

## Aplicación didáctica de los juegos tradicionales, y su relación con las competencias básicas.

### INTRODUCCIÓN

Aunque ya hace algunos años o muchos, podemos recordar tantas y tantas sensaciones, emociones, muchas de ellas de alegría; esas vivencias y experiencias que nos han ido esculpiendo, moldeando, enseñándonos a ser personas, ayudándonos a adaptarnos desde nuestro 'yo' al de los otros, al entorno, a saber convivir, a aceptarnos como somos y aceptar a los demás; hemos aprendido a ganar, pero sobre todo a saber perder. En definitiva, hemos ido aprendiendo a saber vivir. Y con lo serio que es esto de vivir, lo hemos hecho con un recurso, también muy serio pero que podría no parecerlo al leer la palabra que lo nombra. Esa palabra mágica a la que nos referimos, ese recurso tan serio y divertido a la vez, no es otra que "JUEGO". Y en esa seriedad que es el juego, sin embargo, los niños y niñas se entregan sin tapujos, en cuerpo y alma, sin pedir nada a cambio, excepto el poder jugar, el querer jugar. Y en esa entrega al juego nuestro alumnado aprenderá, como hicimos nosotros antaño, lo que hoy día nos pide la ley de Educación LOE. El aprendizaje de Competencias Básicas.

### COMPETENCIAS BASICAS

Así, el MEC entiende por Competencias Básicas la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos y las habilidades y las actitudes personales que se han adquirido. De esta forma tenemos:

- Integración de aprendizajes de todo tipo.
  - Saber
  - Saber hacer
  - Saber ser
- Movilizar, poner en práctica, responder a las demandas, llevar a cabo tareas.
- Permiten resolver situaciones diversas, problemas y situaciones cambiantes y lograr una acción eficaz.

- Posibilidad de transferencia, aplicación a contextos y situaciones diferentes.
- De carácter integrador, abarcando conocimientos, procedimientos y actitudes.

Atendiendo a esta definición y siguiendo con el recurso que supone el juego, el profesorado de Educación Física del C.E.I.P. Ciudad Palma de Mallorca de Torremolinos se propuso realizar una Feria de Juegos Tradicionales coincidiendo con la celebración del Día de Andalucía. Previamente, las semanas anteriores se trabajaron estos juegos desde nuestra área (E.F.), incluyéndose estos en una Unidad Didáctica denominada “Juegos del barrio”. Así, se pudieron trabajar los juegos que posteriormente se incluyeron en la Feria de Juegos. De esta manera, el alumnado estaba algo más familiarizado con las propuestas de los juegos.

Con todo ello, pretendíamos una serie de objetivos didácticos y desarrollo de Competencias Básicas que se trabajaron de forma integrada a través del Juego Tradicional, abarcando tanto conocimientos, procedimientos y actitudes.

## **OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

Algunos objetivos trabajados fueron:

- Resolver problemas mediante la práctica de juegos tradicionales y populares que exijan la mejora y combinación de habilidades motrices básicas.
- Participar en juegos socializados, reglados, cooperando con los compañeros/as, sin mostrar actitudes discriminatorias.
- Conocer y practicar juegos tradicionales y populares y valorarlos como medios para la ocupación del tiempo libre y de ocio.
- Comprender y aceptar las normas de clase, de seguridad y las reglas de los juegos.
- Actuar de forma responsable en el desarrollo de las actividades propuestas.

En cuanto a las Competencias Básicas, sin profundizar mucho, daremos algunas pinceladas de cómo se han relacionado durante el proceso de preparación y puesta en práctica de la Feria de Juegos Tradicionales.

## **COMPETENCIAS BÁSICAS**

1. Competencia en comunicación lingüística.
  - a. El alumnado del Tercer Ciclo explicaba los juegos al resto.
  - b. Se establecía comunicación en un contexto real.
  - c. Escucha y pregunta de dudas sobre la explicación de los juegos.
  - d. Escucha de opiniones y respeto de turno de palabra al preguntar dudas.
  - e. Diferentes intenciones comunicativas.
2. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
  - a. Búsqueda de Juegos Tradicionales (padres, abuelos, internet, etc.)
  - b. Historia y anécdotas sobre los Juegos Tradicionales.
  - c. Aparición de Juegos Tradicionales en cuadros o pinturas.
  - d. Conocimiento de otras ciudades, países a través de Juegos Tradicionales.
3. Tratamiento de la información y competencia digital.
  - a. Búsqueda de Juegos Tradicionales (padres, abuelos, internet, etc.)

