

JUEGOS

Una propuesta práctica

POPULARES

para la escuela

Autores:

M^a. A. Bustos Muñoz, M. E. Carrión Capel, J. C. García Marugán,
J. F. Guzmán Luján, A. Irigoyen Sanmartín, I. Larraya Echenique,
J. A. López Sánchez, F. J. Martínez Maldonado, J. J. Maseda González,
J. M. Muriel Prieto, M. A. Ruiz Arial, J. M. Sánchez Guerrero, R. Valle Palacios,
C. Velázquez Callado y A. Zoroza Berrade.

Coordinadoras:

R. Aguado Gómez, D. Caro García,
A. B. De la Torre Serradilla y A. García Bayod.

Supervisor:

F. J. Castejón Oliva

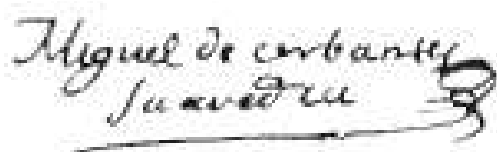
1^a Edición. 1999

Dícenme

Miguel de Cervantes Saavedra y en 1605 di a la imprenta cierto librito que granjeóme larga fama y escasa fortuna.

El primer año viose el fruto de mi ingenio aventado en cinco ediciones más ladronas que caco, las cuales causaron no pocos disgustos a mi honra y no menos quebrantos a mi diezmada hacienda.

No se usaban entonces, como agora se usan derechos de propiedad intelectual.

A handwritten signature in black ink that reads "Miguel de Cervantes Saavedra". The signature is written in a cursive style and is underlined with a single horizontal line.

A fuerza de "piratear" los libros, las ediciones se reducen, al reducirse, aumentan los precios de la tirada y cada vez se edita menos, menos autores, menos intercambios de ideas... ¡Piensa en el mañana!

Editorial Pila Teleña

C/ Pozo Nuevo, 12

28430 Alpedrete

Tels. (91) 857 28 88 - 609 25 20 82

Fax (91) 857 28 80

pilatena@arrakis.es

Ilustraciones: Juan Magaz

Diseño y maquetación: Editorial Pila Teleña

Portada: Witmor

Depósito legal:

ISBN: 84/923778/7/9

Imprime: VILLENA, A. G.

Avda. Cardenal Herrera Oria, 242 - 28035 MADRID

Impreso en España

AGRADECIMIENTOS

Quisiéramos agradecer el haber podido realizar esta labor en conjunto a los profesores/as que han recopilado y aportado juegos, y principalmente a nuestro editor Marco Pila por haber confiado en nosotras y a Francisco Javier Castejón Oliva por brindarnos esta oportunidad como miembros del Seminario de Investigación de Educación Física. Por último, y no por ello con menos valor, a las personas más queridas y a nosotras mismas por habernos apoyado y aguantado a lo largo de este trabajo.

INDICE	5
PROLOGO	7
I. - INTRODUCCIÓN	9
1. - CONCEPTO DE JUEGO POPULAR	10
2. - LA IMPORTANCIA DEL JUEGO POPULAR EN LA SOCIEDAD	13
3. - EL JUEGO POPULAR EN LA ESCUELA	15
II.- FICHAS: UNA PROPUESTA PRÁCTICA PARA EL PROFESOR/A	20
1.- UTILIZACIÓN DE LAS FICHAS	20
2.- FICHAS DE JUEGOS	25
2.1.- HABILIDADES PERCEPTIVAS	25
- JUEGOS DE PERCEPCIÓN ESPACIAL	25
- JUEGOS DE EQUILIBRIO	37
- JUEGOS RÍTMICOS	53
- JUEGOS SENSORIALES	71
2.1.- HABILIDADES Y DESTREZAS BÁSICAS	99
- JUEGOS DE LANZAMIENTO Y RECEPCION	99
- JUEGOS DE SALTO	179
- JUEGOS DE DESPLAZAMIENTO	195
III.- ANEXOS	247
A.- CLASIFICACIÓN POR HABILIDADES	249
B.- CLASIFICACIÓN POR CUALIDADES FÍSICAS	253
C.- CLASIFICACIÓN POR INTENSIDAD	255
D.- CLASIFICACIÓN POR DIFICULTAD	259
E.- CLASIFICACIÓN POR NÚMERO DE PARTICIPANTES	263
F.- CLASIFICACIÓN POR LA NECESIDAD DE MATERIAL	269

El presente libro ha surgido de una idea que propuso Marco Pila, director de la editorial Pila Teleña, al intentar aunar diferentes sugerencias de juegos populares en las distintas comarcas. A su oferta ha acudido un amplio número de propuestas que han tenido que sintetizarse en los juegos que constan en el presente libro. Por lo tanto, vaya por delante que los juegos han sido enviados a la editorial por un conjunto de personas de diferentes localidades, todos ellos profesores, y que posteriormente han sido convenientemente preparados para poder ser llevados a la práctica.

El mismo editor propuso inicialmente a un grupo de personas que se encargaran de efectuar la labor de coordinación del libro, pero por diversas causas, no pudo realizarse. A continuación, esta misma idea me la presentó el editor para actuar como supervisor. Inmediatamente me puse en contacto con el grupo de investigación en el que participo para contar con la ayuda inestimable de un conjunto de coordinadores (en este caso, coordinadoras), que son las que verdaderamente han desarrollado la labor de tamizar la recopilación de juegos que se recibieron en la editorial.

Por mi parte, les puedo asegurar que este libro me llena (y nos llena) de orgullo. Los seminarios de investigación en los que cooperamos se encuentran realizando diferentes actividades sobre Educación Física, y quizás con un poco de suerte, nos están ofreciendo trabajos, que como el que tiene en sus manos, proporcionan la dicha de ser trabajos bien hechos, de calidad, aunque estamos convencidos que siempre habrá personas que no estén de acuerdo con lo aquí escrito. No obstante, esperamos que hayamos contribuido, en la medida de nuestras posibilidades, a hacer un poco más fácil esta ardua labor de enseñar Educación Física.

El trabajo que han desarrollado las coordinadoras, algo que he seguido de cerca, con la intención de hacer pero también de dejar hacer, ha supuesto innumerables horas de reuniones, enfados, alegrías, errores, cafés, bolígrafos, ficheros que desaparecían del ordenador, y un sin fin de vericuetos que supondría una lista interminable de situaciones. Es decir, la típica actividad que no es fácil de desarrollar cuando cuatro personas con ideas propias y material infrecuente se enfrentan a una publicación que, desde mi modesto punto de vista, es de una utilidad manifiesta.

Quizás las dos actividades más relevantes de las coordinadoras han sido, por un lado el diseño del modelo de ficha, que tiene todos los aspectos relevantes para las clases de Educación Física; y por otro lado, dar forma a un conjunto de juegos que, aunque los autores tenían muy buena predisposición en el momento de enviarlos, han tenido que ser reelaborados debido a las repeticiones, dificultades de comprensión, imposibilidad de puesta en práctica, y un largo etcétera que se encontraban en muchos de los juegos.

Si nos centramos en el contenido del libro, se puede afirmar que el juego popular puede tener diferentes puntos de vista, quizás el más chocante es que algo tan cerca de la cultura y de la libertad de acción de cada uno, como algunos juegos que muchos de nosotros hemos practicado, ahora tienen aplicación en la escuela. Cuando éramos pequeños, esperábamos el final de las clases para jugar a algunos de ellos, ahora se plantean para ponerse en práctica dentro de las propias clases. Estos

juegos, por diversas circunstancias, han ido disipándose, quizás por falta de espacio, quizás por falta de niños y niñas, o por que las generaciones actuales atienden a otros aspectos que años atrás no se tenían o no se podían tener en cuenta, como la facilidad informativa, la televisión, las horas de estudio... Por ello, nuestra intención ha sido acercar algo entrañable para todos los alumnos y alumnas, pero otorgándole un componente educativo, que quizás se aleje de lo cultural.

