

## JUEGOS POPULARES: UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA

JOSÉ ANTONIO REBOLLO GONZÁLEZ  
MAESTRO ESPACIALISTA EN EDUCACIÓN FÍSICA.  
HUELVA

*"Los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad, siendo nuestros hijos los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Nosotros como meros transmisores, tenemos la obligación de preservar y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar"*

### Presentación

Vamos a comenzar haciendo un análisis de algunos aspectos que bajo nuestro punto de vista resultan relevantes para establecer las pautas que nos pueden llevar a introducir los juegos populares en nuestro trabajo en las clases de Educación Física de una forma significativa.

Nuestra experiencia nos dice que los niños cada día juegan menos o mejor dicho, el repertorio de juegos que utilizan es cada vez más pobre, si nos referimos al juego motriz. (Moreno Palos, 1992; Trigo Aza, 1994; Rosa Sánchez y del Río, 1997) señalan evidencias de extinción de los juegos argumentando, entre otras causas, la acelerada revolución tecnológica y la vida en las grandes ciudades. Por lo tanto deberíamos plantearnos de alguna forma la posibilidad de contribuir a paliar en la medida de nuestras posibilidades este problema, ya que, estando en la sociedad del ocio, nuestros alumnos se han convertido en elementos pasivos del tiempo libre, cayendo en la ociosidad de tal forma que están dominados por el ocio y no al revés. ¿Es que han perdido la capacidad de jugar?

Bajo nuestro punto de vista la escuela debe tomar partido de una forma activa en cuanto a lo que puede ser la utilización lúdica del tiempo libre, enseñar a jugar, y en definitiva el trabajo del juego como fin. El Área de Educación Física ocupa un lugar privilegiado a la hora de emprender estas acciones y los juegos populares un medio extraordinariamente interesante ya que:

- Rompe con la monotonía
- Tiene un importante valor social, histórico y cultural.

Por otra parte, estamos comprobando que la comunicación entre generaciones es cada vez más escasa y una forma de promoverla puede ser a través de demandar a nuestros alumnos la consulta, búsqueda o recopilación de los juegos de sus mayores, así como involucrarlos en la fabricación de los materiales, etc.

En definitiva, nadie tiene la más mínima duda de que el juego tiene una extraordinaria utilidad en el campo de la educación, pero ¿realmente hacemos un uso global y significativo del juego en nuestra aula?. En ocasiones tenemos la impresión de que utilizamos en gran medida el juego como medio para conseguir unos objetivos o para enseñar determinados contenidos y estimo que no es suficiente sino lo utilizamos como fin, debemos enseñar a jugar y, en definitiva, descubrir el juego en su globalidad.

Esta experiencia persigue fundamentalmente la idea de volver a recuperar el juego como parte importante del desarrollo de nuestros alumnos. Esperamos contribuir a ello.

### Introducción

A lo largo de la historia no encontramos ninguna cultura en la que no aparezca el juego, por consiguiente podemos afirmar que el espíritu lúdico es inherente al ser humano, y para el niño resulta vital, puesto que es el medio a través del que realiza el aprendizaje. El juego es el eje fundamental para conseguir cierto desarrollo físico, psíquico y social de la persona.

Desde el punto de vista social en el juego vamos a conocer al niño tal como es, va a conocerse a sí mismo y a entrar en contacto con los demás, va a aceptar unas reglas de juego, etc. En el campo de la psicología se estudia como una actividad placentera, natural, hedónica, etc. "Actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino en sí misma". Rüssel (1970).

En el ámbito físico, encontramos un perfecto vehículo que permite a las personas liberar tensiones ayudando a establecer el equilibrio.

Pero no debemos separar todo lo anterior puesto que el juego es una actividad global; integradora en la que el niño va a sentirse parte importante en el proceso de

enseñanza - aprendizaje, ya que vamos a partir de una realidad cercana a él, de las experiencias más significativas para nuestros alumnos.