- b. Análisis de Juegos Tradicionales y habilidades que se desarrollan.
- c. Imprimir Juegos Tradicionales seleccionados para el día de la Feria.
- 4. Competencia social y ciudadana.
  - a. Día de convivencia con otros/as compañeros/as, niveles, ciclos, maestros/as.
  - b. Participación festiva, organizada, aceptando unas normas.
  - c. Resolución de conflictos surgidos en los juegos.
  - d. Cooperación en los juegos.
  - e. Respeto de reglas de los Juegos Tradicionales.
- 5. Competencia cultural y artística.
  - a. El Juego Tradicional como elemento cultural en sí y transmisor de formas de vida, culturas diferentes a la de Andalucía.
- 6. Competencia para aprender a aprender.
  - a. Aprendizaje en la búsqueda de Juegos Tradicionales.
  - b. Comparación de diferentes J.T. y análisis de las habilidades motrices que se desarrollan.
  - c. Aprendizaje en la organización de la Feria de J.T. y utilización efectiva del tiempo disponible.
  - d. Los J.T. ayudan a conocerse a sí mismo y a los demás.
- 7. Autonomía e iniciativa personal.
  - a. Preparación, organización y desarrollo de la Feria.
  - b. Problemas que surgen y búsqueda de soluciones.
  - c. Implicación y motivación para que la Feria saliera lo mejor posible.
  - d. Análisis, autocrítica y autoevaluación para mejorar el curso que viene con nuevas propuestas.

## **ACTIVIDADES**

Las actividades que se realizaron fueron diferentes juegos tradicionales organizados en diferentes espacios del patio, gimnasio y porche.

Para la organización de los juegos contamos con la colaboración del alumnado del Tercer Ciclo de Primaria. Ellos fueron los encargados de explicar cómo se jugaba, las reglas y normas; también de organizar a los jugadores; controlar el buen desarrollo de los juegos y actuar como jueces árbitros haciendo respetar las reglas y evitando conductas ajenas al propio juego o conductas antisociales.

Todo esto se trabajó previamente con el alumnado para que la puesta en práctica de la Feria de Juegos Tradicionales fuera lo más exitosa posible, a pesar de la gran cantidad de alumnado en el patio, de juegos y del movimiento de los diferentes grupos al pasar de unos juegos a otros. Los juegos se distribuyeron de tal forma que estuvieran lo más cerca posible unos de otros y estableciendo un recorrido circular. Además, los alumnos/as encargados en los diferentes juegos tenían un folio donde se recogía el recorrido establecido para cada grupo de jugadores evitando repeticiones de juegos o desorganización masiva. Por otro lado, los diferentes juegos estaban señalizados con diferentes carteles alusivos a cada juego. Estos fueron elaborados con la ayuda del profesorado de plástica y por el alumnado del tercer ciclo de primaria.

A continuación expondremos los diferentes juegos seleccionados para la Feria así como los elementos que lo componen. De esta forma podremos hacernos una idea de las posibilidades del juego. Estos elementos del juego son:

- nombre
- n° jugadores
- edad
- espacio
- materiales
- descripción
- reglas
- aplicación

## **JUEGOS SELECCIONADOS**

Los juegos que se llevaron a cabo en la Feria de Juegos Tradicionales fueron: Las chapas, las cuatro esquinas, el pañuelo, la rayuela, carrera de sacos, pies quietos, la petanca, aros musicales, bolos, la comba.

Nombre: Las chapas o carrera ciclista.

Número de jugadores: 2 a 6

Edad: de 6 a 12 años.

Espacio: patio o porche. Liso y llano.

Material: chapas metálicas de botellas de refrescos.