Los juegos tienen algunas características que deben tenerse en cuenta, la más importante es que son juegos para realizar en Educación Física, aunque en algunos momentos la actividad física durante su desarrollo no sea todo lo elevada que deseamos; también pueden servir para la actividad de vuelta a la calma, o bien como juegos de interior en los días en los que no se puede salir a hacer la actividad habitual. Otros juegos son intensos para algunos de los practicantes, que serán los sujetos activos, pero también es cierto que otros pueden encontrarse con una actividad mínima "esperando a que les toque". También hay que recordar que algunos juegos populares, en sus inicios, no incidían en la actividad coeducativa que hoy es absolutamente necesaria, sin embargo, aquí las coordinadoras han puesto lo suficiente de su parte para que este aspecto no caiga en descuido. Todos estos aspectos han sido tenidos en cuenta por las coordinadoras, entresacando las características más importantes de los juegos y la intención que queremos proporcionar en el momento de ponerlos en práctica.

Para que los juegos tengan cabida en las clases de Educación Física, ha sido necesario tener en cuenta los elementos curriculares que los profesores y profesoras deben atender en las clases: objetivos, contenidos, intervención docente, materiales, criterios de evaluación, etc., de manera que cuando lean las fichas se darán cuenta que pueden tener una puesta en práctica inmediata. En caso de que no sea así, las adaptaciones son sugeridas, o bien el mismo profesorado puede poner en práctica algunas ideas que exhorta la lectura de este material.

Espero que las personas que escojan este libro puedan obtener lo que esperaban del mismo, si no es así, todos y todas los que hemos estado involucrados en su diseño estaremos encantados de atender a sus críticas y sugerencias, con el fin de mejorar en la medida de lo posible.

Francisco Javier Castejón Oliva

Todo el mundo, en algún momento de su vida, ha podido experimentar gratos momentos de juegos en las calles de su barrio o en la escuela. Suponemos que este es su caso, y que algunos juegos de los que encuentre en este texto, le traerán recuerdos. También es posible, que muchos de ustedes sigan dedicándole momentos de ocio a los juegos populares, en alguna peña, con sus hijos/as, con amigos/as los fines de semana...

Los juegos populares abrazan un amplio abanico de juegos de infancia pero también se encuentran juegos populares para adultos que, en algunos casos, han sido adaptados para los infantes.

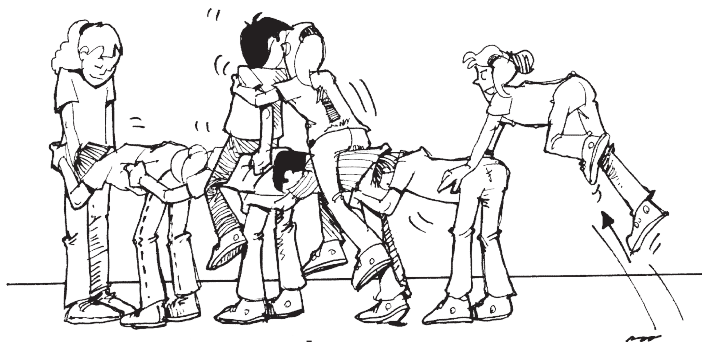
El objetivo de este libro es ofrecer un material didáctico con valor práctico destinado a profesionales de la Educación Física, para que puedan hacer partícipes a sus alumnos de la riqueza que poseen los juegos populares.

Gracias a una serie de personas que han recopilado juegos populares de su Comunidad, que del mismo modo confían en esta labor, es por lo que podemos dar forma a este texto. No hemos tratado de recoger más juegos de otras fuentes que no fueran las vivenciadas por los profesionales de la Educación Física, porque el valor que pretendemos darle, es el de "nuestros juegos de la infancia". Es por ello que los juegos recopilados han venido "calentitos" de diversas comunidades autónomas españolas que tan buenamente han querido cooperar en el impulso de unos juegos muchas veces olvidados. A partir de estas recopilaciones, hemos adaptado estos juegos populares a un formato ficha para una fácil utilización. Sabemos que los aquí presentados no son todos los existentes, pero no entra dentro de nuestros objetivos hacer una síntesis de todos los que aparecen en diferentes fuentes bibliográficas.

Antes de pasar a trabajar con las fichas de juegos creemos necesario que el profesor/a lea los apartados previamente elaborados, ya que darán significado a la utilización de las fichas. Creemos que el profesor/a

especialista debe sentir la necesidad de formarse para poder transmitir el valor de estos juegos, y no realizar una simple reproducción. Se puede abrir el libro para buscar unos juegos y, sin más, extraerlos. Pero, seguramente, perderíamos más tiempo y no entenderíamos determinados aspectos como, por ejemplo, a la intensidad a la que se refiere la ficha. Es por ello que ambas partes se complementan.

Un aspecto del cual hemos sentido la necesidad de reflexionar es sobre la utilización de un lenguaje no-sexista. Es evidente el continuo uso de vocablos



"Churro va"

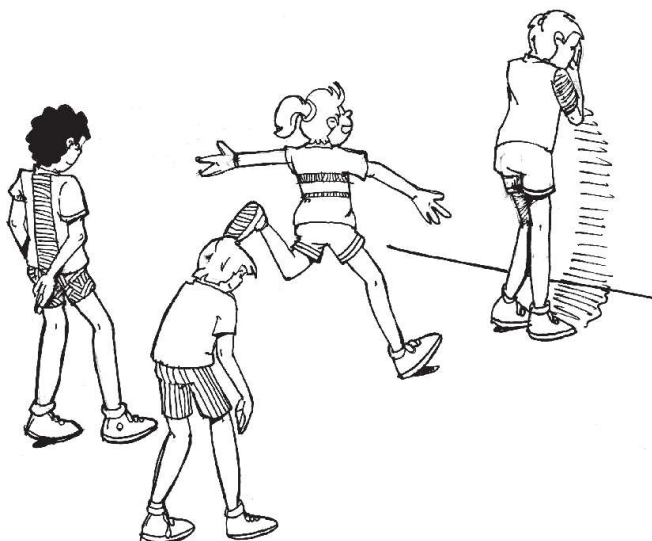
masculinos para referirse al conjunto de hombres y mujeres. Palabras como niño, jugador, profesor, etc., van a ser necesariamente expresadas de aquí en adelante. Creemos que mostrar ambos géneros simultáneamente (ganador/a) puede acontecer como algo pesado en su lectura (sobretudo al no estar acostumbrados), pero esto no es excusa para no romper con la tradición del uso del género masculino para englobar también al femenino. Por ello, hemos acordado expresarlo en los sustantivos como alumnos/as, profesoras/os, etc; en los demás vocablos (artículos, adjetivos...) unas veces serán en masculino y otras en femenino. Aún así, en la medida de lo posible, trataremos de que en muchos casos no tengan connotaciones de género.

1. - CONCEPTO DE JUEGO POPULAR

Cuando nos enfrentamos a un fenómeno tan cercano y amplio como es éste, es necesario aclarar qué entendemos por juego. Sin duda, es un término tan evocador que puede confundirse en un laberinto de dobles sentidos e interpretaciones. Cuando uno juega, no se plantea por qué lo hace, como mucho se plantea para qué. Estamos, afortunadamente, demasiado acostumbrados a jugar, haciéndonos falta una pequeña reflexión en torno al papel que desempeña el juego en una sociedad, hasta el punto de diferenciar unos juegos de otros (deportes, juegos populares, juegos de mesa, de azar...).

