

## **1. TÍTULO DEL PROYECTO.**

### **“JUGAR, MEJOR CON MADERA”**

## **2. DATOS PERSONALES.**

**Autores:** Alma Diéguez Loureiro  
Samuel Sánchez Vázquez

**Centro:** IES Manuel García Barros (A Estrada - Pontevedra)

## **3. RESUMEN DEL PROYECTO.**

Hoy en día vemos que la tecnología está abarcando cada vez más sectores de la sociedad y por lo tanto es más fácil que nos olvidemos de actividades más tradicionales y conservadoras. Es más fácil diseñar con un ordenador y una impresora 3D un determinado objeto que aprender a hacerlo por uno mismo manipulando barro, mimbre, madera... con nuestras propias manos.

En vez de sentarnos en un sillón a ver la TV o jugar a un videojuego con tus hermanos, qué tal si creamos unas figuras, unos tableros de madera... para crear y posteriormente jugar a un juego tradicional?

El motivo principal de este proyecto es llevar a cabo la realización de algunos juegos tradicionales en madera de varios países y al mismo tiempo aprovechar que podemos aprender algo nuevo de cada uno de ellos: destrezas, idiomas...

## **4. INTRODUCCIÓN.**

El ocio de los jóvenes de hoy en día está centrado en la gran cantidad de recursos tecnológicos de los que disponen y nos planteamos la posibilidad de recuperar otras opciones más tradicionales, centrándonos en el uso de la madera como elemento principal, por las ventajas que ofrece y por ser un recurso fundamental en nuestro Concello.

Los objetivos que nos planteamos fueron:

- Conocer la madera y sus propiedades, así como las técnicas de fabricación que se pueden emplear con ella.
- Descubrir las ventajas medioambientales de la madera frente a los plásticos.
- Investigar sobre los juegos tradicionales gallegos, difundirlos para mantenerlos en la actualidad.

- Explorar a través de los juegos diferentes culturas a lo largo del planeta.

## **5. PROPÓSITO DEL TRABAJO.**

En este trabajo realizamos una investigación previa sobre algunos de los juegos tradicionales que podemos encontrar aquí en Galicia, en España e incluso en otros países que usen como materia prima la madera. Construirlos en las clase de Tecnología, pero también presentarlos a los compañeros y compañeras de centro, ofreciéndoles la posibilidad de descubrir nuevas formas de pasar su tiempo de ocio, así como redescubrir la madera como material versátil que en los últimos años quedó en desuso frente a otros como los plásticos. Con este proyecto también trabajamos en las materias de idiomas, así como con el departamento de Educación Física.

## **6. ESTUDIO DEL ESTADO DEL ARTE.**

Recientes publicaciones han puesto de manifiesto la cantidad de beneficios que tiene el jugar con objetos hechos de madera, entre ellos destacamos:

- Son más robustos y pesados que los típicos de plástico
- Favorecen la imaginación y la creatividad
- Nos acompañan durante diferentes etapas de crecimiento
- Conectan con la naturaleza

En paralelo encontramos artículos y estudios que hablan de los beneficios de los juegos populares y tradicionales:

- Contribuyen al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural.
- Nos acercan a las tradiciones, al entorno local.
- Nos conectan con generaciones pasadas, costumbres y tradiciones, y mantener el patrimonio cultural de la humanidad.

## **7. HIPÓTESIS.**

Consideramos que los juegos que sirvieron durante años para que los niños y adolescentes de otras épocas se divirtieran podían servir de entretenimiento también en la actualidad a nuestros compañeros y compañeras.

También pensamos que el uso de la madera para la realización de juegos de

entretenimiento no ha pasado de moda y sigue vigente hoy en día. Cada vez es más importante el medioambiente y saber explotar sabiamente los recursos naturales que nos ofrece.

