



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

## “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA”

AUTORÍA <b>MARÍA JOSÉ SÁNCHEZ AGUILAR</b>
TEMÁTICA <b>JUEGOS Y DEPORTES</b>
ETAPA <b>ESO</b>

### Resumen

El juego es un componente ligado al ser humano, y como actividad lúdica, es una de las muchas manifestaciones culturales de la sociedad. Al jugar, el niño aprende de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece. Esta cultura lúdica, transmitida de generación en generación constituye los juegos tradicionales y populares, que reflejan la cultura y el medio social en el que se han desarrollado.

### Palabras clave

Juegos Populares, Juegos tradicionales, Juego educativo

### 1. UN POCO DE HISTORIA DEL JUEGO

Muchos autores coinciden en afirmar la estrecha relación entre cultura, sociedad y juego.

El historiador holandés HUIZINGA, en su obra *homo ludens* argumenta que todas las culturas responden a una fuente lúdica. La cultura nace con el juego, aunque este último la precede pues el término cultura presupone dirigirse al hombre. En este sentido los animales desde siempre han jugado, sin esperar a que les enseñara el hombre.

CAILLOIS propone una sociología de los juegos, considera que cada pueblo tiene sus juegos y que a través de estas prácticas se pueden dilucidar muchas características de los pueblos que las acogen.

Por otra parte, trataremos de aclarar el valor educativo del Juego Popular y tradicional, tanto en su utilización como medio para conseguir objetivos motrices, como para acercarse a los valores y simbolismos culturales: conocer mejor la propia cultura y compararla con la de otros colectivos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

## 2. CONCEPTO DE JUEGO

Etimológicamente procede del latín "iocum" (broma, diversión), y se suele usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Sin embargo, el concepto de juego es tan versátil y elástico que es difícil conceptualizarlo. Su significado es polisémico, pues tiene múltiples lecturas. Un resumen de sus múltiples definiciones sería:

- Acción, actividad, que forma parte del comportamiento del hombre.
- Base existencial de la infancia, adaptada a sus características de continua evolución y cambio.
- Actividad muy "seria" para el niño.
- Actividad pura o autotélica, es decir, con un fin en sí misma.
- Actividad espontánea y que no requiere aprendizaje.
- Actividad generadora de placer.
- Contribuye al desarrollo integral del niño.
- Actividad necesaria, el niño que no juega está enfermo.
- En él se crean las bases de la convivencia y cooperación social.

A continuación y siguiendo a los autores antes nombrados, y también a CAGIGAL, BANDET y otros vamos a hacer una relación de las características mas destacables del juego:

- El juego es una actividad libre. Es un acontecer voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Siempre tiene limitaciones espaciales y temporales establecidas de antemano.
- Es incierto: el resultado final fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es gratuito: tiene un fin en sí mismo, desinteresado e intrascendente. Característica muy importante en el juego infantil, por no posibilitar ningún fracaso.
- Es ficticio: está alejado de la vida corriente, es un continuo mensaje simbólico.
- Es convencional: es resultado de un acuerdo social, establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus reglas y limitaciones.
- Es una actividad espontánea y placentera.
- Es necesario.
- Tiene unas reglas, siglas cuales sería inviable. El niño que no las cumple es rechazado.
- Prepara para la vida futura.
- Busca el éxito.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

### 3. CONCEPTO DE AUTÓCTONO, POPULAR Y TRADICIONAL

#### Autóctono

Decir autóctono quiere decir originario, aborigen, indígena del lugar donde se vive.

Sabiendo que muchas prácticas motrices remiten su nacimiento a épocas remotas, no podemos asegurar categóricamente que se originaron en una localidad u otra. Por ello, la expresión *juego autóctono* debería usarse con cautela.

#### Popular

Hablar de popular es referirse a lo relativo o perteneciente a un pueblo.

La expresión *juego popular* significa hacer alusión a una actividad que se ha introducido en el seno de una comunidad, que cuenta con un número considerable de seguidores. No se debería de hablar de juego popular si nos referimos a juegos minoritarios.