Para un mejor aprovechamiento de lo escrito posteriormente en esta publicación, conviene aclarar qué entendemos nosotros por juego. Reuniremos una serie de datos acerca del juego que nos sirvan para tener una idea, lo más concreta posible, de lo que supone este fenómeno. Del mismo modo, trataremos de analizar la globalidad del juego para llegar a entender por qué se plantea como un acto integral en el ser humano (aunque, lógicamente, no es este el objeto final de esta obra.). Posteriormente, planteamos la posibilidad de distinguir entre juegos tradicionales, populares y autóctonos, desde una perspectiva explicativa.

¿Sabemos lo que es el juego? Como especialistas en la materia estamos seguros, que tendrán una idea muy aproximada de lo que significa. Pero pensemos en una persona que no se haya planteado nunca esta cuestión, ¿dónde acudiría para satisfacer su curiosidad?, ¿qué consultará el lector para conocer el significado de un término para él desconocido?. El Diccionario de la Real Academia Española define el juego como: *"Acción o efecto de jugar. // Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde (...) // Seguido de la preposición `de´ y de ciertos nombres, casa o sitio en donde se juega a lo que dichos nombres significan (...)// pl. Fiestas y espectáculos públicos que se usaban en lo antiguo."*



"El Escondite Inglés"

De esta definición se pueden extraer algunas de las características del juego: la fundamental, su carácter recreativo, además en gran parte de ellos hay unas reglas que determinarán quién gana y pierde. Aunque tenemos que recordar la existencia de juegos no reglados como el simbólico.

En la Enciclopedia Durvan, se da una visión más amplia del juego: "(2ª acepción) *Universal y presente en todas las culturas y épocas, ha dado origen a un sinnúmero de teorías que intentan explicar su razón de ser. El juego es un gran agente sociológico. Los niños de corta edad se entregan a mayor número de juegos que los mayores. A los cuatro años tienden a ganar preponderancia los juegos imitativos e histriónicos; de los seis a los doce, la autoafirmación de la personalidad suele impartir a los juegos un carácter más autoritario que recreativo; de los doce a los quince predomina el carácter competitivo, reglamentario por su práctica en 'bandas' o equipos. En el último período de la adolescencia se incorporan a las actividades lúdicas el baile, las fiestas y las reuniones de ambos sexos. También en la vida adulta adquiere cada día mayor importancia el juego.*

Como vemos, el juego tiene un papel importante dentro de la sociedad, actuando como agente socializador, lo que veremos en el siguiente punto de este apartado.

El juego, tal como lo vemos, tiene un carácter integral. Es decir, el hecho de que cualquier cultura tenga juegos, supone que tiene una dimensión universal desarrollada en el ámbito social. Además, el juego se manifiesta, sobre todo y de manera espontánea, en las primeras edades de la vida, forma parte del aprendizaje básico, de una manera de ir solucionando los problemas que nos plantea el medio. Tampoco podemos olvidar que esta práctica está íntimamente relacionada con el desarrollo de la competencia motriz en dicho medio.

Quizá quede más claro que el juego tiene una dimensión integral si revisamos algunas aportaciones de otros autores. Spencer, le da una visión biológica y comenta sobre el juego: "*Cuando la reserva de fuerzas de que dispone en cada caso, no ha sido agotada completamente por las exigencias de la vida, las energías sobrantes tienen que buscar salida; y por esto, se descargan en actividades que no van dirigidas a metas reales, es decir, en el juego*". (En Moor, 1981, p. 15)

En esta definición Spencer, confiere al juego una función catártica y edonista, es decir, el juego permite a la persona, a través de su práctica, liberar tensiones y reestablecer un equilibrio.

Desde el campo de estudio de la sociología, Huizinga (1972), sostiene que: *"El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de 'ser de otro modo' que en la vida corriente"*. (p. 44)

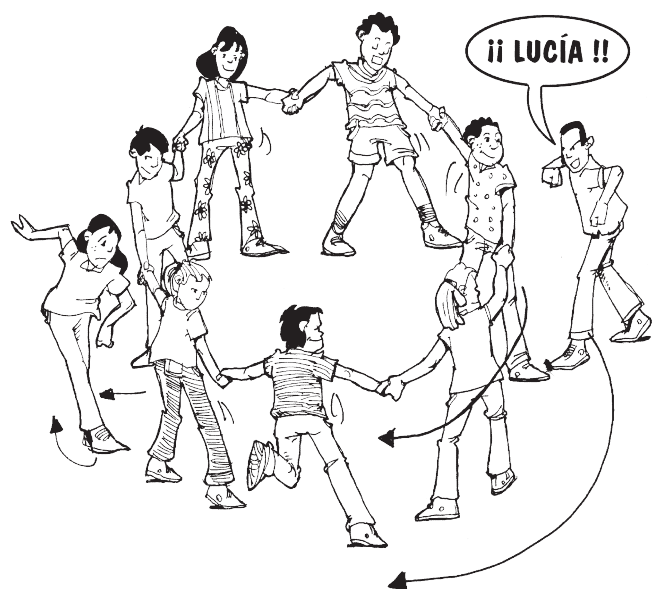
Como vemos, en esta definición se destaca la importancia que tiene el juego para la persona como ser social, ya que tiene que cumplir unas reglas pero libremente aceptadas y todo con diversión.

El juego también ha sido estudiado desde el campo de la psicología. Por ejemplo, Rüssel (1970), nos comenta que es una *"Actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma"*. (p. 13)

Con todo esto no queremos decir que el juego tenga tres componentes, uno fisiológico, otro social y otro psicológico, sino, más bien, que el juego es un fenómeno integral que abarca todos los campos del desarrollo humano. Hemos de tener presente esto a la hora de expresar todas las posibilidades que el juego nos proporciona, así como para entender y explicar la terminología que usamos para distinguir unos juegos de otros.

Sin perder de vista lo expuesto hasta el momento, trataremos de diferenciar los términos Juego Popular, Juego Tradicional y Juego Autóctono. ¿Pueden considerarse sinónimos?, ¿tienen distintos significados o sentidos?. A simple vista, podemos considerar estos términos como elementos situados dentro de un mismo y reducido espacio. Pero si nos acercamos, nos damos cuenta que hay un conjunto de diferencias conceptuales que los distinguen. Aunque al lector puede no parecerle importante, queremos señalarlas para que el lector saque sus propias conclusiones acerca de lo que supone trabajar con Juegos Populares, Tradicionales y Autóctonos en la escuela.

Como hemos hecho anteriormente, nos acercaremos a estos términos a través de su significado más aceptado. En el Diccionario de la Real Academia Española encontramos el término "popular" como: *"Perteneiente o relativo al*



"La Rueda Loca"

pueblo// Que es estimado o, al menos, conocido por el público en general".

Según la Enciclopedia Durvan: *"Que es aceptado y grato al pueblo".*

Podemos decir por tanto que el juego popular, es aquel que es practicado y conocido en gran medida por el pueblo.

El término "tradicional" según el Diccionario de la Real Academia Española tiene el siguiente significado: *"Pertenciente o relativo a la tradición, o que se transmite por medio de ella"*. Teniendo en cuenta esto, un juego tradicional es aquel que se transmite a través de generaciones y perdura en el tiempo.

