

EL JUEGO POPULAR COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO

The popular game as a didactic resource

José Manuel de Mena Ramos

RESUMEN: *Muchos juegos populares tienen un alto contenido didáctico y por ello son contenidos válidos para la clase de educación física. En el presente capítulo ofrecemos una propuesta pedagógica basada en una de las múltiples clasificaciones posibles, la habilidad motora que desarrollan. Así hablaremos de juegos de marcha, de carrera, de salto, de equilibrio, de coordinación y de lanzamientos y recepciones. El juego popular aparecerá como recurso y como contenido, e irá pasando por diferentes fases hasta su completa integración en la sesión de educación física: descubrimiento, práctica habitual e interiorización. Aportaremos una serie de juegos con sus adaptaciones didácticas y un ejemplo práctico totalmente desarrollado de cada una de las habilidades motoras.*

Palabras clave: *Educación formal, ¿jugamos?, juego popular, deporte tradicional, propuesta pedagógica, descubrimiento, integración, interiorización, habilidad motriz.*

ABSTRACT: *Many popular games have a contained didactic high place and for it they are valid contents for the class of physical education. In the present chapter we offer a pedagogic offer based on one of the multiple possible classifications, the skill motive that they develop.*

This way we will speak about marching games, course games, jumping games, balancing and coordination games and throw and catch games. The popular game will appear as resource and as content, and will be happening for different phases up to his complete integration in the session of physical education: discovery, habitual practice and interaction.

We will contribute a series of games with his didactic adjustments and a practical example totally developed of each of the skills motive.

Key words: *Formal education, shall we play?, popular game, traditional sport, pedagogical proposal, discovery, integration, skill motive.*

1. INTRODUCCIÓN

¿Cuántas veces, siendo niños, hemos repetido la pregunta anterior? A lo largo del tiempo, generación tras generación, hemos ido transmitiendo infinidad de conductas lúdicas, muchas de las cuales han llegado hasta nuestros días debido, en gran parte, al gran contenido didáctico que encierran en sí mismas. Mediante ellos, hemos aprendido normas de comportamiento, de relación social, hemos desarrollado nuestras capacidades físicas y cognitivas, nos han ayudado a la construcción de nuestra personalidad... y todo ello, fuera del contexto habitual del proceso enseñanza–aprendizaje que es la escuela.

Su valor didáctico es innegable. Entonces, ¿por qué no utilizarlos dentro de la educación formal, en la escuela?

Desde este punto de vista, los profesores de educación física tienen posibilidad de poder ubicarlos dentro de su área de trabajo, como un elemento más a utilizar en la consecución de los objetivos propuestos en los diferentes bloques de contenidos.

No sólo son “medios para.”, un recurso, un elemento de apoyo para la consecución de los objetivos didácticos sin más, sino que, como joyas de nuestro pasado cultural, podremos integrarlos como un objetivo principal, como contenidos dentro de nuestras programaciones, contribuyendo de esta manera a la transmisión de un patrimonio cultural común, a que no desaparezcan sin dejar huella.

Estos juegos populares son el principal y, a veces, único patrimonio motor que hemos heredado de nuestros antepasados y por ello pueden ser los profesores de educación física los encargados de su conservación y transmisión a las generaciones futuras ya que muchos de ellos han desaparecido o están en una decadencia cercana a la desaparición.

En nuestra sociedad actual, nuestros niños juegan pero de una forma diferente, en la cual no tienen cabida este tipo de juegos: hay una falta de espacio evidente en las casas, el entorno no favorece el juego en la calle y la cultura social predominante fomenta el juego individual de carácter altamente cognitivo y de mínimo contenido motor.

Creo que es nuestra responsabilidad evitar en lo posible su desaparición o sustitución por otros juegos que, en muchos casos, son alienantes para los niños.

Por ello, en las siguientes páginas, encontraremos una serie de juegos populares, clasificados e individualizados en forma de fichas, que son un medio de trabajo tan válido como el que más y que además, cumplen un objetivo en sí mismos.

2. JUEGO POPULAR FRENTE AL JUEGO-DEPORTE TRADICIONAL

En primer lugar hemos de hacer una diferenciación entre el concepto de juego popular y juego o deporte tradicional que en muchas ocasiones se utilizan como términos o conceptos sinónimos.