La expresión *juego popular* es más correcta y objetiva que las anteriores.

#### Tradicional

Tradicional hace referencia a la transmisión del dominio de una cosa, de hechos históricos, conocimientos, creencias, prácticas. Son costumbres que vienen de antiguo.

La expresión *juego tradicional* hace referencia a una práctica que ha tenido continuidad en el tiempo, que se ha transmitido de generación en generación. Dicha expresión es correcta, siempre que no se refiera a una práctica novedosa.

### 4. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO POPULAR Y EL DEPORTE TRADICIONAL

#### CLASIFICACIÓN SEGÚN CRISTÓBAL MORENO PALOS (1992)

Esta clasificación ha supuesto un avance en el estudio de los juegos y deportes tradicionales, aporta una visión más cercana a la EF completando la clasificación anterior.

Plantea diez grandes grupos de juegos y deportes tradicionales y vamos a ilustrarlos con algunos ejemplos en cada apartado.

#### 1. Juegos y deportes de locomoción (carreras)

- *Carreras y marchas*: Korricolaris, Andarines (usan la marcha), Carreras de Sacos.
- *Salto*: Saltaris (salto a pies juntos sin impulso), Salto del pastor (usando el bastón que se podrá apoyar una o dos veces según modalidad), Salto guanche con bastón.
- *Equilibrios*: Castillos humanos (pilars o espadate: un hombre por piso; torre: dos por piso; castillo: de forma piramidal y termina en el ainxaneta), Pruebas de Zancos, Rayar.
- *Otros juegos y deportes de locomoción*: Cucañas: consiste en trepar por un tronco al que se le pone sustancias deslizantes para dificultar la trepa.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

## 2. Juegos y deportes de lanzamiento a distancia

- *Lanzamientos a mano*: Lanzamiento de barra: aragonesa, castellana y vasca (llegó a incluirse como prueba en la Federación Española de Atletismo), Tiro de Bola (recorrer una distancia lanzando una bola en el menor nº de lanzamientos posibles), Tiro de Reja (de arado romano (10-25 Kg)), Lanzamiento de Piedra (10-25 Kg).
- *Lanzamiento con elementos propulsivos*: Tiro con Honda (de puntería y larga distancia).
- *Otros juegos y deportes de lanzamiento de distancia y tiro*: Lanzamiento de palos y bastones, Juego de Ollas.

## 3. Juegos y deportes de lanzamiento de precisión

- *Juego de bolos* (hay unas 45 modalidades): Bolo-Palma, Bolo leones, Bolo murciano.
- *De discos y monedas*: Juego del caliche (consiste en derribar un caliche (cilindro de madera) que tiene una moneda encima, con una pieza de hierro), Tejo, Toka, La Llave, Herrón, Rana (consiste en lanzar unas fichas hacia una mesa para introducirlas por la boca abierta de una rana metálica).
- *De bolas*: Brochas, Petanca, Billar romano.
- *De mazo y bola*: Choca o villarta, Porca.
- *Otros juegos y deportes de lanzamiento de precisión*: La calva.

## 4. Juegos y deportes de pelota y balón

- *Pelota a mano*: Pelota vasca, Pelota valenciana, Pelotamano.
- *Pelota con herramientas*: Pelota vasca: Pala, Paleta frontenis, Cesta punta.
- *Juegos y deportes de balón*.
- *Otros juegos y deportes de pelota*.

## 5. Juegos y deportes de lucha

- *Lucha*: Lucha leonesa (los luchadores se agarran por el cinturón y deben derribar al contrario haciéndole caer de espaldas aplicando las “mañas”), Lucha canaria (los luchadores se agarran por el pantalón y deben derribar al contrario dos veces).
- *Esgrima*: Palo canario (demostración de habilidades en el manejo del palo).
- *Otros juegos y deportes de lucha*.

