

## **LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES GALLEGOS APLICADOS A LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA**

**Rubén José Annicchiarico Ramos, Pilar Barreiro Senra.  
C.E.I.P Pío XII (Santiago de Compostela), C.E.I.P. Monte dos Postes (Santiago de Compostela).**

**Resumen:** El juego popular tradicional ofrece grandes posibilidades a nivel educativo para desarrollar los contenidos propios del currículo de Educación Primaria. Está especialmente indicada su aplicación en el área de Educación Física, debido a las características propias de la misma.

Entre sus múltiples ventajas se podrían destacar la transmisión de cultura, valores, la interacción generacional que propicia, el contacto con el medio natural, la construcción de materiales necesarios para la actividad, etc. Además se adapta perfectamente a la diversidad de individuos que componen la comunidad educativa. Desde el ámbito de la enseñanza escolar, no debemos desaprovechar las múltiples opciones que este tipo de juegos nos propicia.

**Palabras clave:** Juego, juguete, popular, tradicional, cultura.

### **INTRODUCCIÓN.**

La presentación del siguiente póster nos permite mostrar un proyecto de trabajo que hemos llevado a cabo el curso pasado. A través del mismo buscamos un acercamiento del alumnado a la riqueza del juego popular tradicional.

Creemos que la cultura popular está sumamente ligada a la enseñanza y es por ello que dentro del área de Educación Física consideramos su gran valor educativo. La riqueza que nos proporciona es aplicable a cualquier ciclo y, por lo tanto, a cualquier edad.

Para ello partimos del currículo oficial de la comunidad autónoma de Galicia (Decreto 245/92, de 30 de Julio), estudiando la congruencia de los contenidos a tratar en la unidad didáctica que nos íbamos a plantear, con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación marcados oficialmente; ello constituiría un primer nivel de concreción.

Ya en un segundo nivel de concreción y haciendo referencia al contexto en el cual se desarrollarían las sesiones, atendimos al P.E.C. (Proyecto Educativo de Centro) que nos sirvió como documento de referencia y nos mostró los rasgos de identidad de la comunidad educativa en la que desarrollaríamos nuestra labor. Esto nos valió también para hacernos una idea del bagaje existente en cuanto a la cultura tradicional, pudiendo prever en parte la adecuación del trabajo a aplicar y su futuro éxito. Igualmente se consultó el P.C.C. (Proyecto Curricular de Centro), observando que los juegos populares tradicionales concordaban perfectamente con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del ciclo en el que se iban a aplicar (3º ciclo), en el centro escolar referido.

En el tercer nivel de concreción, se observó que la unidad didáctica se adaptaba perfectamente a la programación docente y a los dos grupos de alumn@s con los que se llevaría a cabo.

La idea principal del proyecto era resaltar la importancia que consideramos que poseen los juegos populares tradicionales. Parece que cada vez nos llegan más juegos “nuevos” (podríamos hablar de juegos alternativos, con material de desecho, interculturales...) y se van dejando a un lado aquellos juegos que todos conocemos. Parece como si se les restara importancia con el paso del tiempo y no apreciamos su gran valor como transmisores de cultura, de conocimientos, de tradición, y sobre todo de valores que generación tras generación se van quedando en el camino.

## **APROXIMACIÓN CONCEPTUAL.**

Es conveniente aclarar unos conceptos básicos acerca de los juegos populares tradicionales. Así, debemos saber lo que es el juego, diferenciar entre los adjetivos con los que se “califica” y apreciar las ventajas de este tipo de trabajo.

Siguiendo a José María Cagigal (1957), el juego es una “acción libre, espontánea, desinteresada e intranscendente, que surge de la vida habitual, se efectúa en una limitación espacial y temporal, conforme a unas determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión”.

Pero, ¿qué diferencias hay entre juego popular, autóctono y tradicional?