Encontramos múltiples definiciones de cada uno de estos conceptos. En general entendemos por *juego popular* aquel que se practica por la mayoría de una determinada población pues está arraigado en su cultura popular y que se caracteriza por la flexibilidad de sus normas y su adaptabilidad espacial y temporal.

Los juegos populares tienen una amplia distribución territorial y, con pequeñas variaciones, se juega de manera similar. En muchas ocasiones es imposible determinar su origen encontrándose el mismo juego en países diferentes.

Por su parte, el *juego-deporte tradicional* aquel que está arraigado en una determinada cultura o territorio y que, no necesariamente, es practicado por una gran parte de la población.

Se caracterizan por tener una localización bastante precisa y una reglamentación definida y estructurada.

De todas formas, tanto los juegos populares como los juegos-deportes tradicionales tienen en común que son transmitidos de generación en generación y que suelen estar derivados de actividades laborales o tener relación con algún elemento relacionado con la supervivencia de la especie.

Algunas de las características fundamentales de los juegos populares son:

1. Reglas escasas y flexibles: las reglas pueden adaptarse e incluso suprimirse para adaptarlas a los jugadores y al espacio de

- juego. La reglamentación surge en muchas ocasiones de mutuo acuerdo entre los participantes.
2. Protagonismo fundamental del niño: no sólo de la ejecución, sino también del trazado del terreno de juego, de la construcción y cuidado de los elementos con los que ha de jugar, elección y adaptación de las reglas, etc. De esta forma fomentamos su responsabilidad y creatividad pasando de ser un mero receptor al verdadero protagonista.
 3. Educación transversal: muchos de ellos promueven la consecución de objetivos relacionados con conductas que son fundamentales para un correcto desarrollo afectivo, moral y social, a la vez que otros muchos objetivos de carácter fisiológico y motor presentes siempre en el campo de la educación física.
 4. Fundamentados en la motricidad: mediante su práctica mejoramos nuestras cualidades y capacidades físicas y cognitivas, puesto que muchos de ellos conjugan estas dos características fantásticamente.

3. PROPUESTA PEDAGÓGICA: EL JUEGO POPULAR COMO RECURSO Y COMO CONTENIDO

En primer lugar, podemos utilizar el juego popular como recurso, como medio para conseguir otros objetivos, subordinándolo a otra serie de objetivos que consideramos más importantes. Desde este punto de vista, la utilización del juego popular se limitaría a ser “un instrumento para”.

Mediante él conseguiremos objetivos fisiológicos (calentamiento), la mejora de ciertas cualidades físicas (fuerza, resistencia, velocidad,...), de iniciación deportiva,...o simplemente, como una forma de entretenimiento o de factor lúdico dentro de la clase de educación física.

Si entendemos el juego popular como un contenido dentro del área de educación física, debemos considerarlo como un objetivo en sí mismo, sin subordinarlo a ningún otro. El juego popular tiene entidad en sí y como tal hemos de adaptarlo al proceso educativo, apren-

diendo lo que debemos aprender, pero siendo el niño el verdadero protagonista de su aprendizaje.

Además, a diferencia del resto de los juegos, el juego popular añade un plus de identidad cultural que nos permitirá conocer nuestra cultura, nuestro entorno y nuestras raíces. Recuperaremos expresiones verbales, materiales de juego, relaciones y hasta formas motrices que estaban olvidadas, fortaleciendo el patrimonio lúdico – tradicional de nuestro entorno.

A continuación vamos a ver las fases mediante las cuales podemos introducir el juego popular en la realidad docente del área de educación física.

3.1. Descubrimiento

3.1.1. *Motivación y sensibilización de los alumnos* mediante la práctica de los juegos populares más sencillos y fáciles de trabajar. Para ello podemos ir introduciendo esporádicamente algunos juegos populares en determinadas sesiones de educación física, de forma que los alumnos se vayan familiarizando con su práctica y lo vayan integrando dentro de su tiempo de ocio (recreo) , tiempo extraescolar, ...

3.1.2. *Relación e integración* de muchos de estos juegos populares con los deportes más habituales. Podemos utilizar su práctica como un paso previo de aprendizaje de los elementos fundamentales (motrices, técnicos y tácticos) de dichos deportes.