Por último, el término "autóctono", el Diccionario de la Real Academia Española lo define de la siguiente forma: *"Dícese de lo que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra"*. El juego autóctono es aquel que se practica donde ha nacido.

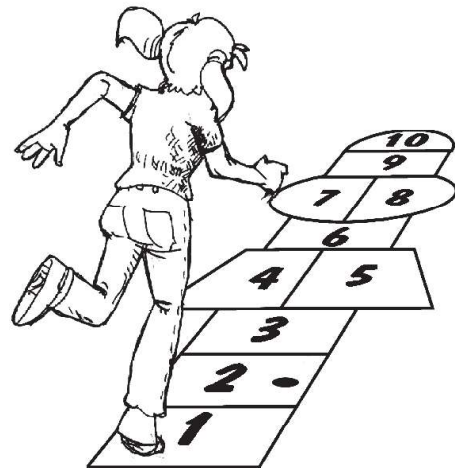
Si nos fijamos atentamente, comprenderemos que estamos hablando de un tipo de juego que se mueven entre estos tres términos. Por un lado, el carácter popular de un juego se manifiesta en su puesta en práctica por gran número de los componentes de un colectivo. Cuando la práctica de un juego se "institucionaliza" de alguna manera en un colectivo, llegando a transmitirse de generación en generación, lo consideraremos como parte de la tradición, como un juego tradicional, una seña de identidad del colectivo que lo practica. Por otra parte, cuando un colectivo crea un juego, es considerado autóctono del lugar donde se originó.

Como el lector comprenderá, no se trata de categorizar de manera excluyente los juegos en tradicionales, populares y autóctonos, sino, más bien, de ser conscientes de que podemos llegar a revitalizar su práctica, volviendo a conferirles ese carácter Popular, difundidos, sin perder de vista su importancia en el desarrollo de nuestra sociedad, la Tradición en la que han sobrevivido.

2. - LA IMPORTANCIA DEL JUEGO POPULAR EN LA SOCIEDAD

Entre todas las actividades que ha realizado el hombre a lo largo de la historia, el juego ha tenido un papel fundamental. Ha estado y está presente en todos los lugares y culturas. Incluso, podemos decir que resulta imprescindible para lograr cierto desarrollo físico, psíquico y emocional del individuo. Además, contribuye de una forma importante al proceso de socialización del ser humano e influye en todas las etapas de su vida.

El juego es una actividad natural del niño/a que le proporciona placer y satisfacción. Desde que nace hasta la adultez juega de diversas formas, a diferentes juegos y, en algún momento de su vida, comprueba el placer de compartir los juegos populares transmitidos de generación en generación.



"Cascayu"

El juego, indudablemente, es fuente de relación con los demás. Estas relaciones deben ser de igual a igual, aunque los jugadores/as pueden desempeñar diversos roles. Por tanto, se observa que la mayor parte de los juegos populares son colectivos, surgen de una sociedad y de sus normas, quedando esto reflejado en el propio juego.

Elkonin enuncia, en su teoría del origen social del juego, las funciones que éste desempeña en el desarrollo del individuo:

- Trascendencia en la esfera de las motivaciones y necesidades del niño/a: pasada la primera infancia, el niño/a descubre el mundo de los adultos con su actividad, funciones y relaciones. En este momento, el adulto comienza a ser un modelo para él. En ninguna otra actividad se entra con tanta carga emocional en la vida de los adultos, ni se resaltan tanto las funciones sociales y el sentido de la acción de las personas como en el juego.
- Juego y desarrollo moral del niño/a: al representar un papel hay un modelo de comportamiento implícito en el mismo, con el que el niño/a compara y verifica su propia conducta.

Desde este análisis del juego, aplicable al caso concreto del juego popular, el contenido de los papeles se centra principalmente en las normas de las relaciones interpersonales. Así, en el juego, el niño/a pasa a un mundo desarrollado de formas supremas de actividad humana, a un mundo desarrollado de reglas. Por ello, las normas en las que se basan estas relaciones devienen, por medio del juego, en fuente del desarrollo moral del niño/a, es decir, en el desarrollo de su sociabilidad.

Todo esto va a permitir que el niño/a se adapte a la realidad que le rodea. Mientras juega, interioriza esa estructura social en la que se encuentra inmerso. En los juegos populares se transmiten valores, normas, hábitos... que han sido tomados de la sociedad que acoge a cualquier sujeto.

Nos parece muy importante resaltar el abandono que han sufrido los juegos que por tradición popular pasaban de padres a hijos, de unos niños/as a otros. No tenemos como propósito el enjuiciar a padres, educadores, medios de comunicación (habría tanto que decir...), sino simplemente invitamos a reflexionar sobre la necesidad de continuar una labor que empezó hace muchísimo tiempo y que aporta grandes beneficios.

Queremos transmitir estos juegos, animar a niños y a mayores a descubrir el valor que poseen los juegos populares y su historia, la posibilidad de transformarlos, y su aportación como actividad que enriquece la experiencia. Y, como bien dice Parlebas (1984) "...son, de alguna manera, la memoria de una región, el testimonio de una

comunidad. ¿No representan, pues, un patrimonio cultural irremplazable?". (p. 5)

Otro tema que consideramos de especial importancia es el de la discriminación por razón de sexo. Es indudable que las diferencias generadas en la sociedad entre hombres y mujeres han influido en la práctica de los juegos populares.

Podemos enumerar muchos ejemplos de juegos que tradicionalmente han sido catalogados como "de niños" o "de niñas". Debemos romper con esta norma social. Poco a poco ha ido cambiando, y más en los últimos años, pero, aún estando en las puertas del siglo XXI, todavía existen fuertes diferencias sociales entre ambos sexos.

Queremos animar a todo el mundo a apostar por una sociedad, por una educación, donde el niño y la niña tengan igual cabida, donde los juegos sean juegos independientemente de quien los practique. Disfrutarán ellos y ellas, ellas y ellos, con total libertad. Todos/as pueden participar de igual forma.

Del mismo modo, queremos favorecer la participación de todos los niños/as, los más dotados y los menos. Y es que estamos seguras de que el juego popular es valioso en si mismo, con independencia de que se gane o se pierda.

Una última cualidad que deseamos resaltar de los juegos populares, y que ciertamente favorece a la sociedad de hoy en día, es que son muy fáciles de aplicar a la vida de cualquier grupo. Son muy diferentes y ofrecen muchas posibilidades, ya que se pueden adaptar bien a cualquier situación.

Estamos en una sociedad donde todos "corremos", en la que tenemos que hacer mil cosas a la vez, y en la que a veces olvidamos este tipo de juegos porque la videoconsola está enchufada a la pared.

Aquí presentamos un material que no necesita corriente alterna ¿o era continua?. Simplemente ganas de ponerse a jugar, a vivir una aventura donde TODOS somos los protagonistas.

3. - EL JUEGO POPULAR EN LA ESCUELA.

Llegadas a este punto del libro cabe preguntarnos si realmente es justificable la introducción de los juegos populares dentro del currículo escolar, dentro concretamente del área de Educación Física.

Para nosotras está plenamente justificado, basta con que nos remitamos al término "Educación" para darnos cuenta que ésta es transmisora del acervo cultural de la sociedad; acervo dentro del cual se incluyen los juegos populares y tradicionales, ya hemos mostrado como estos juegos presentan un patrimonio cultural irremplazable.

