



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Acervo
Digital
Educativo

Los juegos tradicionales en educación física

Vargas García Luis Martín

Coordinación de Área de Educación Física F017

CCT 15AOS2134E

Villa del Carbón, México

10 de febrero de 2023



Problemática

A través del tiempo diversas tradiciones, costumbres, alimentos he incluso juegos han persistido y han perdurado de generación en generación gracias a la capacidad que tienen las personas de transmitirse los unos a los otros este tipo de estilos de vida y costumbres, sin embargo, en la actualidad se ha vivido una fuerte invasión tecnológica que ha revolucionado la interacción de las personas, como lo menciona Méndez & Fernández, 2011:

En la actualidad, los cambios en el estilo de vida, el fenómeno de la globalización y el surgimiento de un ocio pasivo asociado a las tecnologías han instaurado una fuerte tendencia al olvido de multitud de juegos motores de antaño, que en poco tiempo han ido quedando aletargados en la memoria de nuestros mayores.

Justificación

La importancia de preservar los diferentes juegos tradicionales adaptados a las diferentes condiciones de los alumnos en las clases de educación física radica en lo que Huizinga, citado en Piquer 2003, “Los juegos populares reviven de generación en generación, pasan de un pueblo a otro, evolucionan y se modifican hasta que forman parte de los rasgos populares propios de cada cultura o región” a su vez Piquer 2003 menciona que: “Los deportes y juegos tradicionales en Educación Física ofrecen a cada territorio o pueblo la posibilidad de mantener y expandir su deporte sin tener que fijarse como institución”. Determinando así que es un bien cultural que va a pasar de generación en generación y que permite difundir una forma sana de conciencia y uso de tiempo libre, entre muchas ventajas más como las que menciona, Méndez & Fernández, 2011:

Entre otros beneficios, se ha destacado que requieren un escaso o nulo coste económico, permiten aumentar el tiempo de participación activa, posibilitan la prolongación de la práctica en el periodo extraescolar, favorecen el desarrollo de procesos de pensamiento divergente, permiten el desarrollo de transversalidad e interdisciplinariedad, dan pie el trabajo cooperativo y, sobre todo, contribuyen a la adaptación del material al alumnado y no a la inversa.

Es así que el juego es parte de la vida del ser humano e incluso de su cotidianeidad, la SEP, 2005 menciona que: “El juego es una actividad que va unida a la condición humana. Su existencia no es exclusiva de un momento histórico concreto ni de una sociedad determinada. El ser humano ha jugado desde los albores de la civilización”.

La Unesco (2005) citada en Muñoz (2022) expone que:



En la actualidad se puede constatar la progresiva desaparición de los juegos tradicionales de libre uso por parte de los niños en sus espacios de ocio, de ahí la necesidad de una intervención educativa para conseguir que estas expresiones culturales de profundo origen social no desaparezcan de la sociedad infantil y se conviertan en recursos lúdicos de los más jóvenes.

Marco Teórico

Concepto de juego

Tras la revisión teórica y desde la concepción de diferentes autores, la SEP en 2005, define el juego como “Actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje”.

Definición de juego tradicional

La SEP 2005 considera que:

Los juegos tradicionales constituyen una manifestación natural, que son resultado del legado generacional de todas aquellas actividades de carácter lúdico que se originan en la remota historia de los pueblos y de su subsecuente evolución cultural, por lo que se transmiten en una comunidad determinada, definida por pautas culturales propias. Estos reflejan las costumbres de los pueblos mediante el proceso de enculturación o transmisión cultural entre individuos del mismo marco cultural; muchos de ellos, aunque con diferentes versiones y nombres, se encuentran extendidos por buena parte del mundo y constituyen la huella palpable de las migraciones de los pueblos y la aculturación o proceso de transmisión cultural a través del contacto entre grupos de diferentes culturas.

Öfele, 1999, citado en Muñoz, 2022, determina que:

Los juegos tradicionales son aquellos juegos que perduran por mucho tiempo, de generación en generación, transmitiéndose de abuelos a padres y de padres a hijos, sufriendo algunos cambios, pero conservando su esencia. Son juegos que aparecen en diferentes épocas o momentos del año, que desaparecen por un tiempo y vuelven a reaparecer.