Descripción: Se pinta un recorrido o circuito con tiza o pintura, para mayor duración, (nosotros pintamos el circuito de Montmeló) de unos 20 cm. de ancho, con una salida y una meta. En orden alternativo cada jugador/a golpeará su chapa, saliendo desde la línea de salida. Se suele golpear con los dedos pulgar, índice o corazón. Ganará quién llegue a la meta con su chapa primero.

Reglas: Si la chapa de algún jugador se sale del recorrido, deberá empezar desde la salida. La chapa debe golpearse, no arrastrarse. Si al golpear la chapa propia con el dedo ésta saca del recorrido a otra chapa de otro jugador, éste último deberá empezar desde la salida.

Aplicación: desarrolla la coordinación óculo-manual y estructuración espacial. Se podrían hacer recorridos para trabajar la Educación Vial con pequeñas señales de tráfico (stop, prohibido, peligro ...)

Nombre: Las cuatro esquinas.

Número de jugadores: uno más que las esquinas o postes.

Edad: de 8 a 12 años.

Espacio: patio o gimnasio. Llano.

Material: columnas, árboles, conos, neumáticos ...

Descripción: Se coloca cada jugador en una esquina o poste (normalmente 4) y otro jugador, el que la "queda", en el centro. A la señal del que la "queda", los cuatro jugadores en las esquinas deberán intercambiar sus posiciones. El que la "queda" intentará, mientras los otros intercambian sus posiciones, llegar antes a alguna de las esquinas vacías. En tal caso, el jugador que se quedó sin esquina pasará al centro y así sucesivamente.

Reglas: La distancia entre todos los jugadores debe ser parecida, es decir, misma distancia entre jugadores en los postes o esquinas que entre estos y el del centro.

Aplicación: desarrolla la velocidad de reacción, la atención.

Nombre: El pañuelo

Número de jugadores: 9 a 13

Edad: de 6 a 12 años.

Espacio: patio o gimnasio. Llano.

Material: pañuelo o chándal o prenda o tela.

Descripción: Se enfrentan dos equipos separados entre sí unos 20 metros y colocados, cada jugador, uno al lado del otro. Cada jugador de cada equipo se numerará desde el "1" hasta el número de jugadores que haya. Entre ambos equipos y a la misma distancia de ellos, se coloca un jugador con un pañuelo en la mano y el brazo algo levantado. Éste gritará un número para que el jugador de cada equipo, con ese número, salga corriendo hacia el pañuelo e intentar recogerlo antes que el jugador del equipo contrario. Una vez que un jugador coge el pañuelo deberá volver a la línea de donde partió antes de que el otro jugador lo pille. Si consigue llegar a su línea de salida sin ser tocado, su equipo se anotará un punto; si es tocado por el contrario antes de llegar a su línea, el punto será para el otro equipo. Ganará el equipo que más puntos consiga.

Reglas: Hasta que alguno de los jugadores no coge el pañuelo el otro jugador no podrá pisar el campo contrario, en tal caso, el jugador que invade el campo contrario pierde el punto. Se puede amagar con coger el pañuelo para engañar al otro jugador y que invada el campo contrario.

Aplicación: desarrolla la velocidad de reacción, la atención. La estrategia.

Nombre: La rayuela.

Número de jugadores: 2 a 6.

Edad: de 6 a 12 años.

Espacio: patio. Llano.

Material: tiza para pintar el juego (con pintura es permanente), piedra o chapa.

Descripción: Se dibuja el juego en el suelo (hay diversas formas). Está formado por figuras geométricas con un número cada una (cuadrados, rectángulos, círculos, etc).

Establecido el orden de participación, el juego es así. Empieza el primer jugador/a lanzando la piedra con la mano desde detrás de la primera figura geométrica que suele ser el número 1. Lanza al número 1. Después hará el recorrido por las figuras geométricas saltando a pata coja, sin pisar donde esté la piedra y, donde haya figuras dobles, apoyando ambos pies, uno en cada figura geométrica. Al llegar al final del dibujo, dará media vuelta y volverá haciendo el recorrido inverso de la misma forma que antes. Cuando llegue a la figura geométrica anterior donde está la piedra, deberá parar y recoger la piedra con la mano, permaneciendo a pata coja. Una vez recogida la piedra continuará hasta finalizar el recorrido (desde donde lanzó la piedra). Si el recorrido lo hace correctamente, en su siguiente tirada lanzará al número 2 y hará lo mismo que hemos explicado antes. Así hasta completar todos los números. El jugador/a que complete todos los números primero/a ganará el juego.