Según Cesar Coll (1986) la acción educativa tiene como meta promover el crecimiento de los seres humanos, considerando el crecimiento personal como un

proceso mediante el cual el ser humano hace suya la cultura del grupo social al que pertenece. De esta forma Coll viene a definir la educación como el conjunto de prácticas que utiliza un grupo social con el fin de favorecer el desarrollo individual de sus miembros, que asimilarán la experiencia colectiva culturalmente organizada y se convertirá a la vez en agentes de creación y cambio cultural. La escolarización es una forma de llevar a cabo esta educación.

La educación es pues transmisora de cultura, la reproduce y la mantiene, sin embargo a la hora de educar no sólo pretendemos su transmisión, sino también una individualización de la misma, es decir, que el alumno/a haga propia esa cultura; y una transformación, la cultura no se puede considerar como algo estático e inamovible, sino todo lo contrario, va evolucionando y cambiando, está viva. Desde la escuela debemos suscitar en los alumnos/as esta capacidad renovadora de la cultura y la voluntad de mejorarla. Dentro de esa cultura, como ya hemos mencionado, se incluyen estos juegos de fuerte arraigo dentro de nuestra sociedad y transmitidos de padres a hijos a través de generaciones.

No obstante, no queremos dejar aquí esta justificación, analizando el concepto de educación, sino que queremos ir un poco más allá.

De las palabras de Vives, se puede deducir como ya en pleno Renacimiento se da importancia a los Juegos Populares como una parte necesaria para un adecuado desarrollo corporal: *"Las actividades lúdicas son necesarias para el normal desarrollo corporal; deben practicarse las carreras, los juegos de pelota, etc., en los que siempre brillará la más perfecta armonía"* (En Fernández Nares 1993, p. 30)

En el siglo XVIII Jovellanos en su obra "Memoria sobre la policía de los espectáculos y diversiones públicas y su origen en España", expone la historia de los juegos y deportes populares practicados desde los romanos hasta su época, y dice: *"Este pueblo necesita diversiones (...) No ha menester que el gobierno le divierta, pero sí que le deje divertirse. En los pocos días, en las breves horas que puede destinar a su solaz y recreo, él buscará, él inventará sus entrenamientos; basta que se le dé libertad y protección para disfrutarlos. Un día de fiesta claro y sereno en que pueda libremente pasear, correr, tirar la barra, jugar a la pelota, el tejuelo, a los bolos, merendar, beber y bailar y triscar por el campo, llevará todos sus deseos y le ofrecerá la diversión y el placer cumplidos (...) No hay provincia, no hay distrito, no hay villa, ni lugar que no tenga ciertos regocijos y diversiones, ya habituales, ya periódicos establecidos por la costumbre. Ejercicios de fuerza, destreza, agilidad o ligereza, carreras, disfraces o mojigatas"*. (En Fernández Nares, 1993, p. 33)

De esta forma Jovellanos, expone la importancia de lo que llamaban Juegos Naturales, que nosotras consideramos que corresponden a lo que hoy en día conocemos como populares.

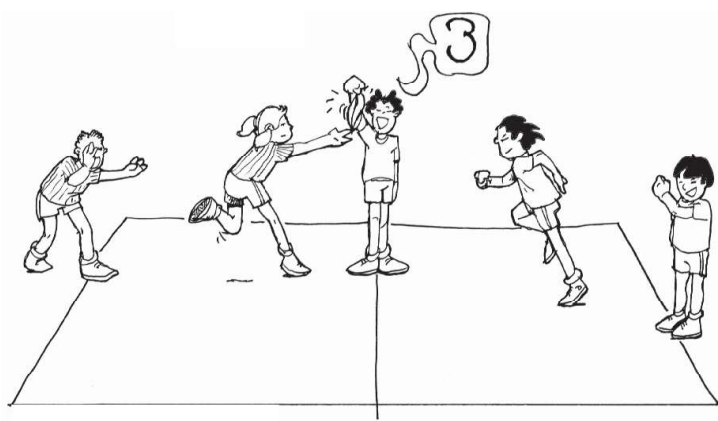
A pesar de estos y otros muchos argumentos, tanto dentro como fuera de España, sobre la importancia de la Educación Física dentro de la educación general y especialmente de los beneficios que los juegos populares tenían sobre el desarrollo físico de los niños y niñas; la implantación de la Educación Física dentro de la escuela en nuestro país es muy tardía, incorporándose formalmente en 1847 con el Plan de Estudios de Nicomedes Pastor Días.

Así pues sólo cabe preguntarnos como se desarrollaron físicamente las niñas y especialmente los niños sin la existencia de una educación física adecuada dentro de la escuela. La respuesta parece obvia, de forma natural, a través de su propia actividad diaria, dentro de la cual podemos incluir esos juegos populares que los niños/as practicaban en sus ratos libres. Reconocidos por Alcántara (1902) como una forma natural de educación. *"(...) He aquí por qué toda pedagogía aconseja que se tenga en cuenta los juegos de los niños, y por qué hay muchos pedagogos para quienes esta gimnasia natural es la más apropiada para favorecer e impulsar el desarrollo físico de la niñez (...)"*. (En Fernández Nares, 1993, p. 71)

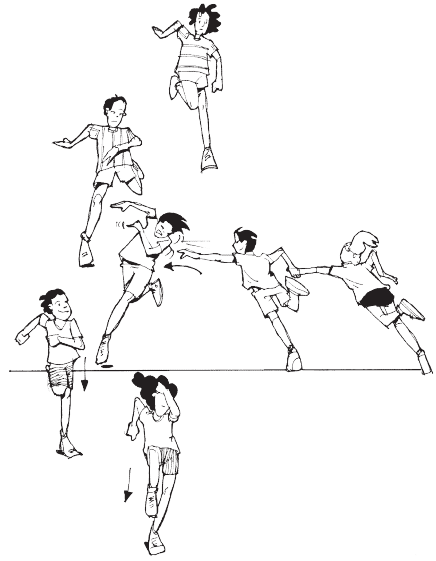
De esta forma comprobamos como el Juego Popular ha sido una forma de educación física, existente a lo largo de la historia, incluso antes de que esta fuese incluida dentro de los planes de estudios de Primaria y Secundaria; por lo tanto ¿por qué no utilizar en la escuela aquello que se ha utilizado de forma natural, y cuyos efectos han sido reconocidos por diferentes autores a lo largo de la historia?. Así como dice Vizuite (1997): *"... 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.*

Se plantea por tanto, desde el medio escolar y educativo, la necesidad de seguir practicando, aprendiendo y dando a conocer a las generaciones venideras las actividades físicas que forman parte de nuestra cultura, como la única forma posible de proteger y de preservar este patrimonio cultural". (p. 37)

Esta importancia que Vizuite concede al Juego Popular, ya fue entendida así por la LOGSE al darle la importancia que merece dentro del currículum escolar.



"El Pañuelo"



"Atrapar la calle"

En las Cajas Rojas, en el libro de Educación Física, podemos ver como se admite que la didáctica basada en el juego motor es la más indicada para un enfoque globalizador de la Educación Primaria; y se considera al juego como la forma de aprendizaje más natural, otorgándole una serie de aportaciones pedagógicas, aplicables de igual manera al Juego Popular ("Cajas Rojas" Libro de Ed. Física).