“Este tipo de juegos populares traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos.” Son los juegos que se han practicado a lo largo de los años con leves variantes” (Rosa y del Río, 2000, citado en Muñoz 2022).

Por tanto “El juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral” (Saco & Vicente, 2001).

Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico

Con respecto a la importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo la SEP, 2005 menciona que “Los juegos tradicionales por su alto contenido socializador son eminentemente pedagógicos. Su objetivo educativo primordial es el de mantener un acervo común de juegos que forman parte del patrimonio cultural, que enriquecen las posibilidades de participación y de relación” a su vez cita a Parlebas (1988) quien opina que “El alto contenido socializador de los juegos tradicionales hace de este tipo de juegos un medio ideal en el cumplimiento de objetivos pedagógico, es por ello que la SEP, 2005, puntualiza:

En el campo de la educación física los juegos tradicionales pueden contribuir a:

- Adecuar la motricidad, ya que fomentan la coordinación dinámica general, el control postural, la motricidad fina, la percepción espacio-temporal y el ritmo.
- Fomentar mayor motivación, respuesta e integración.
- Diversificar las actividades.
- Conservar las tradiciones.
- Fomentar una participación igualitaria.
- Posibilitar su ejecución durante el tiempo fuera de la clase
- No requieren instalaciones ni material complicado.
- Producir una valiosa respuesta afectiva y de relación con el compañero, pues la mayoría de ellos se fundamentan en la cooperación.

Algunos juegos tradicionales, según Bishop (2008) citado en Muñoz 2022, acabaron convirtiéndose en deportes, haciéndose llamar deportes tradicionales, de tal forma que su popularidad entre los habitantes de un país o territorio competía con la popularidad de otros deportes.

Jiménez, 2009 citado por Muñoz (2022), resalta que:

La enseñanza de los juegos tradicionales y populares en la escuela aporta al alumnado la comprensión de la cultura local y de su región, promueve la relación entre el alumnado, la comunicación y la socialización dentro del grupo, su carácter motivador facilita la participación de los estudiantes en las actividades, favorece la adquisición de conocimientos conceptuales e instrumentales, fomenta la autoestima, contribuye al desarrollo de la imaginación y sirve como medio para fortalecer la personalidad.

(Crozzoli & Romero, 2017):

La escuela es generadora de cultura y a su vez rescata aquellos aspectos culturales que responden a las características de la población infantil, de este modo es posible pensar los juegos tradicionales, como una posibilidad de interacción con la cultura familiar de los sujetos que allí se interrelacionan.

Beneficios de la difusión de los juegos tradicionales

Como señala Öfele (1998) citado en Muñoz (2022), “Las razones por las que merece la pena mantener vivos estos juegos son diferentes, pues es a través de ellos que podemos transmitir a los individuos características, valores, estilos de vida y tradiciones de diferentes regiones geográficas”.

Afirmado por Violante (2011) citado en Muñoz (2022), los juegos tradicionales brindan a los niños la oportunidad de descubrir y apreciar las tradiciones populares, enriquecer su bagaje cultural y disfrutar de un mundo de juego compartido interactuando con los adultos que permite una sensación de bienestar y felicidad mientras juegan con otros.

Tipos de juegos tradicionales

Sarlé (2014) citado en Muñoz (2022), propone una clasificación de los juegos tradicionales, la cual no es cerrada, pero es una manera de poder organizarlos de una forma más clara y de reconocerlos fácilmente:

- Juegos tradicionales a partir de canciones, rondas y juegos con rimas (veo-veo).
- Juegos tradicionales a partir de diagramas (rayuela).
- Juegos tradicionales sin objetos ni rimas (gallinita ciega).
- Juegos tradicionales con objetos (las chapas o tabas).

- Objetos que son juegos (yo-yo).

Principales características de los juegos tradicionales

Piquer 2003 considera que las principales características de los juegos tradicionales son:

- Son jugados por los niños y adultos sin un fin concreto, simplemente por el propio placer de jugar.
- Los jugadores son quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juega, ya que no deben seguir unas formas o normas específicas y se pueden adecuar a las características de los jugadores y situación.
- Tienen reglas sencillas, de fácil comprensión, que pueden memorizarse sin demasiado esfuerzo y que todo el mundo puede seguir.
- Al igual que las normas, espacios, jugadores...se pueden decidir, las reglas son negociables.
- Los juegos no requieren de mucho material, el material es barato o puede ser autoconstruido.
- Se puede poner en práctica en cualquier momento y lugar, independientemente de la situación de este.

