



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

“JUEGOS POPULARES EN LA ESCUELA”

AUTORÍA CRISTINA DOMINGUEZ LEBRERO
TEMÁTICA DIDACTICA DEL JUEGO
ETAPA TODAS

Resumen

Tras observar últimamente el ambiente de los patios de la mayoría de los centros, los profesores y profesoras observamos que algo está cambiando en la forma de jugar y divertirse de nuestros alumnos y alumnas. En este artículo se realizarán una serie de propuestas didácticas para recuperar juegos tradicionales y populares que se están dejando olvidados, y que además de ser muy interesantes desde el punto de vista del alumnado, transmiten valores y normas de conducta sin perder su carácter lúdico.

Palabras clave

Juegos Populares, Didáctica del Juego, Educación en valores.

1.- SITUACIÓN ACTUAL EN NUESTROS CENTROS.

En los tiempos que corren, es duro afirmar y observar que las alumnas y los alumnos de nuestros centros “se aburren” a menudo en los patios del recreo. A veces, es un motivo único el que justifica este comportamiento: resulta que “no saben jugar”. Hoy en día sus juegos son sólo electrónicos, TV y videojuegos en su mayoría, por lo que les cuesta enormemente acostumbrarse a prescindir de ellos. Resulta que llegan al campo, a una excursión o al patio del colegio y no encuentran interés alguno en juegos en los que no intervengan maquinas electrónicas, botones, pantallas o consolas. Además, genera a veces, o es motivo suficiente de peleas, insultos y enfrentamientos entre ellos. Es por ello que se considera muy importante la opción de recuperar juegos populares y tradicionales, los que nuestros padres y abuelos utilizaban para divertirse cuando no había en casa una televisión para cada miembro de la familia, y en la mayor parte de los casos, simplemente no había televisión.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Es difícil, al principio tratar de poner remedio a esto. Parece, según escucho comentar a algún compañero que es una tarea imposible, que no se puede desde un centro educativo o desde un entorno familiar, luchar contra millones de dólares y de euros en publicidad, luchar contra modas, o simplemente luchar contra el progreso y la evolución. Mi respuesta es clara, no creo que sea algo contra lo que hay que luchar, sino que los juegos de calle, juegos populares, tradicionales o como se quieran llamar se pueden perfectamente complementar con los videojuegos, los ordenadores y las nuevas tecnologías, pero es cierto que una cosa es el progreso y otra bien distinta es el suplir el juego tradicional.

No estamos frente a esa opción, de enfrentar las nuevas tecnologías con las formas más antiguas de jugar, no es quemar en la hoguera los videojuegos, el ordenador y la televisión, puesto que tienen su validez lúdica y educativa y forman parte de nuestras vidas. Lo que se pone de manifiesto y lo que se pretende en este artículo es tratar de conseguir simplemente que no se olviden los juegos tradicionales o populares, recuperarlos porque también tienen su función y su utilidad, no tratar de enfrentar el juego digital al popular, sino complementarse según el momento y el lugar. Desde la escuela tratamos de enseñar una serie de contenidos, de transmitir una serie de valores que parecen que se evaporan de la sociedad, pero se nos está olvidando algo fundamental, enseñar a nuestros alumnos a Jugar.

2.- CAMBIO DE PERSPECTIVA: ENSEÑEMOS A JUGAR.

Con frecuencia, en las reuniones familiares, en las fiestas, o al observar a cualquier niño o niña que jugaba en la calle, nos veíamos sorprendidos por esos juegos que brotaban espontáneamente, en los que niños y niñas salían corriendo unos tras otros sin motivo ni orden aparentes, o se sentaban en círculo a realizar cualquier actividad, y aunque la tendencia general era no darles importancia y pensar que carece de sentido, se ha llegado a la conclusión de que el valor de esa acción es tremendamente importante para el desarrollo y la evolución de niños y niñas.

