



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

“JUEGOS MULTICULTURALES, UN RECURSO DIDÁCTICO EN CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA”

AUTORÍA PILAR SÁNCHEZ PALACIOS
TEMÁTICA DIDÁCTICA: JUEGOS Y DEPORTES
ETAPA ESO Y BACHILLERATO

Resumen

En determinadas ocasiones el desconocimiento cultural y de costumbres entre los grupos de personas que conviven en una misma ciudad, barrio o pueblo, puede dar lugar a conflictos sociales, muchas veces producidos por los prejuicios y estereotipos que nos reflejan el verdadero sentimiento de las personas. En las clases de Educación Física podemos contribuir a tener la percepción de nuestros compañer@s que se ajuste a la realidad de las personas, en un contexto de igualdad y respeto hacia todas las culturas. ¿Cómo se puede lograr esto? A través de los Juegos Multiculturales.

Palabras clave

- Interculturalidad.
- Multiculturalidad.
- Habilidades Motrices.

1. CONCEPTO DE INTERCULTURALIDAD.

Hasta hace sólo unos años, lo más normal era que las personas vivieran en su país de nacimiento, por lo que **cada lugar de la tierra se caracterizaba por tener una cultura propia**, la cual servía para identificar todas las costumbres, las preferencias, los gustos y la forma de vivir de cada ciudadano.

Actualmente, las cosas han cambiado. Mucha gente se ha visto obligada a cambiar su residencia habitual por varios motivos: **económicos, familiares o laborales**. La realidad nos demuestra que debemos convivir con las **personas que tienen otras culturas y otras formas de pensar**. Este hecho, que es característico de las sociedades actuales, se conoce con el nombre de **interculturalidad**.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

Además, hay que tener en cuenta, que la mayor parte de nosotros vivimos en las grandes ciudades, lugares pequeños desde el punto de vista geográfico, por lo que **diversas culturas tienen que seguir desarrollándose**, no sólo lejos de sus lugares de origen sino en espacios más reducidos, compartidos por un mayor número de personas.

Antes, había que desplazarse y hacer grandes viajes para conocer las formas de vida de otros países. Hoy en día, el fenómeno de la interculturalidad es una realidad evidente, dando lugar a que el estudio de los diferentes pueblos se haya convertido en la base que hace posible la **convivencia entre personas con muy diferentes culturas**.

El término interculturalidad significa “entre-culturas”. Por este motivo, es preferible utilizar el concepto de **multiculturalidad** para denominar este proceso que tiene lugar en las sociedades modernas. La expresión “múltiple” hace referencia a la convivencia de muchas culturas, de muchas formas de pensar y vivir, y de entender la vida en un mismo espacio geográfico.

2. MULTICULTURALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA.

La interculturalidad, también llamada multiculturalidad, hace referencia, a la **convivencia de personas con diferentes culturas en el mismo espacio geográfico**.

En determinadas ocasiones, este **desconocimiento cultural** y de costumbres entre los grupos de personas que conviven en una misma ciudad, barrio o pueblo, puede dar lugar a conflictos sociales, muchas veces producidos por los prejuicios y estereotipos que nos reflejan el verdadero sentimiento de las personas.

En las **clases de Educación Física** podemos contribuir a tener la percepción de nuestros compañer@s que se ajuste a la realidad de las personas, en un contexto de igualdad y respeto hacia todas las culturas. ¿Cómo se puede lograr esto? A través de los **Juegos Multiculturales**.

Todos los pueblos tienen **manifestaciones culturales** y a través de todas las actividades físicas, que al igual que los juegos y deportes tradicionales, representan las costumbres, las formas de relacionarse, los ritos religiosos o el aprendizaje de las actividades laborales, la agricultura, el cuidado del ganado..., etc.

Estos juegos se conocen como juegos del mundo o juegos multiculturales, y muchos de ellos los puedes conocer y practicar en las clases de Educación Física.