- *"El juego, al ser una practica habitual del alumno/a, su aplicación le resulta significativa"*. Indudablemente los juegos populares son juegos muy practicados por los niños/as durante su tiempo libre, lo que hace que tengan un alto grado de significatividad.
- *"Es una actividad altamente motivante con independencia de los estímulos externos"*. Más si tenemos en cuenta la posibilidad de traer a la escuela por parte del alumno/a el juego popular practicado por él habitualmente, convirtiéndose de esta forma el niño/a en una parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- *"En el juego es el propio alumno/a el que trata de aportar soluciones a los planteamientos"*. Es una característica común al juego popular en el que es el niño/a el que tiene que solucionar los problemas que encuentre, utilizando de esta forma un aprendizaje mediante la búsqueda.
- *"Posibilita una mayor interacción entre alumnos/as, facilitando la acción socializadora"*. En este punto tenemos que destacar la importancia de una buena coeducación, ya que como sabemos, el juego popular sí ha sido un medio socializador, pero en el que los niños se relacionaban con los niños, y las niñas con las niñas; dentro de la escuela debemos evitar estas situaciones de tal forma que se relacionen los unos con los otros indistintamente de su sexo.
- *"No persigue una corrección del movimiento"*. Si bien esta característica se da en los juegos de carácter general, no ocurre lo mismo con los juegos populares. En algunos de ellos se requerirá algunos aspectos técnicos más específicos, que aunque su aprendizaje no es el objetivo fundamental en la escuela, sí creemos que son lo suficientemente importantes para el desarrollo satisfactorio del juego.
- *"El conocimiento de los resultados se realiza de forma global y se encuentra implícito en el propio juego, al saber si han ganado o no"*, característica común a los juegos populares, en el que el éxito o fracaso de la tarea nos proporciona el conocimiento de los resultados, permitiéndonos variar nuestras posteriores actuaciones con el fin de finalizar favorablemente el juego. (p. 89)

Sin embargo esta importancia no se manifiesta únicamente a través de estas características, sino que la LOGSE incluye los Juegos Populares, como un contenido más a tratar en el área de Educación Física dentro de la Educación Primaria. Así pues en el bloque de contenidos: "Los Juegos" podemos encontrar los siguientes conceptos y procedimientos relacionados directamente con los Juegos Populares y Tradicionales:

- **Conceptos:** "El juego como manifestación social y cultural".
- Recursos para la práctica del juego y de las actividades deportivas en el entorno inmediato.
- "Juegos populares y tradicionales".

A través de este contenido conceptual se pretende que los alumnos/as adquieran un bagaje mínimo de los juegos populares, de su importancia dentro de la sociedad como un medio de socialización y de transmisión de la cultura de una comunidad. Además pretendemos el desarrollo de la capacidad para utilizar los recursos existentes en su entorno inmediato, para la práctica de estos juegos; bien sea desfuncionalizando los materiales a su alcance, es decir, dándoles un uso diferente al que se le da habitualmente, por ejemplo, en el juego de las chapas ha habido una desfuncionalización de los tapones de las botellas para utilizarlos como ciclistas en una carrera, o como jugadores/as de fútbol. O bien mediante la creación del propio material por parte de los niños/as. La mayor parte de nosotros/as no tendremos la pieza de madera adecuada y con las dimensiones idóneas para jugar al juego de la "calva" lo que no significa que no podamos jugar construyendo nuestra propia pieza. Lo mismo pasa con los bolos, nuestros alumnos/as pueden jugar sin la necesidad de poseer el material específico, construyéndolo ellos mismos.

- Procedimiento: "Recopilación de informaciones sobre los juegos populares y tradicionales y práctica de los mismos".

A partir de la lectura de este libro queremos animar a los profesores/as a que inciten el sentido de la curiosidad en sus alumnos/as para que ellos mismos descubran nuevos juegos de épocas y lugares diferentes, haciendo partícipes a sus compañeras/os de los mismos. De tal forma que este libro sirva como punto de partida para este proceso de descubrimiento.

1.- UTILIZACIÓN DE LAS FICHAS

Los juegos populares que se han recopilado, aparecen en este texto en forma de ficha, la cual consta de una serie de apartados. La razón por la que se ha optado por este material se debe al afán de facilitar el uso de los juegos en relación a los objetivos del profesor/a, lo que ofrece una mayor aplicación de los mismos. Una breve explicación de cada apartado que aparece en la ficha puede ayudar en su comprensión, y por tanto un correcto uso de la misma.

Las fichas han sido estructuradas y coordinadas por: **Raquel Aguado Gómez, Diana Caro García, Ana Belén De la Torre Serradilla. y Aída García Bayod.**

Cada juego ha sido recopilado por una o varias personas. Sus nombres aparecen a continuación:

- Bustos Muñoz, M^a. A.
- Carrión Capel, M.E.
- García Marugán, J.C.
- Irigoyen Sanmartín, A.
- López Sánchez, J.A.
- Maseda González, J.J.
- Ruiz Arias, M.A.
- Valle Palacios, R.
- Zoroza Berrade, A.
- Velázquez Callado, C.
- Guzmán Luján, J.F.
- Larraya Echenique, I.
- Martínez Maldonado, F.J.
- Muriel Prieto, J.M.
- Sánchez Guerrero, J.M.

◆ **Tipo de juego:** Este apartado es el primero que aparece en todas las fichas, y es fundamental para saber qué tipo de juego buscamos.

Hoy en día, se pueden encontrar diversas clasificaciones de juegos que atienden a diferentes criterios.

Méndez Giménez, A. Y Méndez Giménez, C.(1997) optan por clasificarlos en función de las cualidades físicas y motrices que desarrollan y al tipo de actividad que predomina, organizándolos de la siguiente manera:

- Juegos de fortalecimiento
- Juegos motores (carrera, velocidad de reacción y salto)
- Juegos de flexibilidad
- Juegos sensoriales
- Juegos de equilibrio
- Juegos de coordinación y rítmicos
- Juegos predeportivos

La agrupación de los juegos se rige por los objetivos que se pretenden conseguir

con su desarrollo. Nosotras hemos optado por clasificar a los juegos de acuerdo a las habilidades perceptivas y habilidades y destrezas básicas que se deben trabajar según el Diseño Curricular Base a lo largo de la Educación Primaria. Esta habilidad (tipo de juego) se encuentra estrechamente vinculada al objetivo de dicho juego.

Los juegos populares recopilados han sido clasificados en:

Habilidades y destrezas básicas

- Salto
- Desplazamiento
- Lanzamiento

Habilidades perceptivas

- Percepción espacial
- Sensorial
- Ritmo
- Percepción espacial

No necesariamente cada juego pertenece exclusivamente a un tipo de juego. Se dará el caso de que sea de desplazamiento y lanzamiento, o que sea sensorial y rítmico. En estos casos nuestra premisa ha sido clasificarlo en la habilidad en la que se incide más. Sin embargo, tendremos en cuenta esas otras habilidades que inciden en un mismo juego, de tal forma que el mismo pueda aparecer clasificado en varias habilidades.

Además, el profesor/a puede requerir el buscar un juego en función de varios aspectos (que sea para trabajar el salto pero con grupos reducidos de jugadores y en un espacio exterior). El apartado de anexos le proporciona otras maneras de estructurar los juegos.

◆ **Nombre de juego:** Cada juego tiene un nombre y es en este apartado donde figura.

Puede darse que un mismo juego adquiriera diferentes nombres dependiendo de la región donde se juegue. Hemos querido escribir cada uno de ellos porque pensamos que es más fácil de reconocer en diferentes zonas de la geografía española, por lo cual encontrará algún juego que posea hasta cuatro o cinco nombres diferentes. El orden en que van escritos no tiene ninguna relevancia, sino que se ha hecho al azar.

◆ **Objetivos:** El fin que se pretende lograr con cada juego viene expuesto en forma de objetivo. Sabemos que el juego puede reunir varios objetivos, pero sólo tratamos de mostrar el fundamental para que la lectura de dicha ficha haga que nos centremos en el aspecto más importante a conseguir.