Parlebas (1989) resalta que los juegos populares de alguna manera son la memoria de una región, el testimonio de una comunidad. ¿No representan, pues un patrimonio cultural irremplazable? Los juegos populares - tradicionales se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano. En el ámbito de la motricidad, son prácticas lúdicas que a diferencia de otro tipo de juegos están muy directamente vinculados al contexto sociocultural que las acoge (Lavega, 1996, b). No podemos dejar escapar la riqueza de esta realidad intercultural y la importancia de la interacción de la escuela con el entorno, en definitiva, debemos aportar nuestro grano de arena para que los juegos populares recuperen el sitio que han perdido en nuestra sociedad de la tecnología, fomentando la importante labor de devolver a nuestras calles, plazas, recreos, etc., la alegría de jugar y de reconocer los juegos de nuestro entorno que nos identifican. La escuela es el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos nuestras tradiciones entre las que se encuentran los juegos Trigo (1995: 7). Localizar esos juegos que por tradición popular pasaban de padres a hijos, de unos niños a otros, adaptándolos a nuestro tiempo de tal manera que se evite la discriminación por razones de sexo o condición física, y que por la facilidad de adaptarse a cualquier situación, suponga una alegría para todos los que participamos.

### Juegos populares, tradicionales y autóctonos

"Acercarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, es estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." (Lavega Burgués, 1995).

Son muchos los autores que han definido los términos juego popular, juego tradicional y juego autóctono (Trigueros, 2000: 116). Nosotros consideramos que el juego popular nace de forma espontánea en el contexto cultural de un pueblo y se proyecta en el tiempo. Es la respuesta a una necesidad que el hombre tiene desde niño y que favorece de forma espontánea la relación con su entorno físico y humano.

Sería muy difícil clasificar o hablar solo de juegos populares, ya que dentro de esta denominación podemos encuadrar a todos aquellos juegos tradicionales, autóctonos, predeportivos, etc.

Podemos entender como concepto de juego popular a " Aquellos cuya función primordial es que forman parte del patrimonio cultural y nacen y se desarrollan en el pueblo"

El juego popular es el relativo al pueblo, es universal y puede ser transmitido de un pueblo a otro; normalmente nacen de las actividades propias del pueblo, (trabajo o actividad religiosa) y se transmiten de generación en generación de forma oral. No se encuentran excesivamente

reglamentados, ya que normalmente las reglas, surgen por un acuerdo mutuo entre los jugadores y, por lo tanto, son variables y flexibles. El material y el espacio no están delimitados, sino que va en función del entorno en el que se practique. (Guillén, 1998)

La evolución de la sociedad ha convertido a muchos juegos populares en deportes que actualmente conocemos (pelota, tiro con arco, fútbol, baloncesto); no debemos olvidar que el deporte tiene su raíz en el juego, que en la actualidad predomina el juego predeportivo y el deporte sobre los juegos populares.

Para finalizar este apartado intentaremos hacer una diferenciación entre Juegos Populares, Juegos Tradicionales y Juegos Autóctonos.

Podemos decir que juegos populares son aquellos conocidos y practicados por todo el público. Cuando estos juegos tienen su raíz, o nacen en un determinado lugar, los denominaremos Juegos Autóctonos y cuando entran a formar parte de la idiosincrasia de un pueblo transmitiéndose de generación en generación, estaremos hablando de Juegos tradicionales.



Los juegos populares tienen unas características que le hacen diferenciarse de otros y entre ellas podemos citar:

- ▶ Normalmente se derivan de actividades laborales o Religiosas
- ▶ Reglas variadas y flexibles de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Normalmente transmitidas de forma oral.
- ▶ Materiales y terreno de juego flexibles
- ▶ Forma natural y espontánea
- ▶ Responden a necesidades básicas de los niños.
- ▶ No requieren mucho material ni costoso.
- ▶ Son simples de compartir
- ▶ Practicables en cualquier momento y lugar.
- ▶ Son un importante elemento de comunicación interpersonal y de socialización.
- ▶ Los juegos tradicionales infantiles favorecen el desarrollo de las cualidades físicas, coordinativas e intelectuales (U, Castro, 1996).