- Los juegos populares son aquellos cuya práctica o conocimiento está muy extendido entre un grupo social; es decir, que los conoce y los practica una gran parte de la población. Aunque cabe otro sentido de esta acepción, y sería la identificación del juego popular como aquel que surge de culturas populares. Recordemos que a lo largo de la historia hubo juegos que practicaban las personas de clase social alta, y otros con los que se identificaba al “pueblo”. Incluso actualmente existen juegos o deportes que tienen diferente consideración social.
- Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación. Normalmente el juego en sí no sufre modificaciones, aunque sí su sentido; es decir, quizás algún juego de lucha o de lanzamiento (la honda, por ejemplo) surgió históricamente con una finalidad utilitaria, para sobrevivir. Pero con el paso del tiempo ha cambiado su sentido para convertirse en algo lúdico y placentero, sin otro fin inicial.
- Los juegos autóctonos hacen referencia al origen territorial y la localización geográfica en la que se creó el juego. Ello en ocasiones es complicado, ya que hay juegos iguales o muy similares que surgen en diferentes lugares pero en el mismo momento temporal.

A lo largo de este documento utilizaremos el término “juegos populares tradicionales”, para referirnos a aquellos que se fueron transmitiendo de padres a hijos, de generación en generación, y que en mayor medida son conocidos por una parte importante de la población. En ellos nos centraremos.

Las ventajas principales que presentan los juegos populares tradicionales son:

- Conservación de tradiciones transmitidas de padres a hijos y de generación en generación. Se evita el olvido social de aquellos aspectos históricos que fueron relevantes para la configuración de nuestra actual sociedad; recordemos aquella conocida frase: “Los pueblos que olvidan su historia, están condenados a repetirla”
- Posibilidad de que el alumnado y/o profesorado adecuen o construyan el escaso material que se necesita. Antiguamente, el material utilizado para los juegos y juguetes era de elaboración propia.
- Mayor contacto con la naturaleza. La mayoría de estos juegos se realizaban en el campo o espacios abiertos; por ejemplo cuando se llevaban los animales al monte.
- Mejor respuesta afectiva y de relación con los compañer@s, ya que gran cantidad de las actividades populares están fundamentadas en la colaboración entre los participantes.
- Posibilidad de que algunos de los juegos puedan seguir practicándose en el tiempo libre o fuera del horario lectivo, al no requerir instalaciones complejas o material específico.
- Mayor y más igualitaria participación de ciertos alumn@s que están marginad@s en las actividades convencionales por causa de sus condiciones físicas. En estos juegos tenían cabida tod@s, no presentándose discriminación.
- Mayor motivación, debida a una total integración del grupo-clase.

## **ESTUDIO DEL CASO.**

A continuación se describen las características socio-culturales del centro en que se aplicó la unidad didáctica, así como las de los grupos de alumn@s a los que iba dirigida.

El centro de referencia es un C.P.I. (Colegio Público Integrado), que posee Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Durante el curso 2002/03, que fue el intervalo temporal en el cual se llevó a cabo la experiencia, había dos grupos de Educación Infantil, un grupo de 1º de Primaria, dos grupos de 2º, dos grupos de 3º, dos grupos de 4º, dos grupos de 5º y dos de 6º. Respecto a la Educación Secundaria, existían dos grupos de 1º, dos de 2º, dos de 3º y dos de 4º. En total, 21 grupos que albergaban unos 400 alumn@s. Los profesor@s eran 39.

Respecto al alumnado, decir que el nivel socioeconómico es medio-bajo. El centro está enclavado en una zona rural, donde no hay un núcleo de casas claramente concentrado, sino que se encuentran dispersas. Los habitantes en la mayoría de los casos desempeñan tareas relacionadas con el sector primario (principalmente agricultura), además de las labores de casa, normalmente realizadas por el sexo femenino.

Los alumn@s con los que se aplicó la unidad didáctica pertenecían al primer nivel del tercer ciclo (es decir, quinto curso de Educación Primaria). Se ubicaban en dos aulas (5º A y 5º B), habiendo en una de ellas 18 alumn@s y en la otra 17.