Reglas: Cuando un jugador/a termina la jugada con un número, pasará al final de la fila independientemente de si lo ha hecho correctamente o ha fallado. Cuando vuelva su turno, continuará por el número que vaya en ese momento. Si la piedra sale fuera del número al que le toca al jugador/a, pierde turno y jugará el siguiente. Si el jugador/a pisa una línea, apoya los dos pies cuando toca a pata coja, se cae o apoya las manos, se sale fuera del dibujo, pierde el turno y pasa al final de la fila.

Aplicación: desarrolla el equilibrio, la coordinación óculo-manual y dinámica general, la estructuración espacial.

Nombre: Carrera de sacos

Número de jugadores: 4 a 6

Edad: de 8 a 12 años.

Espacio: patio. Llano.

Material: sacos.

Descripción: Es una carrera con la particularidad de ir metidos dentro de un saco con la dificultad que ello conlleva. En grupos de 4 a 6 corredores/as. Se colocan detrás de alguna línea pintada en el patio. Previamente se habrá metido dentro de un saco cada corredor/a hasta la cintura. Es aconsejable coger el saco con una sola mano para conseguir mayor velocidad en la carrera y equilibrio con el otro brazo. A la señal del maestro/a, saldrán los corredores, dando saltos como los canguros, hasta completar el recorrido prefijado, que puede ser de ida y vuelta. El juego se puede hacer actuando de forma individual, pasando los que ganan a correr entre sí y los que pierden entre ellos/as. En relevos, desde parejas a tríos o cuartetos. Ganan los que consiguen completar el recorrido en primer lugar.

Reglas: Si algún/a corredor/a cae al suelo durante el recorrido, deberá ponerse de pie y continuar la carrera dando saltos como al principio. El recorrido debe hacerse dando saltos con los dos pies al mismo tiempo y no corriendo a pasitos cortos dentro del saco.

Aplicación: desarrolla la velocidad de reacción, la atención, la coordinación dinámica general, el equilibrio. El espíritu de equipo cuando es en relevos.

Nombre: pies quietos

Número de jugadores: 4 a 6

Edad: de 8 a 12 años.

Espacio: patio. Llano.

Material: pelota.

Descripción: Todos/as los jugadores/as se colocan en círculo o corro, menos uno/a que se coloca en el centro de los demás con una pelota. El juego lo empieza el del centro diciendo el nombre de alguno/a de los compañeros/as del corro al mismo tiempo que lanza la pelota hacia arriba y dentro del círculo. La persona nombrada deberá recoger la pelota antes de que caiga al suelo. Si la pelota no cae al suelo seguirá el juego de la misma forma, es decir, volviéndose a lanzar la pelota hacia arriba y diciendo el nombre de otro/a compañero/a. Si la pelota cae al suelo, todos/as los jugadores que estaban en corro en ese momento saldrán corriendo a la mayor velocidad posible y lo más lejos de la pelota. Cuando el jugador/a al que se le cayó la pelota consiga recogerla, dirá "Pies quietos". Los que estaban corriendo, al escucharlo, deberán dejar de correr y pararse en posición de estatua. A continuación, el que tiene el balón, da dos o tres pasos (a determinar) para acercarse a los jugadores/as que están quietos. Le lanzará la pelota al jugador/a que tenga más cerca e intentar darle en alguna parte del cuerpo. Si consigue darle, según el sistema de puntuación o eliminación que se elija, tendrá un punto más o estará, el jugador/a a quién le dio, "herido, grave, muerto y ceniza". Si no consigue darle, el que lanzó la pelota tendrá un punto menos o será quién pase por el estado de "herido, grave, muerto y ceniza". Gana quién tenga más puntos o se quede sin eliminar.