## 8. MATERIAL Y MÉTODOS.

Para llevar a cabo nuestro proyecto buscamos información en las redes y también investigamos en nuestro entorno. Seleccionamos los juegos que empezaríamos a construir. En el taller de Tecnología disponíamos de las herramientas y maquinaria necesaria para trabajar la madera, adquirimos las materias primas, en algún caso intentando reaprovechar objetos en desuso.

Cuando ya teníamos algún juego disponible los fuimos poniendo a disposición de los compañeros del centro, que comenzaron usarlos en los ratos libres (recreos, horas de guardia, ...).

Además se ha hecho una **encuesta** a toda la comunidad educativa del centro sobre las preferencias, gustos, ventajas... de usar la madera frente a otros materiales y frente a los juegos de ocio digitales.

## 9. RESULTADOS.

De la encuesta realizada se extrae que ...

- Una gran mayoría del alumnado se entretiene con diferentes juegos en sus momentos de ocio
- La gran mayoría usa instrumentos digitales tales como: juegos por ordenador, a través de Internet, y de los que invierten una gran cantidad de horas para su disfrute. Valga decir que algunos de ellos exceden con creces el tiempo dedicado a esos menesteres si lo comparamos con el tiempo al estudio.
- En ocasiones este alumnado muestra síntomas de estrés en vez de distensión, algo contradictorio para lo que fueron diseñados esos juegos
- No conocen juegos tradicionales de madera pero sí sienten curiosidad por saber más de ellos
- Durante su construcción, el alumnado aprendió nuevas formas de trabajar la madera y comentaron que los disfrutaron mucho

## 10. CONCLUSIONES.

Consideramos que el uso de la madera para la realización de juegos de entretenimiento no ha pasado de moda y sigue vigente hoy en día. Algo importante, pues cada vez es más importante el medioambiente y saber explotar sabiamente los recursos naturales que nos ofrece.

De la encuesta realizada se extrae que aunque el alumnado no tiene un contacto directo en la mayoría de los casos, sí muestra interés por esos materiales para la construcción de juegos.

Comprobamos que los juegos tradicionales siguen de moda, tenemos la intención de seguir construyendo otros y de este modo aumentar el repositorio de este tipo de juegos en nuestro centro y nos planteamos presentarlos a los centros de primaria que tenemos en el Concello.

**11. BIBLIOGRAFÍA.** Es necesario indicar de forma detallada los archivos, hemerotecas, fuentes orales, foto espacios).

- Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional: <https://www.agxpt.gal/>
- Museo MELGA: <https://www.museomelga.com/es/>
- [Auberge de Voyageurs](#) es de un alojamiento donde los juegos son los protagonistas: más de 800 juegos -de mesa y de exterior.
- [OS XOGUETES ESQUECIDOS I](#) e [OS XOGUETES ESQUECIDOS II](#)
- [Juguetes tradicionales gallegos : 100 propuestas de elaboración](#) / Rubén Annicchiarico Ramos.
- <http://www.ikuska.com/Africa/Etnologia/juegos.htm>
- <https://deportesalternativosmaes.wordpress.com/2016/02/02/juegos-populares-de-africa/>
- [https://aminoapps.com/c/uagadou-colegio-de-magia/page/blog/juegos-africanos-tradicionales/RrMK\\_mx6fwuwZgGvK1IaE0MKBG8PzoJGJxb](https://aminoapps.com/c/uagadou-colegio-de-magia/page/blog/juegos-africanos-tradicionales/RrMK_mx6fwuwZgGvK1IaE0MKBG8PzoJGJxb)
- [https://japonismo.com/blog/juguetes-tradicionales-japoneses?utm\\_content=cmp-true](https://japonismo.com/blog/juguetes-tradicionales-japoneses?utm_content=cmp-true)
- <https://www.chinesingcampus.com/juegos-chinos-tradicionales/>
- [https://www.iesramonolleros.es/matematicas/reciclaje/rompecabezas\\_africano.htm](https://www.iesramonolleros.es/matematicas/reciclaje/rompecabezas_africano.htm)