Categoría de los juegos tradicionales

- Juegos de locomoción. En esta familia se recogen las modalidades que requieren cualquier forma de desplazamiento corporal, ya sea marcha, carrera, salto, gateo, trepa o acciones de equilibrio. Se trata de todo tipo de desafíos individuales para comprobar quién es más rápido, quién llega más lejos o consigue más altura.
- Juegos de lanzamiento de distancia. Se trata de arrojar, impulsar o golpear objetos diversos a la mayor distancia posible: txapela, azada, barra, honda, albarca, fardo o billarda.
- Juegos de lanzamiento de precisión. Este tipo de juegos consiste en lanzar o golpear objetos con precisión hacia dianas inmóviles, empleando, para ello, las manos o herramientas específicas.
- Juegos de pelota. Son juegos en los que se emplea un móvil esférico hueco o relleno, todavía en muchos casos de carácter artesanal, que tiene la peculiaridad de botar.
- Juegos de combate. En esta categoría se incluyen las diferentes modalidades de lucha cuerpo a cuerpo en las que se emplean técnicas o mañas para derribar al oponente y los combates con palos o bastones, como el palo canario y la esgrima.

- Juegos de fuerza. Se trata de pruebas que comprenden esfuerzos máximos y extenuantes, como los requeridos en el levantamiento o transporte de grandes pesos y juegos deportivos de tracción y empuje que implican acciones de fuerza-resistencia.
- Juegos náuticos y acuáticos. Las pruebas de natación se pueden realizar en piscinas próximas a los centros escolares en el marco de unidades específicas. Los descensos fluviales en piragua se suelen realizar como actividad extraescolar en ríos o lagos cercanos al centro educativo y las pruebas de vela forman parte de semanas azules.
- Juegos con animales (adiestramiento, tiro y arrastre, habilidad de los perros, pruebas hípicas, cintas, lucha de animales). En la sociedad actual, una gran parte de los «juegos» pertenecientes a esta categoría ha sido cuestionada por el uso inapropiado y el abuso de los animales para el recreo del ser humano.
- Juegos y pruebas de habilidad en el trabajo (corte de troncos, sierra manual, siega, barrenadores, roturación...).
- Juegos populares y tradicionales infantiles
- Juegos del mundo. La educación intercultural pretende el conocimiento, respeto y valoración de las distintas culturas del planeta al objeto de evitar actitudes xenófobas o racistas en el entorno social.

Cómo y desde dónde se puede trabajar el juego tradicional

Existen tres ámbitos para acercarse al conocimiento del patrimonio desde la perspectiva de Crozzoli & Romero, (2017) quien menciona que:

1. Valiéndonos de los lugares donde la gente se une con ánimos de convivir, compartir y divertirse. Nos estamos refiriendo a las "fiestas". A las fiestas que puede realizar la escuela y la comunidad escolar; invitar a participar a todos los estamentos implícitos en ella: Padres, abuelos, grupos, amigos, etc. O las fiestas que organizan otras instituciones, ayuntamiento, asociaciones culturales, etc. La mayoría de las veces se desaprovechan los momentos de reunión de las gentes, para dar a conocer otras posibilidades de diversión al mismo tiempo de enriquecimiento personal y grupal. Este es uno de los momentos que podemos aprovechar para introducir el juego tradicional. En todos los centros escolares se llevan a cabo algunas celebraciones, esto es una buena ocasión para desarrollar actitudes y hábitos positivos hacia nuestras tradiciones.

2. Otro momento en el que podemos trabajar sobre juego popular y tradicional es formando parte del programa de un área determinada, en nuestro caso en el área de Educación Física.



3. En tercer lugar, podemos tratar el juego tradicional en la escuela o fuera de ella como unidad didáctica interdisciplinar.

Ejemplos de juegos tradicionales

“Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la sogá, juegos de hilo, etc.” (SEP, 2005).

Juegos tradicionales mexicanos

Hernández, 2002, citado por la SEP, 2005, resalta 3 de los juegos más tradicionales en México:

Juego del bote

Región: San Martín Chal. S. L. P. (Huasteca Potosina), México

Implementos: Un bote de lata o aluminio con algunas piedritas adentro y tapado.