## 6. Juegos y deportes de fuerza

- *Levantamiento y transporte de pesos*: Levantamiento de piedras, alzada de sacos, pulsos.
- *De tracción y empuje*: Sogatira, Tiro de palo, Pulso de pica, Tira-beque.
- *Otros juegos y deportes de fuerza*.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

7. Juegos y deportes náuticos y acuáticos

- *Pruebas de nado*: Copa de Navidad del Puerto de Barcelona, Travesía de Playa de San Lorenzo, Travesía del Puerto de Valencia.
- *Regatas a vela*: Vela latina, Regatas de Dornas.
- *Regatas a remo*: Traineras, Barcas albuferencas, Chalupas.
- *Otros juegos y deportes acuáticos*: Descenso del Sella.

8. Juegos y deportes con animales

- *Competiciones. Pruebas de valía y adiestramiento*: Arrastre de Piedra (por bueyes o por asnos), Carreras de Asnos, de caballos, Concurso de Perros Pastores, Carreras de cintas.
- *Luchas de animales*: Peleas de Gallos, Lucha de Carneros.
- *Caza y persecuciones*: Correr Gallos, Carrera del Moltó.
- *Otros juegos y deportes con animales*: Encierro de reses bravas.

9. Juegos y deportes de habilidad en el trabajo

- *Actividades agrícolas*: Corte de troncos (Aizcolaris), Corte de Hierba (Segalaris), Concursos de Roturación (Layadores).
- *Otras actividades laborales*: Barrenadores.

10. Otros juegos y deportes no clasificados.

## 5. TRANSFORMACIÓN DE JUEGO EN POPULAR Y TRADICIONAL

Todo juego, como cualquier evento social puede evolucionar. Veamos detalladamente como un juego espontáneo puede convertirse en tradicional o incluso en deporte de masas:

- Los juegos populares-tradicionales nacen generalmente de modo espontáneo, estando muy conexas bien a la actividad laboral o bélica, bien a lo religioso, mágico, cultural. De ahí que muchos utilicen útiles de trabajo o que incluyan verdaderos rituales y preparativos.
- Tal juego improvisado, si gusta, puede que empiece a practicarse cada vez por más personas.
- Si las instituciones sociales (estructuras sociales, políticas, educativas o religiosas) creen que es un juego integrador, dará luz verde a su continuidad.
- Si ese juego es practicado por todos los miembros de la sociedad en un elevado porcentaje, entonces podemos hablar de juego popular.
- Si se transmite, y consigue tener una continuidad a lo largo del tiempo, entonces se puede hablar de juego tradicional.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Si este juego tradicional, se codifica y se institucionaliza a través de federaciones, comités de competición... esta actividad pasa a ser un Deporte Tradicional.
- Si éste deporte tradicional consigue traspasar sus límites geográficos, e instaurarse en otras regiones, en otros países, en otros continentes, estaremos ante un deporte de masas.

## 6. ¿QUÉ REQUISITOS QUE DEBE REUNIR TODO JUEGO PARA QUE SEA CONSIDERADO EDUCATIVO?

A continuación vamos a hacer una relación de los requisitos que debe reunir un juego para que sea considerado educativo:

- Debe permitir el desarrollo global del alumno, posteriormente se pueden potenciar aspectos más específicos.
- Debe constituir una vía de aprendizaje de comportamiento cooperativo, evitando situaciones de marginación que a veces crea la excesiva competitividad.
- Debe mantener en actividad a todos los alumnos, evitando la exclusión.
- Se evitarán jugadores espectadores (todos deben asumir un rol).
- Se buscará un buen equilibrio entre la actividad ludomotriz y el descanso.
- Todo juego debe suponer un reto (estímulo) pero que se pueda alcanzar.
- Se evitará que siempre destaquen los mismos alumnos, presentando juegos diferentes y dando más importancia al proceso que al resultado.
- El juego educativo debe de poder volverse a practicar siempre con el mismo interés que en la primera ocasión, incluso por su cuenta.