3. HABILIDADES MOTRICES EN LOS JUEGOS MULTICULTURALES.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 18 – MAYO DE 2009

Todos los **juegos y deportes populares** desarrollan diferentes **habilidades y destrezas motrices**, en función del **objetivo determinado** que tengan. En los Juegos Multiculturales, podemos destacar los más significativos:

- **JUEGOS DE FUERZA:** Fueron ideados para **medir o comprobar esta capacidad física**. Hay **dos tipos: de levantamiento** (para levantar del suelo objetos de construcción y el ganador es aquel que levanta más peso o que mantiene elevado el mismo peso durante más tiempo) y **de arrastre/tracción** (una persona, un equipo o un grupo de animales dirigidos deben arrastrar un objeto pesado a cierta distancia. Gana quien arrastre el objeto más pesado, quien arrastre el mismo objeto durante la distancia mayor o quien recorra la misma distancia con el mismo peso en el menor tiempo).
- **JUEGOS DE LANZAMIENTO:** Son unas de las actividades lúdicas más antiguas que se conocen. En ellos se suelen **combinar la fuerza con la habilidad** y la destreza, **aunque** también hay juegos **puros de fuerza**, cuyo objetivo es alcanzar una gran distancia con el objeto lanzado, y juegos **puros de precisión**, en los que hay que lanzar un objeto para situarlo en un lugar determinado o para derribar un grupo de objetos establecidos.
- **JUEGOS DE LUCHA:** Siempre han tenido mucha importancia, ya sea de forma **individual** como por **equipos**. Su objeto es **medir y comparar la fuerza y habilidad** de unos contendientes que se enfrentan directamente. En ellos estuvo siempre muy clara la idea del **desafío o reto** y es frecuente que den lugar a la realización de **apuestas** por parte de los espectadores. **Puede ser: Lucha de agarres** (partiendo del agarre, ya sea de la ropa o del propio cuerpo del contrario, se trata de derribarlo o sacarlo del área de juego), **con golpes** (hay que golpear o empujar al contrario) **y con instrumentos** (donde los golpes o empujones se realizan con objetos que cada luchador esgrime para defenderse o atacar).
- **JUEGOS DE PELOTA:** Aparecen en muchas las civilizaciones. Parece suficientemente constatado que el origen de estos juegos se encuentra en la **práctica pastoril** de lanzar pequeña piedras para dirigir el ganado, ya sea a mano o mediante un aparato de impulsión. La sustitución de las piedras por pelotas elásticas, capaces de rebotar en una superficie dura, posibilitó la combinación de **fuerza y de habilidad** que caracteriza a los juegos de pelota que hoy conocemos.
- **JUEGOS DE PALO O BASTÓN:** Son también juegos de **lanzamiento de precisión**. Nacieron en **sociedades pastoriles** y la característica común de todos ellos es que consisten en **lanzar** una pelota u otro objeto en una dirección o hacia un punto concreto, con uno de estos **dos objetivos**: hacerlo utilizando el **menor número de golpes** posibles, o bien, procurando enviar el objeto a la **máxima distancia** y evitando que lo alcancen los jugadores contrarios. Pueden ser: **De turno y vez** (los jugadores golpean el objeto por turno para lograr el mismo objetivo) **y de oposición y captura** (el equipo contrario se anota un tanto o consigue el protagonismo de la acción cuando captura el objeto o la pelota en el aire).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

- **JUEGOS DE LOCOMOCIÓN:** Se desarrollan **a pie**, sobre el **suelo** y sin otro recurso que el del propio **cuerpo**. Pueden ser: **Carreras** (competiciones más antiguas. Según el tipo de juego, la distancia a recorrer puede ser larga o corta, la carrera de velocidad o fondo y el terreno llano o con obstáculos), **Saltos** (comparten su antigüedad con las carreras. Son de diferentes tipos y en algunos se emplean elementos para propulsarse o alargar el salto. En cuanto a la ejecución, pueden ser: A pies juntos, con o sin carrera, con salto sobre un solo pie, con apoyo sobre ambos pies de forma alternativa..., etc) **y Equilibrios** (buscan la exhibición de habilidades o personales y comprobación de límites y posibilidades de una capacidad motriz. Puede ser: con instrumentos de labor o trabajo, juegos de manipulación con uno o varios objetos a la vez, locomoción con zancos u otros aparatos, acrobacias estáticas y dinámicas).