Es preocupante ver como esta estampa está cada vez más lejos de la realidad (especialmente en las ciudades) y se va cambiando por una serie de chicos y chicas sentados en un escalón, cada uno con un videojuego entre las manos y sin dirigirse la palabra durante horas, o si lo hacen, su comunicación se basa en mostrarle el uno al otro lo bien o lo mal que le ha ido la partida anterior. Bien es cierto que en ocasiones, en las ciudades no es fácil encontrar un sitio donde salir a dar una vuelta en bici o donde jugar a la pelota o saltar a la cuerda.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Actualmente pocos son los niños y niñas que al salir del colegio se quedan en la calle o jugando con sus amigos y amigas por diferentes motivos: pues rápidamente empieza el programa infantil de televisión, y a él se sacrifican su tiempo de juego, además, al finalizar este programa, ya no pueden salir y el tiempo que les queda lo dedican a jugar en casa con sofisticados juguetes que no les incitan al movimiento, ni al desarrollo de la imaginación. Como, por otra parte, son juegos individuales, tampoco fomentan la amistad, ni la relación con los demás. Por otra parte las calles no son tan seguras como deberían y los padres y madres están más tranquilos si el niño o la niña está jugando en la habitación, no hay espacios en los que jugar sin peligro de ser atropellados por un coche, los padres y madres pasan más horas trabajando y no hay tiempo ni ganas de llevar a los hijos e hijas al parque, etc.

Es además curioso el observar que algunos de nuestros alumnos y alumnas literalmente no saben a qué jugar, por lo que: en primer lugar por recuperar juegos que se están quedando olvidados, por ayudar a nuestros alumnos a recuperarlos, porque forman parte de nuestra identidad, y sobre todo, porque creo que es fundamental que desde la escuela se enseñe a jugar; por estos y por muchos otros motivos, trataremos de recoger algunos de los juegos populares y tradicionales más interesantes, y sobre todo crear en el profesorado la necesidad de investigar, recuperarlos y enseñarlos a su alumnado. Hoy cuando tan importante es conocer y reivindicar nuestra cultura, nos hemos decidido a recopilar, desde la escuela, y en muchos casos, rescatar juegos y canciones que están íntimamente ligados a nuestro folklore con la finalidad de que nuestros niños y niñas puedan llegar a conocer los juegos y canciones con los que sus padres, madres, abuelos,...jugaron y crecieron en su infancia, juegos populares y tradicionales que sólo necesitan agilidad, imaginación, una pelota, unas chapas... y que forman parte del acervo cultural de un pueblo, por lo que tienen de tradición y de transmisión cultural de unas generaciones a otras.

3.- PROPUESTAS DIDACTICAS.

A continuación se realizan dos propuestas entorno a las cuales se puede introducir esta actividad en el centro. Por un lado está la recogida y archivo de los diferentes juegos populares de la zona, por parte del alumnado y con ayuda de sus tutores y familiares; por otra parte se plantea una manera sencilla de organizar los grupos y poner en práctica estos juegos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

• **Propuesta 1.- Recogida de juegos populares.**

La primera actividad o primer juego que se puede hacer es precisamente la elaboración de una especie de base de datos o catálogo de juegos, en los que los propios alumnos y alumnas realizarán una labor de investigación. Propondremos en principio una serie de juegos y realizaremos una breve explicación sobre el juego, el material necesario en su caso, las normas, etc. El trabajo consistirá en preguntar a padres y madres, abuelos y abuelas o familiares en general sobre algún juego que realizaran antiguamente en la zona del colegio en concreto.

Esta iniciativa, además de involucrar a las familias, puede ayudar a que el alumnado vea los nuevos juegos propuestos como seña de identidad, tomándolo como un juego propio de su zona. En esta actividad, completarán una ficha que los docentes recogerán para la elaboración de la lista de juegos. Se puede proponer una ficha en la que se recojan los datos más relevantes:

NOMBRE DEL JUEGO.-

OBJETIVO.-

NÚMERO DE JUGADORES.-

DESARROLLO.-

MATERIALES (Si se precisan).-

REPRESENTACIÓN GRÁFICA (Si se precisa).-

Una vez recogido esto, el docente puede complementar la ficha, añadiendo el tramo de edad al que es más conveniente destinarlo, así como las variantes que del mismo juego se pudieran hacer para adaptarlo a los diferentes grupos o niveles, para sustituir un material por otro, o revisar si el juego nos aporta algo para cumplir nuestro objetivo.