Reglas: Cada vez que se termina una jugada, empezará el juego el jugador/a que tuvo un punto menos o pasó a “herido, grave, muerto y ceniza”. Los jugadores/as que están quietos podrán mover el cuerpo pero sin despegar los pies del suelo “Pies quietos”. El estado “herido, grave, muerto y ceniza” se va consiguiendo cada vez que nos golpean con la pelota. Al llegar a “ceniza”, el jugador/a quedará eliminado.

Aplicación: desarrolla la velocidad de reacción, la atención, la coordinación dinámica general y óculo-manual, el equilibrio. La estrategia.

Nombre: La petanca

Número de jugadores: 2 a 6

Edad: de 8 a 12 años.

Espacio: patio. Llano o con desnivel. Si es irregular más posibilidades.

Material: bolas de plástico llenas de agua o pelotas pequeñas y una bola pequeña o similar llamada boliche.

Descripción: Este juego se empieza lanzando el boliche por el jugador elegido para ello. Se lanza desde cualquier punto elegido y a la distancia que quiera el jugador (que no sea demasiado lejos). A continuación, el jugador que lanzó el boliche empieza lanzando su primera bola o pelota desde una línea o punto elegido hacia el boliche, intentando acercarse, lo más posible, al boliche. El resto de jugadores/as harán lo mismo con su primera bola o pelota. Cuando todos/as terminen con su primera bola, repetirán con el resto de bolas hasta terminar. El jugador/a que se acerque más al boliche, será el ganador/a, y será quién empiece la siguiente partida y lance el boliche esa vez.

Reglas: Todos/as los jugadores/as deben lanzar desde detrás de la línea o punto determinado. Cualquier jugador podrá alejar del boliche las bolas del resto de compañeros/as cuando lance su bola. El lanzamiento debe hacerse de uno en uno.

Aplicación: desarrolla el equilibrio, la coordinación óculo-manual y dinámica general, la estructuración espacial. La estrategia.

Nombre: Aros musicales

Número de jugadores: uno menos que aros

Edad: de 6 a 12 años.

Espacio: gimnasio o aula de psicomotricidad.

Material: aros, música.

Descripción: Se colocan en el gimnasio los aros en el suelo separados unos de otros y a distancias parecidas. Siempre un aro menos que número de alumnos/as. A continuación se pone una música y el alumnado bailará al ritmo de ella por todo el gimnasio y sin pisar en los aros. Pasado un tiempo, el maestro/a parará la música por sorpresa. Cuando esto ocurra, los alumnos/as irán corriendo hasta un aro que no esté ocupado ya y se introducirá en él, permaneciendo de pie hasta que se ocupen todos los aros. Al haber un aro menos, el último jugador/a deberá entrar en algún aro con algún/a compañero/a permaneciendo ambos dentro del aro sin caerse o salirse. A continuación, se quitará un aro y se volverá a poner la música. Así, cada vez habrá menos aros para compartir y cada vez se necesitará mayor colaboración para permanecer dentro de los aros sin caerse, manteniendo el equilibrio. Al final, utilizaremos algún círculo de la pista que sea grande para que puedan entrar todos/as. Ganan todos/as si consiguen no salirse del círculo.

Reglas: Se debe bailar sin pisar los aros ni dar vueltas alrededor de él. Al entrar en aros ocupados, hacerlo con prudencia y sin empujar. Ayudar al compañero/a que quiera entrar en nuestro aro. Ayudarse entre todos/as para conseguir el objetivo. Aplicación: desarrolla el equilibrio, la coordinación dinámica general, la estructuración espacial. La estrategia. El ritmo. La creatividad. La cooperación.

Nombre: Bolos

Número de jugadores: 3 o 4

Edad: de 7 a 12 años.

Espacio: gimnasio o patio.

Material: bolos o botellas rellenas de arena, pelotas, tiza y pizarra o suelo (para anotar puntuaciones).