- ▶ En los juegos tradicionales se manifiestan dos tipos de componentes: los de dimensión cuantitativa (espacio, tiempo, relaciones prácticas, reglas, implementos) y de dimensión cualitativa (voluntariedad, incertidumbre, placer, creatividad y capacidad de modificar las reglas (P. Lavega, 1996).

### Evolución y distribución de juegos populares

La evolución del juego popular ha ido desde las culturas más antiguas hasta nuestros días y podemos citar a:

- ▶ Grecia: Juegos Nemeos, Irmicos, Paticos, Olímpicos.
- ▶ Persia: Juegos de Polo.
- ▶ China: Juegos de tiro con arco
- ▶ Japón: Juegos de lucha
- ▶ Los Mayas: Juegos de pelota.

Podríamos comentar otros juegos y países, en los cuales llegaron a tener gran repercusión en su época y algunos de ellos alcanzan hoy en día un gran éxito convertidos en Deporte.

En España, un momento de gran importancia del juego popular fue en el reinado de Alfonso X el sabio, que recopiló el primer libro de juegos que se publicó. En esta época se ocupaba gran parte del tiempo de los nobles en juegos y actividades selectas y el pueblo practicaba principalmente actividades y juegos derivados del tipo de trabajo que se realizaba. (Díaz, Rebollo, 1994).

La distribución Geográfica de los juegos en España según el diccionario Geográfico de España (Ed. Prensa Gráfica.), Madrid 1956.

Podemos verla en el siguiente cuadro.

Región	Juegos y Deportes
Pais Vasco	Pelota vasca Bola Toki (Bolos) Palankarés (Barra) Toka Korricolarés (Carreras) Aizcolarés (Corte Troncos) Segolarís (Concurso de Riego) Arrijasoketa (Levantamiento de piedras) Idi- Dena (arrastre de piedras) Soka- tira

Región	Juegos y Deportes
Castilla- León	Caliche Bolos
Asturias	Barra Española
Cantabria	Lucha leonesa
Navarra	Korricolaris
Rioja	Andarines
Aragón	Soga- Tira
Cataluña	Castell Bolos Barra Sogatira
Valencia	Bolos Pelota valenciana Caliche
Castilla-La Mancha	Tiro de reja Bolos Barra española
Madrid	Caliche Bolo- palma Barra española
Murcia	Caliche murciano Bolos Murcianos Mazi-bol
Canarias	Lucha Canaria Polo Canario
Andalucia	Carrera de Sacos Sogatira
Galicia	Carreras rituales Lucha (loita)
Extremadura	Tiro de reja
Baleares	Tiro de Orda Caliche

### Los juegos populares en la clase de educación física

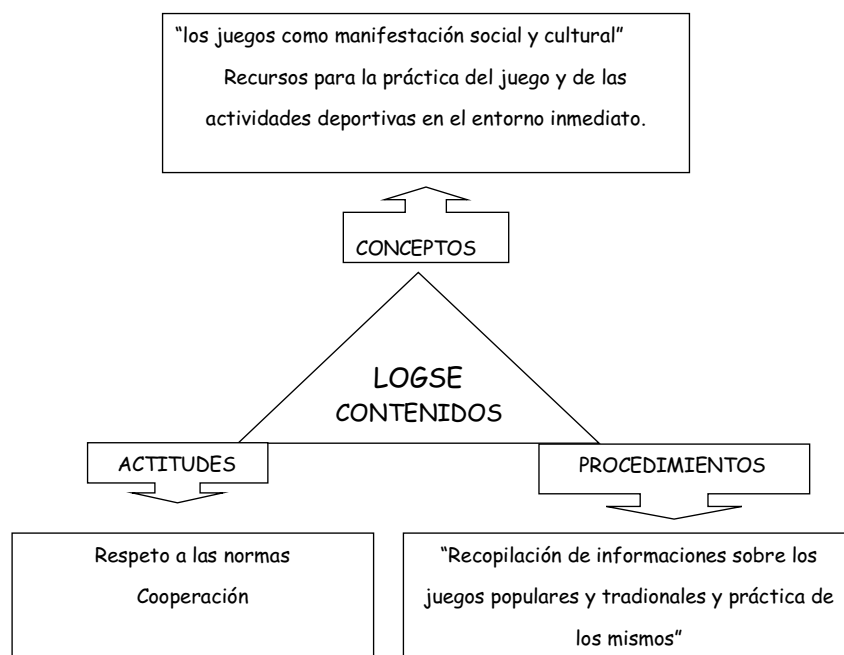
"... los juegos populares y los deportes autóctonos, han supuesto durante milenios la única escuela de formación física, de relaciones sociales y de aprendizaje para miles de personas en todo el mundo. Es un patrimonio común que se encuentra agredido constantemente