3.2. Práctica habitual

Dentro de esta segunda fase hemos de seguir una progresión lógica, apoyada en una programación didáctica adecuada a las características psicológicas y motrices de los niños. Para ello podemos seguir las siguientes directrices:

3.2.1. *Progresividad*: de los juegos conocidos y más practicados a aquellos menos conocidos pero que guardan cierta similitud con los primeros.

3.2.2. *Sencillez*: de los juegos más simples en su ejecución (pocas reglas y sencillas) a los que tienen un mayor número de

reglas o de elementos a tener en cuenta (limitaciones espaciales, temporales, etc.)

3.2.3. *Complejidad*: de los juegos que exigen una participación motriz global e inespecífica a aquellos que exigen una participación motriz más específica.

3.3. Interiorización

Consiste en la asimilación del juego popular por parte del alumno de manera que recurra a él en su tiempo de ocio, ya sea en el entorno escolar o fuera de él. De esta forma conseguiremos la asimilación de gran parte de los objetivos didácticos propuestos en el área de educación física fuera del entorno escolar, constituyendo un refuerzo al aprendizaje del alumno, lo que facilitará posteriores aprendizajes.

Es fundamental un correcto aprendizaje en el ámbito escolar, para que se aplique correctamente en todas las situaciones (escolares o no).

4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES EN FUNCIÓN DE LA HABILIDAD O DESTREZA MOTRIZ QUE DESARROLLAN

Podríamos clasificar todos estos juegos populares en función de variables diferentes, todas válidas. A continuación presentaremos una serie de juegos populares clasificados en función de la *habilidad o destreza motriz que desarrollan* fundamentalmente. De esta forma, estableceremos los siguientes apartados:

4.1. Juegos de Marcha

4.1.1. “Pinocho”

4.1.2. “A tapar la calle”

4.1.3. “La Abuelita”

4.1.4. “Pasí Misi”

4.1.5. “El corro de la patata”

4.1.6. “El Jardín de la Alegría”

4.1.7. “Un, dos, tres, escondite Ingles”

4.1.8. “Soy capitán”

Un ejemplo de juego popular perteneciente a este apartado puede ser el siguiente:

Nombre del Juego: “A tapar la calle”

Objetivos:

- *Mejorar la coordinación dinámica general y la coordinación grupal.*
- *Desarrollar la percepción espacial*
- *Trabajar distintas formas de marcha combinadas con otras habilidades motrices: sentarse, agacharse,...*
- *Desarrollar las capacidades cognitivas.*

Desarrollo del Juego

Juego colectivo de colaboración sin oposición con un número de jugadores ilimitado. Consiste simplemente en que los niños se vayan agarrando de la mano haciendo una gran cadena a lo ancho para tapar la calle y que el resto de los niños no puedan pasar al otro lado. Los niños van cantando la siguiente canción:

“A tapar la calle
Que no pase nadie
Que pase mi abuelo,
Comiendo buñuelos
Que pase mi abuela,
Comiendo ciruelas
Que pase mi tía,
Comiendo sandía
Que pase mi primo,
Comiendo pepino
Que pase mi hermana,
Comiendo manzana.”

Reglas

1. *Los niños que no consiguen pasar, se incorporan a la cadena.*
2. *Gana el niño que quede el último para pasar.*

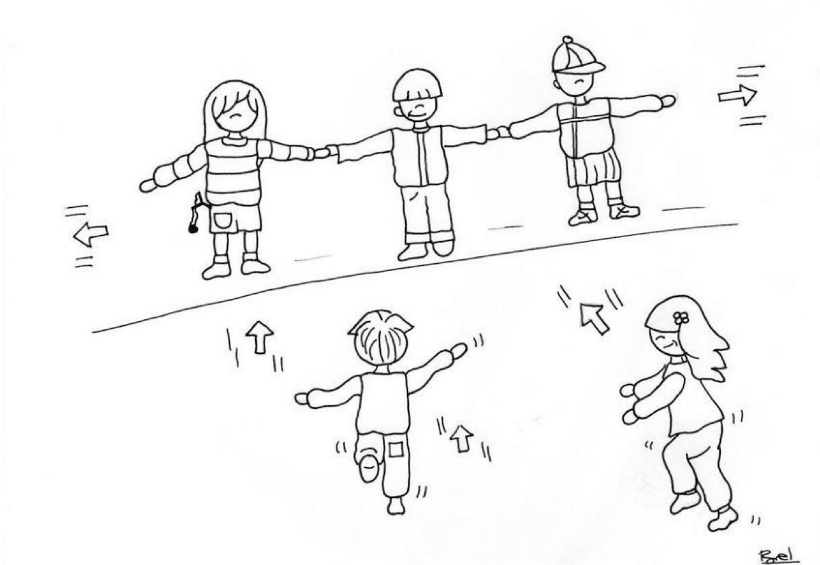
3. Si se rompe la cadena, no se puede atrapar a nadie.