◆ **Contenidos:** Cada juego va a ser tratado mediante unos contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, que responden a lo requerido en el Diseño Curricular Base, a través de los cuales alcanzaremos los objetivos.

◆ **Dificultad:** La complejidad de los juegos viene dada por los mecanismos de percepción, decisión y ejecución motriz que intervienen en dicha tarea. La media de los tres nos lleva a concretarlos en tres niveles diferentes de dificultad:

- **Baja**
- **Media**
- **Alta**

◆ **Intensidad:** En este apartado queremos hacer referencia al grado de esfuerzo físico. Este nivel de intensidad viene determinado por las características del juego. Aún así, el profesor deberá tener en cuenta la condición física del alumno, ya que dentro de un grupo podemos encontrar diversidad en ella.

Al igual que en la dificultad, en la intensidad vendrá dada por tres niveles:

- **Baja:** Los juegos de baja intensidad son los más apropiados para la iniciación de las sesiones o como vuelta a la calma, es decir, al final de la sesión.
- **Media:** Es la dificultad que más se adapta a todas las edades de las alumnas/os.
- **Alta:** Los juegos con esta dificultad suelen corresponder al tercer ciclo de de Primaria.

◆ **Número de jugadores/as:** Cada juego tiene una organización adecuada a las necesidades de espacio, material... El número de jugadores que se ha seleccionado en cada juego pretende conseguir la mayor participación del grupo. Sabemos que no siempre puede ser así debido a factores como pueda ser el material o el mismo número de alumnos. En cualquier caso, este apartado es bastante alterable, según las circunstancias que encuentre el profesor/a en su clase, pero siempre es un buen dato a tener en cuenta y sobre el cual se puede reflexionar, ya que muchas veces hacemos agrupaciones demasiado grandes para poder controlar mejor a los alumnos/as, lo cual hace la actividad más pasiva.

Este apartado muestra la forma de agruparse (de 3 a 5 por grupo, por parejas, etc), no la cantidad de alumnas/os que juegan a él.

◆ **Material:** Aunque algunos juegos no necesitan de ningún material para ser llevados a cabo, otros sí lo requieren de manera imprescindible para desarrollarse. Aunque la mayoría cuenta con materiales básicos y comunes que pueden encontrarse en las instalaciones de un colegio (o deberían) como cuerdas, picas, aros, pelotas..., otros juegos populares son practicados con material algo más inusual, como bolos, palos... que en algunas ocasiones pueden ofrecer cierto riesgo físico para el alumno/a. Por este motivo hemos añadido en algunos casos, un apartado especial donde se muestra un material alternativo que se adapte a nuestras posibilidades. No olvidemos que hay objetos que pueden ser realizados fácilmente favoreciendo la creatividad y las manualidades, y son más apreciados a la hora de su conservación por los alumnos/as

Es importante el tener en cuenta que, el material que aparece en este apartado se refiere al número de jugadores en que se agrupan. Si es por parejas, tendremos que multiplicar dicho material por la cantidad de parejas que haya; si fuera por grupos de 8 a 12 alumnos/as el material que se muestra escrito es sólo para un grupo de éstos, por lo que habrá que añadir tanto como grupos salgan.

◆ **Espacio:** El lugar donde practiquemos estos juegos es otro factor que incide en la organización de los grupos. Si disponemos de un amplio espacio y el juego lo requiere, se pueden hacer más subgrupos. Además, los juegos que necesitan de gran amplitud de movimientos y desplazamientos se verían favorecidos. Si el espacio interno con el que contamos es de dimensiones escasas, a lo mejor es más conveniente salir al exterior (patio, canchas, etc.) para que el desarrollo del juego sea más completo. Debemos tener en cuenta que algunos juegos requieren de un tipo de suelo, dependiendo del material en algunos casos. Por ejemplo, no podemos poner a lanzar a los muchachos/as unas piedras hacia un objeto que se halla a bastantes metros dentro de un polideportivo/ gimnasio, ya que el suelo sufriría grandes daños.

Simplemente se ha estructurado el espacio en :

- **Amplio; interior o exterior:** cuando así se crea oportuno por lo anteriormente expresado.
- **Cualquiera:** cuando no es imprescindible algo concreto (sobretodo en juegos que requieren de actividades algo menos activas de movimiento corporal)

◆ **Descripción del juego:** Nos muestra el desarrollo del juego con sus reglas básicas, así como la organización de los niños/as, favorecido todo ello por ilustraciones para una rápida comprensión y puesta en práctica.

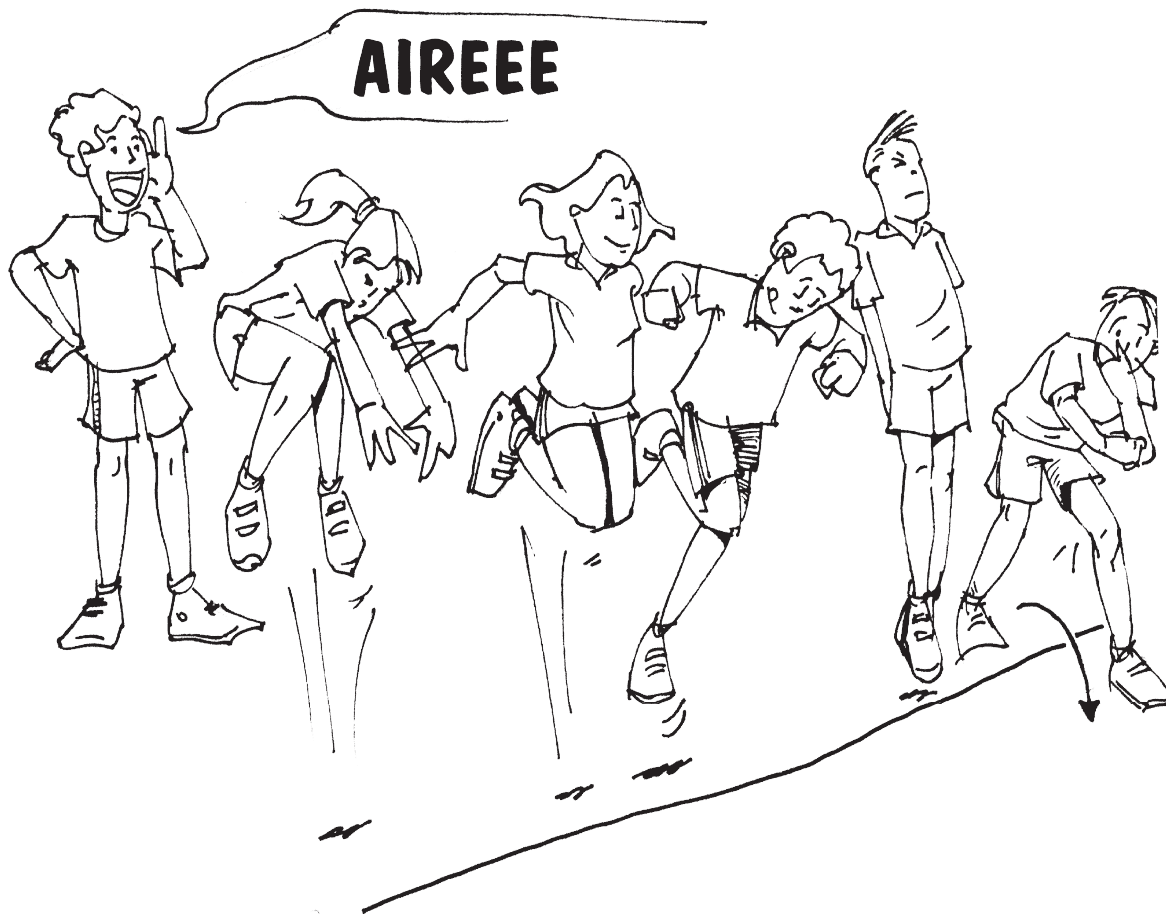
◆ **Variantes:** Un juego puede variarse en algún aspecto (material, organización, algunas reglas...) para:

- Aumentar la intensidad
- Aumentar la complejidad
- Ofrecer otras posibilidades de juego
- Favorecer la creatividad

Estas variaciones, en algunos casos, han dado lugar, con el paso del tiempo a varios juegos populares. Esto nos puede hacer dudar de qué juego son los "originales" y cuales son los derivados.