Participantes: De 5 en adelante

Desarrollo del juego: Al azar se selecciona a un niño que será el que "queda". El bote es lanzado 10 más lejos posible del área de juego y el que "queda" corre a traerlo mientras que el resto de los jugadores corren a esconderse. El niño que fue por el bote al llegar nuevamente al área de juego, golpeando el bote tres veces en una piedra dice: "Uno, dos, tres, ya llegué", "Uno, dos, tres, ya me voy" y empieza a buscar a sus compañeros por donde creen que están dejando el bote en un lugar preestablecido (no puede llevarlo consigo). Cada vez que logra localizar a un jugador corre hasta el bote y golpeándolo tres veces dice: "Uno, dos, tres por Miguel" (por ejemplo), "Uno, dos, tres por Juan", Así hasta encontrar a todos. Los localizados se van reuniendo cerca del bote.

El jugador que es encontrado primero será el siguiente que "queda". Si un jugador que no ha sido localizado logra llegar al bote antes de que le canten el "Uno, dos, tres", puede salvar a los que han sido localizados diciendo: "Uno, dos, tres por mí y por mis amigos"

Regla: Sólo puede ser localizado un jugador cantándole el "uno, dos, tres" golpeando el bote en la piedra.

Escondiendo el objeto

Región: Norte de Campeche, México

Participantes: de 10 a 15

Implementos: Cualquier objeto que pueda ser tornado fácilmente con una mano.

Desarrollo: Diez niños se forman en una fila (uno al lado del otro) con las manos atrás, se les asigna un número a cada uno. Se seleccionan dos, uno se pondrá al frente de la fila y otro atrás, el que quedó atrás pasa a lo largo de la fila en la que dejará en manos de algún compañero el objeto a esconder. El que quedó frente a la fila deberá adivinar en dónde se quedó el objeto, para lo cual tiene tres oportunidades, el número que nombre saldrá de la fila y enseñará ambas manos, si a las tres oportunidades no logra adivinar quien tiene el objeto, se le impondrá un castigo que previamente fue designado. Si logra adivinar en una de las tres oportunidades, pasa a ser quien esconde el objeto, y a quien se lo encontraron pasa a adivinar y quien lo escondió pasa a la fila. Se recomienda que participen todos los jugadores de una u otra forma.

El cinturón escondido

Región: Norte de México

Participantes: de 5 en adelante

Implementos: Un cinturón de cuero o plástico

DESARROLLO: Se escoge a un niño(a) para que se aleje del área de juego y no pueda ver en dónde esconde el cinturón. El resto de los niños selecciona un lugar para esconder el cinturón. Una vez escondido se llama al niño que se alejó para que lo busque.

Si el niño está retirado de donde esté escondido el cinturón le dicen "frío, frío, frío..." Conforme se va acercando le dicen "tibio, tibio, tibio." Y si está muy cerca le dicen "caliente, caliente, caliente..." Hasta que lo encuentra. Cuando el que lo buscaba tiene el cinturón en las manos todos corren porque intentará pegarles en las piernas, al primero que le peguen será el que busque nuevamente el cinturón.

Conclusión

Para concluir es importante retomar lo que menciona Méndez & Fernández, 2011 citando a Maestro et. Al. 2004:

Junto al aprendizaje de habilidades y destrezas motrices, la tradición lúdica arrastra formas de vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de los juegos tradicionales, los niños no sólo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones. Al mismo tiempo, las posibilidades de interconexión del juego tradicional con las diversas áreas de conocimiento, su uso como herramienta interdisciplinar y su contribución al desarrollo de las competencias básicas han sido puestas de manifiesto y enfatizadas en trabajos preliminares.

La SEP en 2005 menciona que es “interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla”.