Materiales: ninguno

Edad recomendada: a partir de los 4 años.

Representación gráfica:

Gráfico 1. A tapar la calle ¹



4.2. Juegos de carrera

- 4.2.1. "El Pañuelo"
- 4.2.2. "El Cortahilos"
- 4.2.3. "La Cadena"
- 4.2.4. "La Reja"
- 4.2.5. "La Caldera"
- 4.2.6. "Alza la malla"
- 4.2.7. "Las Cuatro Esquinas"
- 4.2.8. "La Bombilla"

¹ Gráficos: Raquel Luengo Comerón.

4.2.9. “El Toro”

4.2.10. “La Zapatilla por detrás”

4.2.11. “El Marro”

4.2.12. “El Ajedrez”

4.2.13. “Papá Oso”

Un ejemplo de juego popular perteneciente a este apartado puede ser el siguiente:

Nombre del Juego: “El Toro”

Objetivos

- *Mejorar la velocidad (desplazamiento y de reacción)*
- *Desarrollar la percepción espacial*
- *Mejorar la coordinación dinámica general*

Desarrollo del Juego

*Juego colectivo de carácter colectivo pero con estrategia de juego individual. El número de jugadores es ilimitado. En un círculo o espacio amplio (5-6 metros) un jugador hace de madre (está sentado) y el que se la queda (toro) se pone de rodillas o inclinado de forma que la madre le pueda tapar los ojos para que no vea. La madre dice “*Qué entren los toreros*” y los demás niños van entrando corriendo y ponen la mano en la espalda del niño que hace de toro. Cuando la madre quiera, dice “*¡Toro!*” y todos los niños han de salir del círculo antes que el toro los toque.*

Reglas

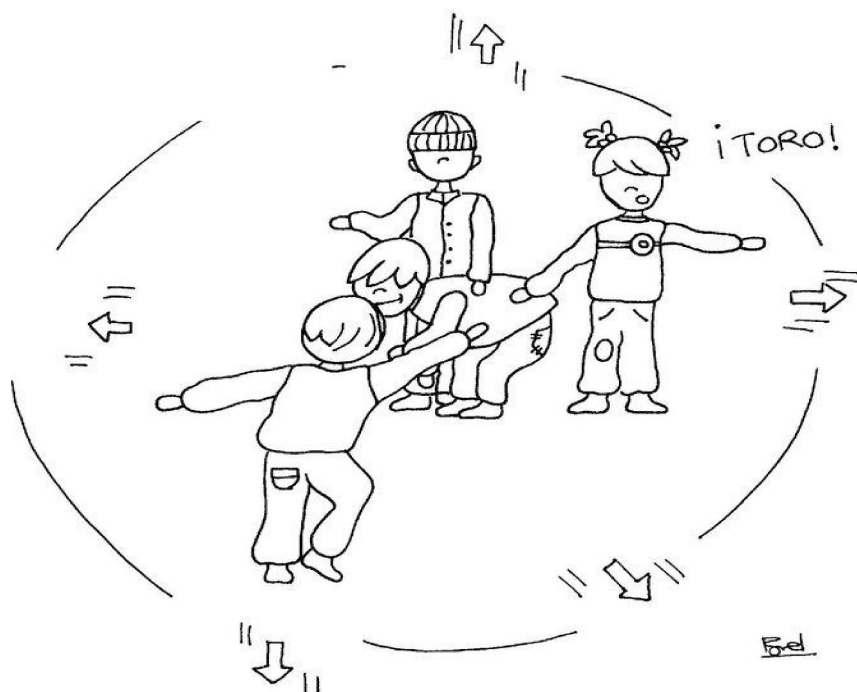
1. *Si algún niño retira la mano de la espalda del toro antes que la madre diga la palabra “Toro”, pasa a ser el toro.*
2. *El que el tocado antes de salir del círculo (plaza) se la queda.*
3. *Si el toro no logra tocar a ningún niño, se la sigue quedando.*
4. *La madre puede engañar diciendo una palabra parecida a Toro y si alguno sale corriendo o retira la mano, se la queda.*

Materiales: ninguno.

