perseguir cualquier sistema educativo. Dentro de esta formación integral podemos opinar que es necesario inculcar en nuestros alumnos unos valores que les permitan ser ciudadanos críticos y participativos.

Estos valores se integran dentro de lo que la LOGSE llama temas transversales, los cuáles, y como recoge esta normativa, no parece apropiado incluirlos como áreas aisladas ni como bloques de contenidos dentro de un área determinada, porque de este modo se tratarían de forma compartimentada y durante períodos limitados de tiempo.

El decreto 105/92 de 9 de junio por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en Andalucía recoge los siguientes temas transversales:

- Educación del Consumidor.
- Educación para la Igualdad entre los sexos.
- Educación para la Paz.
- Educación Ambiental.
- Educación para la Salud.
- Educación Sexual.
- Educación Moral y Cívica.
- Educación Vial.

Vamos a tratar “La educación del consumidor” desde el área de Educación Física, empleando una metodología fundamentalmente lúdica.

Desarrollo:

En el artículo 8 del decreto 105/92 de 9 de junio por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en Andalucía se citan los conocidos como temas transversales, incluyéndose la “educación del consumidor”; en su anexo I cita que los mismos “no se convertirán en temas ajenos, yuxtapuestos, al currículo que se desarrolla en un centro, sino que formarán parte, congruentemente, de cada una de las áreas que lo articulan...”, por este motivo debe tratarse, al igual que los demás temas transversales dentro del área de educación física.

Dentro de los tres bloques de contenidos que configuran el currículo de Educación Física en Primaria, vamos a tratar la educación al consumidor, desde el bloque “El Juego”, de la siguiente manera: Cada vez se hace más patente la importancia de que los alumnos y alumnas conozcan y practiquen juegos autóctonos y tradicionales. Siguiendo a P. Lavega (2000) diremos que los juegos tradicionales son “aquellos juegos que los conocemos desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia”. Vamos a tomar como referente algunos juegos tradicionales para exponer cómo el consumismo ha variado formas y generado “necesidades” para la adquisición de determinados juguetes. Pudiendo afirmar que, en algunos casos, la popularidad de series de animación es la base para elaborar productos “más atractivos” para los niños. Al mismo tiempo conseguir un “cliente estable” en el consumo de determinados productos de bollería es la meta de estas empresas, ya que “regalan” algunos de los elementos necesarios para poder jugar.

Vamos a tomar como referente los siguientes juegos tradicionales para exponer cómo el consumismo ha variado formas y generado “necesidades” para la adquisición de los mismos; los juegos sobre los que baso esta exposición son:

- Comba.
- Trompo o Peonza.
- Canicas.

LA COMBA:

Una comba es una “cuerda” de longitud más o menos variable, en función del número de jugadores que vayan a saltarla; aunque existe una medida estándar para quien practica gimnasia rítmica, hemos de decir que podemos emplear el cordel que se utiliza para tender la ropa (cortándolo a la medida que nos sea necesaria).

Muchos somos capaces de recordar canciones como la siguiente:

- Al pasar la barca,
me dijo el barquero
- Las niñas bonitas
no pagan dinero.
- Al volver la barca,
me volvió a decir:
- Las niñas bonitas
no pagan aquí.
- Yo no soy bonita
ni lo quiero ser,
Yo pago dinero
como otra mujer.
¡Arriba la barca,
una dos y tres!

Se trata de un juego que potencia la coordinación, el ritmo y la agilidad, pudiéndose practicar de manera individual o en grupo. Como ya hemos mencionado el material es de “fácil adquisición” y relativamente económico; no obstante existen en el mercado combas cuyos precios oscilan entre los 10€y los 22€, esta última emite música pulsando un botón que se incorpora en uno de sus mangos.

Como podemos ver, debemos concienciar a nuestros alumnos que podemos jugar a la comba sin necesidad de adquirir esos productos, que se pierden canciones y, además, sólo puede jugar uno por turno.

Al mismo tiempo deberíamos evitar planteamientos sexistas con respecto a este juego que, tradicionalmente, se encuentra vinculado al género femenino.

EL TROMPO:

El trompo o peonza, la denominación varia según el lugar donde se juegue, también tiene una versión actual más comercial, basada, como ya hemos indicado en varias ocasiones, en series de animación.

De este modo un juguete que puede tener un valor aproximado entre uno y dos euros, puede costar entre once y trece euros, dejando a un lado los complementos como “campos de batalla” y adornos estéticos (quitando la posibilidad de dibujar con los colores y figuras que cada uno quisiera, impidiendo, de esta manera, la creatividad artística al dueño del trompo).

Las diferentes versiones del juego van desde sacar otra peonza de un círculo dibujado en el suelo, a juegos de habilidad al conseguir “bailar” y levantar la peonza del suelo, o hacerla “bailar” en diferentes superficies.

Incluso se ha sustituido el pequeño cordel necesario para propulsar la peonza por otros sistemas más mecánicos. Como puede apreciarse, se le quita al niño/a la necesidad de desarrollar cierta habilidad y coordinación para poder realizar el lanzamiento, así como la precisión para que la peonza caiga en los límites del terreno de juego establecidos.