## 7. EL JUEGO COMO CONTENIDO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Dadas las dificultades que el mantenimiento de los juegos y deportes tradicionales tienen en ésta sociedad (por el éxodo del medio rural, la expansión del deporte de masas, los cambios de hábitos y tipos de trabajos que tienden a ser más sedentarios), se hace necesario el hacer un esfuerzo e introducirlos en la escuela para mantener nuestro bagaje cultural.

El éxito vendrá dado por la utilización de todas las posibilidades a nuestro alcance dentro del ámbito escolar:

- Introducirlos a través de unidades didácticas, dándoles valor cultural al proponer actividades paralelas interdisciplinares con otras áreas curriculares.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Utilizarlos como contenido transversal a lo largo del curso como parte de los calentamientos de otros contenidos o como juegos predeportivos, adaptando las reglas, el terreno y los materiales al entorno educativo.
- Utilizarlos en actividades puntuales tales como:
  1. Semanas culturales: en forma de competición o taller de trabajo, donde los alumnos realicen investigaciones y adaptaciones de los juegos y deportes tradicionales.
  2. Organizando actividades extraescolares donde se les ofrezca a los alumnos la posibilidad de continuar adquiriendo mayor bagaje cultural.
  3. Tratar de participar activamente en fiestas (patronales...) o acontecimientos sociales, en las condiciones reales y genuinas en las que se presenta el juego.

En definitiva, la versatilidad del juego popular-tradicional permite tanto al profesor como al alumno crear nuevas propuestas, idear nuevos acercamientos a estas prácticas, y plantear un trabajo de la EF más polivalente.

## 8. CONTRIBUCIÓN AL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN FÍSICA

Comprobamos como el juego Popular ha sido una forma de EF existente a lo largo de la historia, incluso antes de que esta fuese incluida dentro de los planes de estudios de Primaria y Secundaria; así 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”.

Un análisis de los decretos 148/02 y 208/02 aclarará la contribución de éstos contenidos al currículo de la EF en la E.S.O.

### 1º curso

Los alumnos deberán conocer los distintos tipos de juegos deportivos: convencionales, tradicionales, etc. Participarán de forma activa en los diferentes juegos y actividades con objeto de propiciar cooperativamente el aprendizaje de los fundamentos técnicos y tácticos.

### 2º curso

La práctica de deportes convencionales dará paso a procedimientos que propicien la adquisición de destrezas en actividades colectivas e individuales de tipo alternativo, que tengan funcionalidad futura para los alumnos.

### 3º curso



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

Debe valorarse la participación individual y en equipo, la práctica del juego en sí y no en función del éxito o el fracaso y la erradicación de situaciones de agresividad, violencia y desprecio hacia las demás personas.

#### 4º curso

Deben saber adaptar los esfuerzos físicos del juego a sus características, y ser capaces de buscar su rol en los distintos grupos y equipos, poniendo al servicio de las actividades colectivas su máxima participación, aceptando su propio trabajo y el de los demás como elementos integradores del esfuerzo colectivo.

#### Bachillerato

Se trabajarán los juegos y deportes convencionales, recreativos y alternativos característicos de Andalucía como patrimonio cultural de nuestra comunidad y como medio para el recreo y el ocio. Así como los aspectos socioculturales del juego y el deporte (relaciones sociales, cooperación, agresividad, violencia, sexismo, xenofobia, etc).

## 9. BIBLIOGRAFIA

- Consejo Superior de Deportes (1982): *Juegos Populares y Deportes Tradicionales* en España. Ed. Consejo Superior de Deportes. Dirección de Cultura Física y Deportes. Madrid.
- Blanchard y Cheska (1986): *Antropología del deporte*. Ed. Bellaterra. Barcelona.
- LANUZA, E. (1980): *El juego aplicado a la educación*. Ed. Cincel kapeslusz. Madrid.

#### Autoría

---

- Nombre y Apellidos: María José Sánchez Aguilar
- Centro, localidad, provincia: Granada
- E-mail: macanita32@hotmail.es