Edad recomendada: más de 7 años.

Representación gráfica:

Gráfico 2. El toro



4.3. Juegos de Salto

- 4.3.1. "Al Pasar la Barca"
- 4.3.2. "Pico, Zorro, Zaina"
- 4.3.3. "A la una salta la mula"
- 4.3.4. "El Castro"
- 4.3.5. "Pelea de Gallos"
- 4.3.6. "Pisotón"
- 4.3.7. "San Fermín"
- 4.3.8. "El Cocherito Leré"

Un ejemplo de juego popular perteneciente a este apartado puede ser el siguiente:

Nombre del Juego: “El Castro o la Rayuela”

Objetivos

- *Trabajar la habilidad motriz de salto.*
- *Mejorar la coordinación dinámica general y el equilibrio a través del salto.*
- *Mejorar la habilidad motriz de lanzamiento.*
- *Desarrollar la percepción espacial*

Desarrollo del Juego

Juego colectivo de competición individual. Se realiza de manera individual (se echa a suertes quien comienza) y consiste en recorrer un dibujo realizado en el suelo (existen numerosos, el más común es el del gráfico) de la siguiente forma: Se lanza una piedra (se le llama castro, tangana, rayuela,...) con la mano al primer número del cuadro y salta a la pata coja hasta el siguiente, siguiendo con saltos sucesivos por los demás números, descansando el del final y volviendo de nuevo en sentido inverso, pero recogiendo la piedra del cuadro donde la habíamos lanzado (estando en posición de equilibrio a la pata coja) y una vez recogida, dando un salto evitando este cuadro.

Reglas: pasa a realizarlo el siguiente sí

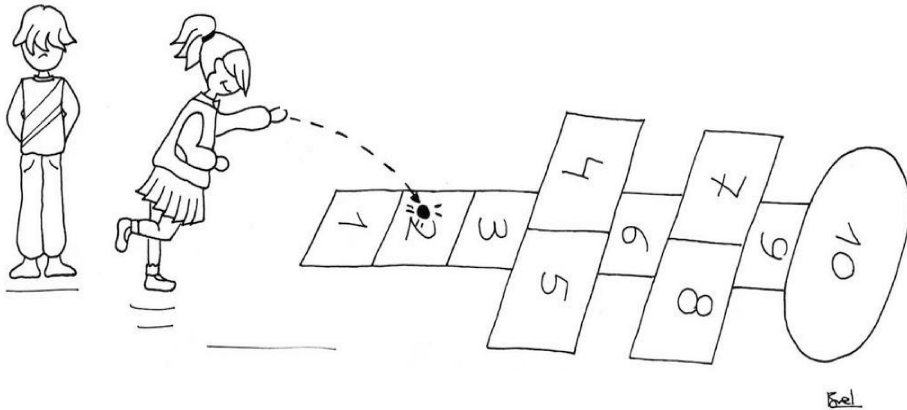
1. *La piedra cae en alguna de las líneas que componen el dibujo.*
2. *Si no cae la piedra en el cuadro correspondiente.*
3. *Si se toca con los dos pies en algún cuadro, salvo en el que está destinado para descansar.*
4. *Si en el trayecto, el jugador pisa alguna línea.*
5. *Para la siguiente jugada, se reanuda donde te han eliminado.*
6. *Gana el primero que completa el recorrido.*

Materiales: ninguno.

Edad recomendada: más de 6 años.