CANICAS:

La canica es una pequeña bola, generalmente de cristal, aunque también puede ser de mármol o metálica. Los juegos que se realizaban con las canicas suelen ser de precisión en el lanzamiento, recibiendo diferentes nombres según la variedad del mismo y el lugar donde se jugara.

Como ejemplos podemos citar:

La diana: Marcamos una diana a la arena con círculos desiguales. Dentro de cada círculo colocamos una pequeña etiqueta con una puntuación (50, 20, 10, 5, -5, -10). Los jugadores lanzan desde una distancia de unos 4 metros. Cada vez que la canica entre en un círculo o se quede en la línea suma o resta la puntuación marcada.

El caldero: para jugar al caldero se debe trazar un círculo en la tierra con una línea indicando el diámetro. En el centro se hace otro círculo más pequeño y a una distancia prudente de ellos una línea que será el punto de donde los jugadores lancen sus canicas tratando de acercarse al centro del caldero. La bola más cercana al centro es "la mano" y a su dueño le correspondía la oportunidad de tratar de

sacar fuera del caldero (el círculo grande) una o más de las bolas cercanas a la suya. Para ello empuja la canica con el dedo índice catapultado por el pulgar en dirección de su víctima. El impacto de las dos bolas enviará la segunda fuera del caldero. Si no lo logra pierde el turno y le toca al segundo más cercano al centro y así sucesivamente.

Estos juegos tienen sus versiones modernas en pequeños artefactos que se pueden conseguir en paquetes de patatas para niños o adquirirlos en papelerías (podemos ver sus anuncios en televisión). Creando la necesidad en el niño de comprar más patatas para conseguir más “artefactos” de los citados con anterioridad.

Como puede apreciarse los juegos son los mismos, lo único que ha variado es la estética y la forma de obtenerlos; no obstante esa forma de adquirirlos suele basarse en un gasto desmedido e “innecesario” para jugar de la misma manera que hace años.

Por este motivo propongo introducir en las Unidades didácticas del curso (en función de las edades) una dedicada a los juegos tradicionales, donde juguemos con los utensilios antiguos, y en una de las sesiones, preferentemente la final, juguemos con las versiones modernas. Posteriormente podremos plantear a nuestros alumnos preguntas sobre cuál les ha gustado más, si el juego es el mismo... e intentar hacerles ver que no es necesario un gasto desmedido para poder jugar a determinados juegos.

Igualmente podemos entablar contacto con Centros de Adultos de la localidad, o asociaciones de vecinos para que un día jueguen con los alumnos en el centro; ya sea dentro de la programación de aula o dentro del plan de centro. Igualmente se puede realizar una base de datos con los juegos que nos enseñan los mayores.

Otra posibilidad es la de realizar trabajos manuales y exposiciones con los mismos. Murales con canicas, decoración de trompos...

Como podemos ver las posibilidades son tantas como nuestra imaginación alcance a proponer, siempre que podamos dar un enfoque educativo y formativo para nuestros alumnos, en este caso enseñando a valorar otros aspectos distintos a los que se fomenta desde la sociedad del consumo.

Conclusión:

Pese a estar reconocidos en los currículos oficiales, los temas transversales no suelen tener el tratamiento en las aulas que el espíritu de la normativa les confiere. De esta manera, y considerando la importancia que tienen, hago una propuesta para introducir, en este caso la educación del consumidor, estos contenidos en el área de Educación Física. Desde nuestra área podemos quitar importancia a las “marcas” comerciales en favor de otros productos, quizás menos vistosos, que sirven para el mismo fin, sin quitar posibilidades de juego, al contrario, pueden fomentar nuevas formas jugadas.

Con esta finalidad, los juegos tradicionales y populares, en contraposición a determinados artículos, fruto de fuertes campañas comerciales, nos sirven para concienciar a nuestros alumnos, no solo de la importancia de mantener tradiciones y costumbres, sino también que el producto más caro no siempre es el mejor y más divertido.

Bibliografía:

- SERNA VARA, A. (2003): ¿Juegas conmigo? Juegos de siempre. Ediciones Internacionales Universitarias, S.A. Madrid.
- LAVEGA BURGUES, P. (2000): Juegos y deportes populares-tradicionales. INDE. Barcelona.
- LAVEGA BURGÚÉS Y OLASO CLIMENT. (2003). 1001 Juegos y Deportes Populares y Tradicionales. Editorial Paidotribo. Barcelona.
- VVAA. (1998). El gran libro de los juegos. Círculo de Lectores. Barcelona.
- Decreto 105/92 de 9 de junio por el que se establecen las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía.
- <http://personales.ya.com/deporcuna/sabiduria/juegos.htm> consulta realizada el 27 de diciembre de 2005.
- <http://www.inicia.es/de/brusenda/peonza.htm> consulta realizada el 12 de enero de 2006.
- <http://www.jccm.es/edu/cp/princesasofia/colegio/profes/juego/peonza.htm> consulta realizada el 12 de enero de 2006.
- <http://www.jccm.es/edu/cp/princesasofia/colegio/profes/juego/canicas.htm> consulta realizada el 8 de enero de 2006.
- <http://www.xtec.es/~jroca222/canicas2.htm> consulta realizada el 8 de enero de 2006.