Referencias

- Crozzoli, A.; Romero, C. (2017). *El juego tradicional en las clases de Educación Física*. 12^o Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10297/ev.10297.pdf
- Méndez-Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2011). *Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo*. RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (19), 54-58.
- Muñoz L. L. (2022). Los juegos tradicionales y populares en educación física. Tesis de Licenciatura. Repositorio. Universidad de Valladolid. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56635/TFG-G5640.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Piquer C. M. (2023). Juegos tradicionales en Educación Física: 1 propuesta práctica. Mundo entrenamiento, el deporte bajo evidencia científica, Disponible en: <https://mundoentrenamiento.com/juegos-tradicionales-en-educacion-fisica/>

Saco P. M., Acedo G. E., y Vicente F. C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales. Consejería de Educación. Ciencia y Tecnología. Secretaria General de Educación de Mérida.*

Secretaria de Educación de Educación Pública (2005). *Juego y educación física. Programa para la Transformación y el Fortalecimiento Académicos de las Escuelas Normales.*
SEP



LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCACIÓN FÍSICA



¿QUÉ SON LOS JUEGOS TRADICIONALES?

Los juegos tradicionales constituyen una manifestación natural, que son resultado del legado generacional de todas aquellas actividades de carácter lúdico que se originan en la remota historia de los pueblos y de su subsecuente evolución cultural, por lo que se transmiten en una comunidad determinada, definida por pautas culturales propias.⁴ Son los juegos que se han practicado a lo largo de los años con leves variantes.²

CONTRIBUCIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCACIÓN FÍSICA



- Adecuar la motricidad, ya que fomentan la coordinación dinámica general, el control postural, la motricidad fina, la percepción espacio-temporal y el ritmo.
- Fomentar mayor motivación, respuesta e integración.
- Diversificar las actividades.
- Conservar las tradiciones.
- Fomentar una participación igualitaria.
- Posibilitar su ejecución durante el tiempo fuera de la clase
- No requieren instalaciones ni material complicado.
- Producir una valiosa respuesta afectiva y de relación con el compañero, pues la mayoría de ellos se fundamentan en la cooperación.⁴

TIPOS DE JUEGOS TRADICIONALES



- Juegos tradicionales a partir de canciones, rondas y juegos con rimas (veo-veo).
- Juegos tradicionales a partir de diagramas (rayuela).
- Juegos tradicionales sin objetos ni rimas (gallinita ciega).
- Juegos tradicionales con objetos (las chapas o tabas).
- Objetos que son juegos (yo-yo).²

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES



- Son jugados por los niños y adultos sin un fin concreto,
- Los jugadores son quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juega.
- Tienen reglas sencillas, de fácil comprensión.
- Al igual que las normas, espacios, jugadores...se pueden decidir, las reglas son negociables.
- Los juegos no requieren de mucho material, el material es barato o puede ser autoconstruido.
- Se puede poner en práctica en cualquier momento y lugar, independientemente de la situación de este.³

CÓMO Y DESDE DÓNDE SE PUEDE TRABAJAR EL JUEGO TRADICIONAL



Existen tres ámbitos para acercarse al conocimiento del patrimonio:

1. Valiéndonos de los lugares donde la gente se une con ánimos de convivir, compartir y divertirse.
2. Formando parte del programa de un área determinada, en este caso en el área de Educación Física.
3. En la escuela o fuera de ella como unidad didáctica interdisciplinar.¹

BENEFICIOS DE LA DIFUSIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES



Las razones por las que merece la pena mantener vivos estos juegos son diferentes, pues es a través de ellos que podemos transmitir a los individuos características, valores, estilos de vida y tradiciones de diferentes regiones geográficas.

Los juegos tradicionales brindan a los niños la oportunidad de descubrir y apreciar las tradiciones populares, enriquecer su bagaje cultural y disfrutar de un mundo de juego compartido interactuando con los adultos que permite una sensación de bienestar y felicidad mientras juegan con otros.²

REFERENCIAS:

¹ Crozzoli, A.; Romero, C. (2017). El juego tradicional en las clases de Educación Física. 12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10297/ev.10297.pdf

² Muñoz L. L. (2022). Los juegos tradicionales y populares en educación física. Tesis de Licenciatura. Repositorio. Universidad de Valladolid. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56635/TFG-G5640.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

³ Piquer C. M. (2023). Juegos tradicionales en Educación Física: 1 propuesta práctica. Mundo entrenamiento, el deporte bajo evidencia científica, Disponible en: <https://mundoentrenamiento.com/juegos-tradicionales-en-educacion-fisica/>

⁴ Secretaría de Educación de Educación Pública (2005). Juego y educación física. Programa para la Transformación y el Fortalecimiento Académicos de las Escuelas Normales. SEP