4. JUEGOS MULTICULTURALES.

En este último apartado, podrás entrar en contacto con algunos juegos que pertenecen al patrimonio cultural de países de todo el mundo, aunque son sólo una muestra, pues conocer todo sería una misión imposible, por la gran cantidad de juegos populares que se practican o han practicado en todo el mundo. Se clasifican por continentes:

JUEGOS DE ÁFRICA

- “**LA AXILA**” (ARGELIA). Se forman dos equipos del mismo número de jugadores. El equipo perseguidor se coloca por parejas cogidos de las manos con una pelota para cada una de las parejas. Los miembros del otro equipo circulan por el espacio. Hay que tocar a los miembros del equipo contrario con la pelota con lanzamientos. Si son tocados, eliminados. Las parejas no pueden soltarse de las manos.
- “**JOGO DE CHAMAR**” (CABO VERDE). Un grupo de seis jugadores cogidos de las manos. Se traza en medio un círculo de 1m de diámetro. A la señal, cada jugador debe hacer fuerza hacia su lado para que su compañero pise o meta su pie en el círculo dibujado. Si entra en el círculo queda eliminado. El juego continúa hasta que quedan dos jugadores, poniendo un cono en el círculo. Pierde aquel que derribe o traspase el cono.

JUEGOS DE AMÉRICA

- “**JOAO PALMADA**” (BRASIL). En el exterior del círculo que forman los participantes se coloca Joao palmada. Los jugadores tienen las manos cruzadas detrás de la espalda con las palmas de la mano mirando hacia arriba. El que para corre alrededor del círculo y cuando lo desea da una palmada a cualquier compañero. Éste debe salir en dirección contraria a Joao, que continúa corriendo, teniendo que contonear el círculo siempre por la derecha. Al cruzarse se paran, se dan las manos y



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 18 – MAYO DE 2009

dicen: Buenas tardes!, prosiguiendo la carrera para ver quien llega al lugar vacío. Aquel que no lo consiga, pasa a ser el nuevo Joao palmada, reiniciándose el juego.

- “LA MICA ENCANTADA” (EL SALVADOR). Se delimita un espacio de juego, a ser posible rectangular. Una vez elegido el jugador que le toca “parar la mica”, los otros jugadores intentan alejarse de éste, para evitar ser pillados. Si toca a alguien, le da la mano y ambos atrapan juntos. Se sigue esta dinámica hasta que se atrapan a todos los jugadores. No vale salirse del espacio delimitado. Si algún jugador se sale, da la mano al que para la mica y pillan juntos.

JUEGOS DE ASIA

- “TAMA SESERI” (JAPÓN). Campo delimitado por dos líneas. Dos equipos con el mismo número de jugadores. Cada equipo se coloca detrás de una línea de meta, mientras ponemos un globo en el centro del terreno. A la señal, los dos equipos echan a correr detrás del globo. Cada equipo intenta empujar el globo con cualquier parte del cuerpo (no se puede coger) hasta traspasar la línea contraria.
- “TARIK TANGAN” (MALASIA). Los participantes se distribuyen en dos filas opuestas del mismo número de jugadores, cogiéndose fuertemente de la cintura. Las dos cabezas de fila se cogen de las muñecas con los brazos estirados, hallándose separados por una línea divisoria perpendicular a las filas. A la señal, todos tiran hacia su respectivo campo, para hacer cruzar la línea a los adversarios.

JUEGOS DE EUROPA

- “JOGO DA PIEDRA” (PORTUGAL). A piedras. Entre tres y seis jugadores colocan sus piedras planas en línea y encima de ellas depositan sus piedrecitas. A cierta distancia trazan una línea en el suelo paralela a la fila de las piedras. Por turnos lanzan una piedrecita contra cada una de las que están encima de las piedras planas y las intentan tocar. Gana quien más piedras haya tocado.
- “ALLA FRUTTA” (ITALIA). Los jugadores forman un círculo dándose las manos. En el exterior de éste se coloca un jugador que la para. Los que forman el círculo se atribuyen nombres diferentes de frutas. Una vez distribuidos, el que se haya en el exterior del redondel exclama Alla frutta! (y dice el nombre de una fruta). Si uno de los jugadores tiene ese nombre, responde Sono io!. El que la para tiene que intentar tocarlo, mientras que sus compañeros del círculo giran para tratar de protegerlo.