Descripción: Se colocan 10 bolos en el suelo separados en 4 filas de 1, 2, 3 y 4 bolos. La separación entre bolos y filas de bolos será igual y de tal forma que los bolos puedan derribarse entre sí. Los jugadores se colocan a una distancia determinada de los bolos según edad de los/as participantes, detrás de una línea. Lanza el jugador/a que haya sido elegido primero. Lanza la pelota hacia los bolos, para derribarlos, dos veces. Sumará los bolos derribados en las dos tiradas. Anotará su puntuación en la pizarra o suelo. El resto de jugadores hará lo mismo por turno. Lanzar dos veces y anotar puntuación. Cuando se termina de lanzar las dos veces, los jugadores pueden rotar así: el que lanza pasa a colocar los bolos caídos; el que estaba colocando los bolos pasa a anotar puntuaciones y el que estaba en la pizarra pasa a lanzar.

Reglas: El lanzamiento se hace siempre desde detrás de la línea y por turno. Se establece un número de jugadas (3 a 5). Gana el que consigue mayor puntuación con la suma de todas las tiradas. Se anota un punto por cada bolo derribado.

Aplicación: se desarrolla la coordinación óculo-manual, la percepción espacial.

Nombre: La comba.

Número de jugadores: 6 a 8

Edad: de 8 a 12 años.

Espacio: gimnasio o patio.

Material: cuerda larga.

Descripción: Dos jugadores/as cogerán la cuerda por los extremos y darán comba (vueltas que llevan la cuerda desde el golpeo en el suelo hasta una altura por encima de las cabezas de los jugadores/as). Mientras la cuerda da vueltas, un jugador/a se colocará entre los jugadores que dan comba e intentará que la cuerda no le pille. Para ello, deberá saltar antes de que la cuerda llegue a golpear en el suelo. El número de saltos vendrá determinado por alguna canción que se cantará mientras saltan a la comba o cuando la cuerda pille al que salta. Algunas canciones pueden ser: "Mamá, papá, con cuántos años me voy a casar". El número de saltos indicará la edad de casarse. "El abecedario". Cada salto indica una letra. "Osito, osito". Etc.

Reglas: El jugador/a que salta pasará a dar comba si falla y el otro/a a saltar. Si no falla pasará al final de la fila a esperar turno. Cantar la canción mientras se salta (opcional).

Aplicación: desarrolla el equilibrio, la coordinación dinámica general. El ritmo. La creatividad. La cooperación (si saltan más de uno/a al mismo tiempo).



## **CONCLUSIÓN**

Como hemos podido comprobar, el Juego Tradicional se presenta como un recurso de indudable valor que permite al profesorado trabajar y poner en práctica diferentes Competencias Básicas. De hecho, en el propio Juego Tradicional se encierran una serie de valores, normas, conocimientos, formas de vida... que se han transmitido de generación en generación. Es, por tanto, un elemento transmisor de cultura y, al mismo tiempo, un recurso pedagógico muy a tener en cuenta.

Por todo ello, creemos que la Feria de Juegos Tradicionales fue un éxito colectivo del alumnado y profesorado participante. El alumnado disfrutó con una jornada festiva, de recreación y de aprendizaje. Un aprendizaje contextualizado, motivado, integrado, conociendo Juegos Tradicionales, practicándolos y aprendiendo a ser mejores personas. Han aprendido sobre la organización y puesta en práctica de unas tareas (Juegos Tradicionales); han llevado a cabo una acción eficaz, resolviendo problemas surgidos y situaciones cambiantes; han puesto en práctica, en definitiva, diferentes Competencias Básicas, en mayor o menor medida y dependiendo de la edad y nivel de cada uno.

Si nosotros disfrutamos tanto cuando fuimos niños y niñas, aprendimos y nos hicimos hombres y mujeres de aquel futuro que es hoy. ¿ Por qué no permitimos a nuestros alumnos y alumnas de hoy que puedan hacer lo mismo para ser mejores hombres y mujeres del mañana?.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Jurado Soto, Juan José y otros (1998): Juegos de Madrid, Caja Madrid. Madrid.
- Lavega, P. (2000): Juegos y deportes populares tradicionales, Inde.
- L.O.E. (2006)
- Moreno Celda, María Cristina (2000): Juegos de siempre, Telefónica. Madrid.
- Moreno Palos, C. (1992): Juegos y deportes tradicionales en España, Alianza. Madrid.
- Moreno Palos, C. y otros (1993): Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España, Gymnos. Madrid.