◆ **Observaciones:** Un juego puede tener unas características que lo hacen peculiar en algún sentido. Por ejemplo, hay algunos que pueden tener cierta peligrosidad, o bien requieren de una aclaración u opinión que hemos creído importante destacar.

Este apartado está destinado también para el uso del profesor/a, para que, a través de la práctica, pueda ser rellenado si lo encuentra preciso.



TIPO DE JUEGO: Percepción espacial

NOMBRE DEL JUEGO: "Tierra, Mar y Aire"

OBJETIVOS: Desarrollo de la percepción espacial y mejora de la capacidad de reacción frente a un estímulo dado

CONTENIDOS:

- **Conceptuales:** Nociones espaciales como dentro - fuera, arriba y abajo
- **Procedimentales:** Percepción y estructuración espacial
- **Actitudinales:** aceptar las situaciones de juego como medio de diversión

DIFICULTAD: Baja

INTENSIDAD: Baja

Nº DE JUGADORES: Todo el grupo

MATERIAL: Ninguno

ESPACIO: Cualquiera

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Se traza una raya en el suelo y los alumnos/as se colocan detrás (Tierra) cuando el profesor/a diga "MAR", los alumnos/as saltarán delante de la raya, y cuando diga "AIRE" darán un saltito en el aire sin caer al otro lado.

Para añadir más dificultad se puede poner un banco sueco, al que tendrán que saltar para subir a tierra

VARIANTES: -

OBSERVACIONES: -

TIPO DE JUEGO: Percepción espacial

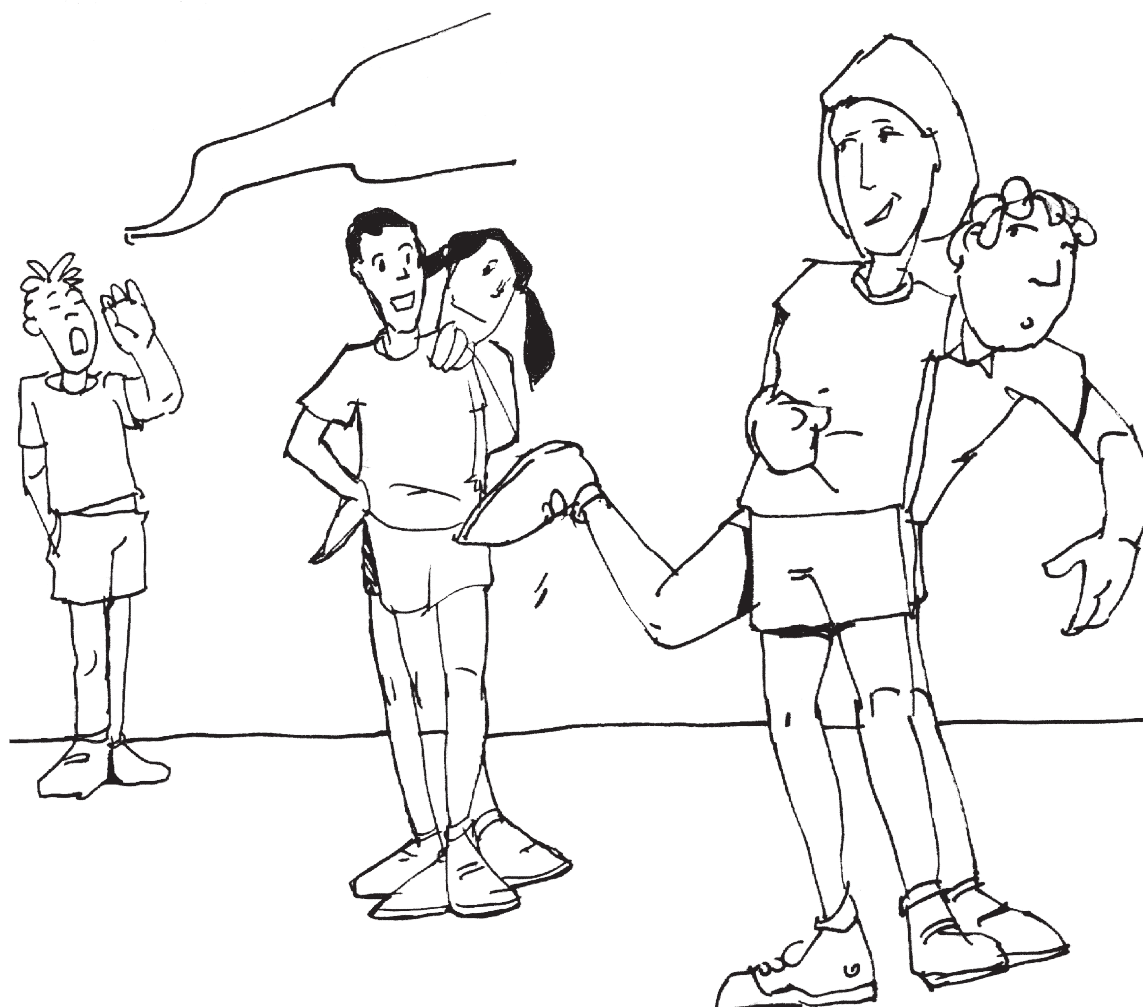
NOMBRE DEL JUEGO: "Búscame"

OBJETIVOS: Utilizar todo el espacio disponible de forma adecuada.

CONTENIDOS:

- **Conceptuales:** Las relaciones espaciales: Sentido y dirección.
- **Procedimentales:** Percepción y estructuración espacial.
- **Actitudinales:** Cooperar con la pareja para la obtención de un fin común.

DIFICULTAD: Baja



INTENSIDAD: Baja

Nº DE JUGADORES: Todo el grupo.

MATERIAL: Ninguno

ESPACIO: cualquiera

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Uno de los jugadores/as se le denomina "Jefe/a". Se empieza el juego corriendo todos por la sala, hasta que el jefe/a lo indique, por lo que se tendrán que poner rápidamente por parejas y permanecer en contacto y quietos hasta que el jefe/a lo indique.

La pareja que se separe o se mueva, pierde y debe realizar un movimiento para que todos/as los demás parejas lo imiten.

VARIANTES: -

OBSERVACIONES:

Podemos utilizar este juego para iniciar a los niños/as en la relajación, de tal forma que vayan cada vez intentando estar un mayor tiempo posible quietos.

TIPO DE JUEGO: Percepción espacial

NOMBRE DEL JUEGO: "La bufanda"

OBJETIVOS: Desarrollar la percepción espacial y contribuir con los compañeros/as de forma activa para la obtención de un fin común.

CONTENIDOS:

- **Conceptuales:** Relaciones espaciales: Sentido y dirección
- **Procedimentales:** Percepción y estructuración espacial
- **Actitudinales:** Participación de forma activa en el juego

DIFICULTAD: Baja

INTENSIDAD: Baja