Representación gráfica:

Gráfico 3. El castro o la rayuela



4.4. Juegos de Equilibrio y Coordinación

4.4.1. “Pulso Gitano”

4.4.2. “Las tabas”

4.4.3. “El Puente Colgante”

4.4.4. “El peón o la peonza”

4.4.5. “El Rey de la Montaña”

4.4.6. “En la calle cuarenta y cuatro”

Un ejemplo de juego popular perteneciente a este apartado puede ser el siguiente:

Nombre del Juego: “El Puente Colgante”

Objetivos:

- *Desarrollar la habilidad motriz de equilibrio dinámico.*

El juego popular como instrumento didáctico

- *Mejorar la coordinación dinámica general.*
- *Desarrollar la velocidad de desplazamiento.*
- *Fomentar las relaciones intergrupales.*

Desarrollo del Juego

Juego de competición por equipos. Consiste en atravesar el “puente” (un banco sueco, un tronco de un árbol,...) que es muy estrecho para que pasen dos personas. Por ello, han de procurar atravesarlo sin perder el equilibrio y de manera simultánea los integrantes de los dos equipos. Cada uno sale de uno de los extremos del puente.

Reglas

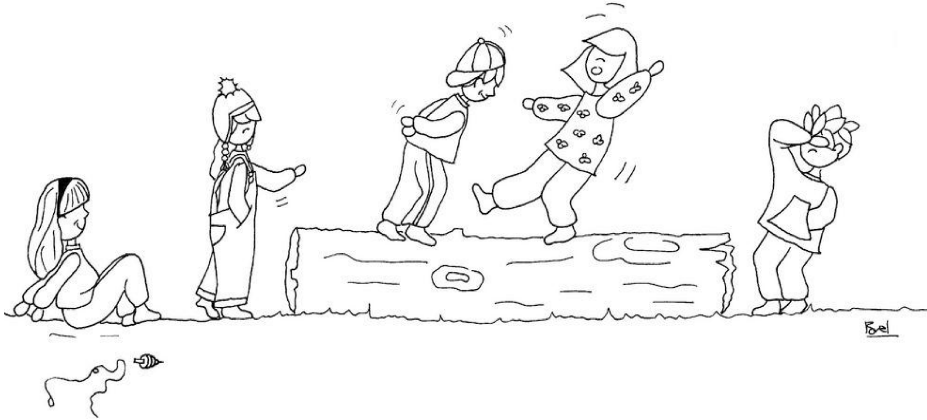
1. *Se sale de dos en dos, uno de cada equipo.*
2. *Vale intentar desequilibrar al rival, pero sólo agarrando, nunca golpeando.*
3. *Cuando uno de los componentes del equipo cae, se anota un punto el equipo contrario.*
4. *Gana el equipo que más componentes coloca en el otro lado del puente (más puntos tiene).*

Materiales: ninguno.

Edad recomendada: más de 6 años.

Representación gráfica:

Gráfico 4. El puente colgante



4.5. Juegos de Lanzamientos y Recepciones

- 4.5.1. “Burro Pelota”
- 4.5.2. “Piojo Verde”
- 4.5.3. “Balón Prisionero”
- 4.5.4. “Pies Quietos”
- 4.5.5. “El Guardián de la Pelota”
- 4.5.6. “El Mate”

Un ejemplo de juego popular perteneciente a este apartado puede ser el siguiente:

Nombre del Juego: “Burro Pelota”

Objetivos

- *Desarrollar los lanzamientos y las recepciones.*
- *Mejorar la coordinación óculo manual.*
- *Desarrollar la velocidad de reacción.*

Desarrollo del Juego

Juego de competición por equipos. Número de jugadores ilimitado pero tienen que ser pares. Se forman dos equipos, unos son los burros y otros los jinetes. Se colocan en círculo todos los burros y los jinetes se montan sobre ellos pasándose la pelota unos a otros libremente. Cuando a uno se le cae la pelota, su burro ha de atraparla lo más rápido posible la pelota del suelo mientras todos los jinetes han salido corriendo. Cuando tiene la pelota en sus manos dice “¡Pies quietos!” y todos los jinetes han de pararse. El burro ha de lanzar con la pelota a cualquier jinete y si le da se cambian los roles.

Reglas

- 1. Los burros pueden moverse para dificultar la recepción del balón.*
- 2. El burro que lanza tiene que hacerlo desde donde atrapa la pelota caída.*
- 3. Si le da a cualquier jinete, cambio de papel. Si no le da, se vuelven a ser burros y se comienza de nuevo el juego.*

Materiales: una pelota.