por los avances de la vida sedentaria y por la limitación de los espacios de juego como consecuencia del desarrollo urbano. Vizúete (1997).

Si a lo largo de la historia los juegos populares han sido la única Educación Física y nos han mantenido de una forma natural durante un largo periodo de tiempo, creemos que está suficientemente justificada la inclusión de los juegos populares dentro de nuestras pro-

gramaciones, ya la LOGSE lo presenta dentro del bloque de contenidos de "LOS JUEGOS".

**OBJETIVO:**  
*CONOCER Y VALORAR LA DIVERSIDAD DE ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS Y LOS ENTORNOS EN QUE SE DESARROLLAN PARTICIPANDO EN SU CONSERVACIÓN Y MEJORA.*



IMPORTANCIA	UTILIDAD
Transmisión cultural	U.U. D.D como contenido
Motivación	U.U.D.D interdisciplinar
Actividad significativa	U.U. D.D. Integral
Sociomotricidad	Como medio
Utilización del tiempo libre	Parte de una sesión
Salud física y mental	Trabajo de recopilación
Creatividad	Fiestas escolares
Busqueda de soluciones a los planteamientos	Diseñar circuito para el recreo
No persigue una corrección del movimiento	

En el siguiente cuadro vamos a ver algunas de las utilidades que consideramos que pueden tener los juegos populares en nuestras clases.

### Propuestas prácticas

A continuación voy a presentaros algunas ideas para utilizar los juegos populares:

#### APLICACIÓN DIRECTA

Si nos planteamos que es importante que el alumnado tenga un bagaje lúdico más amplio, vamos a presentarles continuamente propuestas de juegos, que utilizaremos en las partes de la sesión y que posteriormente



modificándolos nos pueden servir como juegos predeportivos o para trabajar distintos contenidos. Elegiremos juegos motivantes, que impliquen una interacción entre los participantes, que no requiera un material sofisticado, que se puedan realizar en su entorno inmediato, etc.

- ▶ La caza del zorro
- ▶ Los Powers Rangers
- ▶ El pañuelo loco
- ▶ Poli - ladrón
- ▶ Pokemon
- ▶ Tierra, Mar y Aire
- ▶ Gorila
- ▶ Etc.

#### TRABAJO EN CIRCUITO

Este tipo de trabajo nos puede servir para presentar Juegos Tradicionales aportados por el alumnado de

tal forma que cada niño o grupo de niños es responsable de una parte del circuito. Resulta tremendamente interesante hacer un circuito permanente que provocará que nuestros alumnos lo puedan utilizar en el recreo y en su tiempo libre después de las clases. Pintemos en el suelo y las paredes de nuestro patio las distintas estaciones de juego ¡seguro que jugarán!

Existen muchos juegos tradicionales que pueden ocupar este espacio una propuesta para dejar fija en el patio del colegio sería:

- ▶ Circuito para carrera de chapas.
- ▶ Campo para jugar a los botones
- ▶ Línea
- ▶ El boquete
- ▶ Siete y media
- ▶ Teje, Tajoletas, Rayuela
- ▶ Trompo
- ▶ Canicas

#### Otros juegos:

- ▶ Herrón
- ▶ Pincho
- ▶ Caliche
- ▶ Bolos
- ▶ Petanca
- ▶ Rana
- ▶ Comba
- ▶ Elástico

#### TENDERETE

Esta es una actividad que se desarrolla nuestro centro que intenta emular a las antiguas fiestas populares, cada grupo de niños se va a responsabilizar de una zona de juego, creando desde el juego a su animación para posibilitar que exista la mayor participación posible.