Una vez que se reciban las propuestas de juegos de los alumnos, atenderemos a una serie de principios para su selección y organización.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Los aspectos metodológicos relevantes: la metodología empleada es flexible, permitiendo variar el juego dependiendo del tipo de alumnado al que vaya dirigido; activa y participativa en cuanto a que se basará en el proceso por encima del resultado. Para seleccionar los juegos más interesantes para cada sesión los agruparemos siguiendo:

- Homogeneidad de contenidos: de esta manera podrán contrastar los juegos similares y extraer las diferencias existentes entre unos y otros.
- Distribución del material: por una parte hemos de economizar el material emparejando tareas cuyas demandas sean máximas con otras que apenas necesiten material, pues de lo contrario podemos encontrarnos con sesiones en las que tengamos que mover una impensable cantidad de material que empobrezca el tiempo útil de la práctica.
- Adaptaciones curriculares: las necesidades educativas especiales (N.E.E) de los alumnos / as que la presenten pueden determinar que en ocasiones adquiera el rol de árbitro, de una actividad alternativa, funciones de profesor, etc.

• **Propuesta 2.- Organización y puesta en práctica.**

Según las necesidades del centro, esta actividad se puede organizar de diferentes maneras. Se trata de establecer un ciclo en la escuela en la que se escojan algunos juegos de los recogidos en el centro y se pongan en práctica con el alumnado.

Según las condiciones se puede organizar con la participación del área de Educación Artística y de Educación Física, estableciendo unas jornadas en las que cada semana, o cada quincena o cada mes se presente uno de los juegos.

Otra de las opciones es proponerlos para el patio del recreo, en las que cada semana se puede proponer un juego nuevo, o rotar los diferentes juegos por los diferentes ciclos o cursos, según el espacio del que dispongamos, el número de alumnos y alumnas que tengamos y sobre todo del nivel de implicación de los compañeros del centro.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

En ocasiones puede resultar necesario tener que pintar las pistas, realizar algún circuito o repartir el material, para lo que se puede nombrar un encargado para los ciclos superiores (que repartirá el material, organizará los grupos y equipos en caso de ser necesario...) y para los más pequeños será uno de los profesores o profesoras quienes realicen estas tareas.

No obstante, esto es una propuesta que cada docente, puede adaptar como mejor le convenga para conseguir sus objetivos, esto que se menciona no es más que un ejemplo de propuesta para la realización de este tipo de juegos.

En cuanto a la temporalización, esta forma de llevar a cabo estas propuestas que se plantean como recurso didáctico puede tener una duración permanente durante todo el curso y ser llevada a cabo en los tiempos del recreo, así como en ciertas sesiones de Educación Física, siempre que los juegos se coordinen con la programación y siempre que cada juego nos ayude a conseguir los objetivos propuestos. Dependiendo del ciclo y nivel, cada uno de estos juegos se modificará o simplemente se puede sustituir uno por otro, quedando por determinar el número de días en función del ciclo. Se pueden ir introduciendo progresivamente y complicar algunas normas sirviendo como base un mismo juego. Al principio 2 o 3 días hasta llegar a los 4 o 5 días de la semana.

4.- ALGUNOS EJEMPLOS DE JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES.

Antes de nada, tenemos que aclarar la diferencia entre Juego Popular y Juego Tradicional. Juego Popular hace referencia a una manifestación lúdica, generalmente ligado al folklore que está difundida en grupo social. En cuanto al Juego Tradicional, mencionar que se transmiten de generación en generación y suelen ser propios de una zona determinada. A continuación y a modo de ejemplo, voy a presentar algunos de los juegos populares que he recogido a la realización de esta actividad, acompañados de una breve explicación de los mismos.