Edad recomendada: más de 7 años.

Representación gráfica:

Gráfico 5. Burro pelota



5. ALGUNAS FORMAS DE “ECHAR A SUERTES” ENTRE LOS NIÑOS

Denominamos “echar a suertes” al proceso mediante el cual comienzan la mayoría de los juegos populares en los que participa más de un niño y que consiste en seleccionar de manera aleatoria a uno o varios componentes del grupo para ocupar uno de los puestos esenciales dentro del juego .

Este proceso es indispensable, un rito casi mágico, en el cual la suerte es un elemento fundamental y que provoca en el niño un estado de incertidumbre que acentúa más si cabe el ansia y la motivación por el juego.

Cuando los niños “echan a suertes” eligen quien “se la queda”, quien es “la madre” del juego, elementos éstos fundamentales para el correcto inicio de la actividad. Una de las características fundamentales es que ninguno de los participantes pone en cuestión la

elección o sorteo, todos acatan el resultado del proceso comenzando el juego sin ningún tipo de rivalidad o enfado mal entendido.

A continuación, vamos a ver algunas de las formas de “echar a suertes” más comunes de los niños castellanos.

5.1. “Echar a Pies”

Se utiliza cuando es necesario hacer dos grupos de igual número de jugadores. Consiste en que dos de los niños se colocan uno frente a otro a una cierta distancia y van avanzando colocando de manera alternativa un pie delante del otro, tocando el talón con la puntera.

La alternancia entre los jugadores se suele hacer diciendo cada uno “oro”, “plata” cuando les toca avanzar. Cuando está próximo uno del otro, uno de ellos calcula si su pie puede colocarse entre el suyo propio y el del rival. Si es así, el niño dice “monta” e intenta colocar su pie tocando el suyo y el de su compañero. Si lo consigue, dice “y cabe”, pasando dicho pie de manera perpendicular a la trayectoria que han seguido hasta encontrarse y comienza eligiendo.

5.2. “Pares o Nones”

Se utiliza también cuando es necesario hacer dos grupos. Los dos niños que eligen colocan las manos detrás de su espalda con un número de dedos extendidos. Hacen la pregunta “¿Pares o Nones?”. Cuentan “uno, dos y tres” y muestran la mano cada uno hacia delante. Se cuentan los dedos (número par o impar) y comienza a elegir el que acertó.

5.3. “Con Canciones”

Es muy común y se utiliza para ir “librándose” o para “quedársela” cuando el juego es de carácter colectivo pero uno de los niños tiene un papel diferente al resto.

Algunas de las canciones más comunes son:

- 5.3.1. “*En un café se rifa un pez*”.
“*En un café
se rifa un pez.
Al que le toque
el número diez:
Uno, dos, trescuatro,
cinco, seis
siete, ocho, nueve
y diez*”.
- 5.3.2. “*En la era de pinocho*”
“*En la era de pinocho
Sólo caben ocho:
Uno, dos, tres, cuatro, cinco,
seis, siete y ocho*”
- 5.3.3. “*En un plato...*”
- 5.3.4. “*Puse polvo...*”
- 5.3.5. “*Pinto, pinto, gorgorito ...*”
- 5.3.6. “*Una mosca puñetera ...*”
- 5.3.7. “*Luna lunera...*”.
- 5.3.8. “*Uno, dole, ...*”
- 5.3.9. “*Tengo una mona...*”
- 5.3.10. “*En un plato de ensalada, ...*”

6. BIBLIOGRAFÍA

- CASTEJÓN, F. J.; BUSTOS, M. A.; GÓMEZ, R. (1999). *Juegos populares: una propuesta práctica para la escuela*. Madrid. Pila Teleña.
- LAVEGA, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona. INDE.
- LÓPEZ LÓPEZ, P. (1992): *Juegos tradicionales en la escuela infantil*. Salamanca. Amarú.
- MARÍN, I. (1995). *Juegos populares: jugar y crecer juntos*. Madrid. MEC.
- ORTEGA RUIZ, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Alfar.

ANEXO. ESQUEMA – SÍNTESIS DEL ARTÍCULO