JUEGOS DE OCEANÍA



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

- “POI RAKAU” (NUEVA ZELANDA). Entre todos los jugadores se escoge a uno para que ocupe inicialmente el centro del círculo. El resto de jugadores se distribuyen de pie en un círculo de 5-7 metros de diámetro. Cada jugador sostiene en su mano, perpendicularmente al suelo, una pica. El del centro pasa su pica a cualquier otro del círculo, el cual le pasa a su vez la suya. El jugador central repite la operación con el siguiente, intercambiando cada vez las picas, hasta lograr dar la vuelta completa a todo el círculo. Si a alguno se le cae la pica que recibe, pasa al centro.
- “TOMONG GILAN BOGI” (PAPÚA NUEVA GUINEA). Oceanía. Juegan dos participantes con una peonza cada uno. En un espacio rectangular de 4 x 2 metros, los jugadores colocan longitudinalmente en cada extremo 10 bastoncillos de madera. De manera alternativa lanzan la peonza para intentar derribar la del contrario, ganando el primero que lo consiga.

Una **perspectiva multicultural** debe integrar los valores personales del respeto mutuo, tolerancia y aceptación de todos y cada uno de nosotros. **Somos todos iguales, pero diferentes, es la gran riqueza de la humanidad**, pero si no convivimos, nos conocemos y nos aceptamos, viviremos de espaldas los unos de los otros. En nuestra sociedad se mantienen presentes actitudes como el **racismo y la xenofobia**. Recuerda que la **escuela, familia, medio de comunicación..., etc**, son espacios de multicultural.

5. PROPUESTA DE APLICACIÓN EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Busca el significado de las palabras “intercultural” y “multiculturalidad” y escribe la diferencia entre ambos términos. Es posible que tengas que definir por separado los prefijos *inter-* y *multi-* y añadirles el concepto de cultural.

Concepto de Intercultural	
----------------------------------	--



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 18 – MAYO DE 2009

Concepto de Multicultural	
Diferencias entre ambos	

Dibuja en un mapa-mundi nueve países de los que conozcas su historia. Identifica los países señalados busca en internet, en las páginas webs y en los libros sobre juegos tradicionales del mundo al menos un juego popular y explica su desarrollo, reglas y material necesario brevemente.



INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

Nombre	
País, Continente	
Desarrollo	
Habilidad Motriz	
Reglas	
Material Necesario	

Observa la actitud de dos compañer@s de clase en la realización de los juegos multiculturales y señala la opción más adecuada del siguiente cuadro.

			
---	--	---	--



INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

ASPECTOS A OBSERVAR	SI		NO		A VECES	
						
¿Participa e interviene de manera activa en los juegos?						
¿Respeto las reglas del juego relacionándose con su grupo?						
¿Desarrolla los roles de oposición y colaboración correctamente?						
¿Es capaz de soportar el esfuerzo físico relativo a los juegos?						

Los juegos tradicionales se originaron en el pasado por actividades del campo, rituales religiosos, agricultura o ganadería, y como entrenamiento para las contiendas militares. En grupos de 3 – 4 compañer@s debéis de:

- Buscar dos juegos del mismo continente y de diferentes países.
- Elaborar una ficha para cada uno de ellos, en la que figure el nombre del juego, país de procedencia, material utilizado y reglas más importantes.
- Añadir a la ficha los datos más representativos del país de procedencia del juego: número de habitantes, idioma, religión, antecedentes históricos más importantes y cómo se refleja la cultura de ese país al juego escogido.
- Explicar los juegos escogidos en una clase de Educación Física. Para ello, tendrás en cuenta: exposición a compañer@s, dinámica del grupo, motivación, creatividad..., etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

A:	
COMPONENTES DEL GRUPO:	_____

CONTINENTE:

País	
Nº de Habitantes	
Idioma	
Religión	
Antecedentes Históricos	
Nombre del Juego	
Desarrollo	



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 18 – MAYO DE 2009

Reglas	
Material Necesario	
Habilidad Motriz	
Espacio de Juego	
Variante	
Representación Gráfica	



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

Autoría

- Nombre y Apellidos: Pilar Sánchez Palacios
- Centro, localidad, provincia: IES Juan de Aréjula, Lucena (Córdoba)
- E-mail: pistaxo12@hotmail.com