El proceso que seguimos sería el siguiente, en un primer momento realizamos una indagación entre los alumnos, para comprobar si conocen algo del tema, de cualquier forma les sugerimos que consulten con sus familiares y recojan algunas actividades que se realizaban en las fiestas de los pueblos. Una vez que hemos recogido las distintas propuestas, elegimos entre todas las que consideramos más apropiadas, en función del número de alumnos y de los grupos que previamente hemos formado. Cada grupo elegirá la suya y la preparará con materiales de desecho o algún material que nosotros les facilitamos, llegando a fabricar artilugios realmente interesantes, en este apartado podemos implicar a los compañeros de plástica.

A continuación vamos a presentaros la última actividad preparada, teniendo en cuenta que son 25 alumnos de 6º de Primaria, con lo cual hemos realizado seis actividades.

## Bibliografía

- Bustos, M<sup>a</sup>. A. y otros (1999). "Juegos populares una propuesta práctica para la Educación Física". Pila Teleña. Madrid.
- Castro, U. (1996). "El tratamiento curricular de los bloques de contenidos en la Educación Física Escolar: el Juego Tradicional. En VV.AA. El tratamiento Pedagógico de los contenidos en la E.F. Escolar. Apuntes Curso de Invierno de la U. de Las Palmas.
- D.C.B de Primaria. Junta de Andalucía.
- Díaz, M.; Rebollo, J.A. (1994). "Una aproximación a los juegos populares". U. de Huelva. Huelva.
- Fernández Nares, S. (1993). "La Educación Física en el sistema educativo español; La formación del profesorado". Servicio de Publicaciones de la Universidad de Granada. Granada.
- Guillemar, G. (1988). "Las cuatro esquinas de los juegos". Agonos.
- Guillén, M. (1998). "Curso de actualización en Didáctica y Educación Física - Deportiva para postgraduados universitarios". Obra social y cultural de Cajasur. Córdoba.
- Huizinga, J. (1972). "Homo Ludens". Alianza. Madrid.
- Lavega Burgués, P. (2000). "Juegos y deportes populares tradicionales". Inde. Barcelona.
- Lavega, P. (1995). En Trigo, Eugenia: "El juego tradicional en el currículum de educación física". AULA, número 44.
- Lavega, P. (1996). "El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno". Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales". Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.
- Maestro Guerrero, F. (1996). El hecho cultural de jugar. Actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. TGA. Madrid
- Medina A. (1987) "Juegos Populares infantiles". Miños (Valladolid).
- Moreno Palos, C. (1992) Juegos y deportes tradicionales en España. Madrid. Alianza Editorial.
- Moreno, C. (1993). "Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España". Gymnos. Madrid.
- Parlebas, P. (1989) "Perspectivas para una educación física moderna". Unisport. Málaga.
- Romero, S. (1995). "Diseño Curricular del Área de Educación Física en la Escuela". Wanceulen. Sevilla.
- Rosa Sánchez, J.J., y del Rio Mateos, E. (1997) Los juegos tradicionales infantiles en León. Universidad de León.
- Rüsell, A. (1970) "El juego en los niños. Fundamentos de una teoría psicológica". Herder. Barcelona.
- Trigo Aza, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. En aula de innovación educativa Nº 44: 5 - 9.
- Trigo Aza, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. Barcelona: Paidotribo.
- Trigueros, c. (2000). Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de Educación Primaria de Granada. U. Granada. Tesis Doctoral.
- Varios. (1956). "Diccionario Geográfico de España". Prensa Gráfica, S.A. Madrid.
- Vizueté, M. (1997). »Bases teóricas de la Educación Física«, en « Manual del maestro especialista en Educación Física» (Coord. F.J. Castejón). Pila Teleña, Madrid.