- **EL TEJE.**

Se lanza una piedra y se comienza saltando los números escritos en un cuadro en el suelo a la pata coja, en las casillas solas y un pie en cada casilla cuando estén dos números juntos. Reglas: no se puede pisar fuera de las líneas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- **CARRERAS DE CHAPAS.**

Se pinta en el suelo un circuito con diferentes curvas, cambios de nivel, estrechamientos, etc. Se marca la Salida y la Meta. Cada jugador debe hacerse con una chapa de la tapa de una botella. Por turnos, cada jugador golpea con su dedo la chapa, para que llegue tan lejos como pueda, pero sin salirse del circuito. Ganará el jugador que llegue antes a la meta. Si una de las chapas sale del circuito, deberá empezar de nuevo por la Salida.

- **LA CARRETILLA.**

Se forman parejas. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies. Hacen carreras sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga.

- **PIES QUIETOS.**

Se dibuja en el suelo, en un lugar abierto y con suficiente espacio para correr, un círculo lo bastante grande para que todos los jugadores puedan estar sobre la línea del círculo. Dentro de este círculo, se sitúa un jugador con un balón en las manos. El jugador del centro lanza el balón hacia arriba, nombrando a alguno de los jugadores que le rodean. El jugador nombrado debe recoger el balón antes de que bote en el suelo y los demás jugadores deberán alejarse del círculo lo más lejos posible. Cuando el jugador nombrado recoge el balón dirá "pies quietos" y los demás jugadores no podrán moverse más. Así parados, el jugador que tiene el balón dará tres zancadas seguidas para acercarse a un jugador por él elegido (siempre será mejor al más cercano, aunque puede interesar algún otro jugador...). Luego de dar las tres zancadas, el jugador lanza el balón intentado tocar al jugador elegido para poder eliminarlo (se puede hacer a un número de puntos determinado al empezar el juego). El juego continúa hasta que sólo queden dos jugadores.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

- **LA SILLA.**

Se colocan en círculo tantas sillas como jugadores participen, menos una. Se colocarán en círculo con la parte del asiento hacia el exterior. Los jugadores, danzarán en corro alrededor de las sillas, cantando una canción o escuchando música. Cuando acaben de cantar la canción, o el encargado de poner música la pare, cada uno debe sentarse en una silla. Se eliminará el jugador o jugadora que se quede sin silla, hasta que sólo quede uno.

- **EL LOBO Y LA OVEJA.**

Los jugadores se cogen de la mano por parejas. Otros dos jugadores van sueltos, haciendo el papel del lobo y de oveja respectivamente. El juego consiste en que el lobo debe coger a la oveja antes de que ésta se ponga a salvo. Para hacer esto, la oveja tiene que coger de la mano a algún jugador de los que están formando parejas y que campan libremente por el terreno de juego. Cuando la oveja coge la mano de un jugador, la pareja de éste jugador pasa a ser oveja y deberá salir corriendo a buscar la mano salvadora de otro jugador antes de que el lobo lo atrape. Si la oveja es cogida antes de que se pueda poner a salvo, se cambian los papeles entre los dos jugadores. El que ahora persigue deberá contar hasta cinco antes de perseguir al otro jugador.

5.- BIBLIOGRAFÍA

Millar, S. (1972). *Psicología del juego infantil*. Barcelona: Fontanella.

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.

Pelegrín, A. (1998). *Repertorio de antiguos juegos infantiles*. Madrid: CSIC.

Trigueros, C. (1998). *Danzas y Juegos Populares en el currículum de Ed Física*. Granada: Proyecto Sur.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Cristina Domínguez Lebrero
- Centro, localidad, provincia: CP "Guadaluz", Guadalacacín – Jerez de la Frontera
- E-mail: lacristil@hotmail.com