## **MÉTODOS.**

Como se ha comentado anteriormente, el recurso metodológico utilizado fue el juego popular tradicional. Se intentó adaptar a metodologías poco directivas, respetando ciertos principios psicopedagógicos generales.

Predominó la utilización de estrategias no directivistas. En el caso de aquellos juegos que presentaban una estructura marcadamente directiva, se intentó adaptarlos para disminuir la rigidez y propiciar que el alumnado vivenciara situaciones de búsqueda (resolución de problemas, por ejemplo).

Se priorizaron los aprendizajes significativos. Según Ausubel (1993), para que se dé este aprendizaje habrá coherencia en la estructura interna del material (significatividad lógica) y los contenidos deben ser comprensibles desde la estructura cognitiva que posee la persona (significatividad psicológica). Además, se pretende buscar un componente motivacional y emocional por parte del alumnado. Ello implicó partir del nivel de desarrollo del alumn@ y conocimientos previos, adaptándonos a su nivel madurativo y respetando los diferentes ritmos de aprendizaje.

Se intentó facilitar la interacción entre el alumnado, estimulando un aprendizaje en el que se daban todo tipo de agrupamientos, disminuyendo así las posibilidades de discriminación y aumentando la integración.

Igualmente se incidió en las capacidades marcadas desde un punto de vista curricular para ser desarrolladas en el alumnado: psicomotrices, afectivas, cognitivo-lingüísticas, de relación interpersonal y de adaptación e inserción social.

Siguiendo la clasificación de Cristóbal Moreno Palos (1993) de juegos tradicionales, a lo largo de la unidad didáctica se han aplicado juegos de locomoción, de lanzamiento a distancia, de lanzamiento de precisión, de lucha y de pelota y balón, no pudiendo llevarse a cabo los juegos náuticos y acuáticos, con animales y de habilidad en el trabajo.

La unidad didáctica se ha aplicado en 11 sesiones durante el mes de enero y parte de febrero, llevándose a cabo en el gimnasio del centro y, aquellos días que lo permitían, en el patio exterior (ya que determinados juegos populares tradicionales es aconsejable realizarlos en espacios abiertos). Su distribución se podría expresar con el siguiente cuadro:

Nº SESIÓN	CONTENIDOS
-----------	------------

1	Evaluación inicial. Se determinan los conocimientos previos del alumn@ respecto a los juegos populares tradicionales.
2 y 3	Juegos de locomoción.
4 y 5	Juegos de lanzamiento a distancia y de precisión.
6 y 7	Juegos de pelota y balón.
9	Juegos de lucha y pruebas de fuerza.
10 y 11	¿Qué hemos aprendido? Recopilación de juegos populares tradicionales y conclusiones acerca de lo aprendido a lo largo de la unidad didáctica.

## RESULTADOS.

Pretendimos que la evaluación de la unidad didáctica fuera más allá de la mera comprobación, buscando que el alumn@ tuviera una correcta retroalimentación que le permitiera corregir faltas para así mejorar los aprendizajes y obtener una suficiente motivación en la adquisición de conocimientos.

Dicha evaluación se ha realizado por medio de:

- Procedimientos objetivos: Se podrían dividir en dos:
  - Presentación individual de trabajos escritos o juguetes, pudiendo elegir entre uno u otro.
    - En los trabajos, se debían recoger 3 juegos populares tradicionales de la zona, redactados en base a unos parámetros que se facilitaban al inicio de la unidad didáctica. Al finalizar la aplicación de dicha unidad didáctica, se realizó un “catálogo” de juegos en cada grupo.
    - Los juguetes tenían que ser de elaboración propia, teniendo que entregarse uno por alumn@. Aquellos que eran adecuados, se utilizaban en las sesiones. Posteriormente se llevó a cabo una exposición de juguetes en el centro escolar.
  - Realización de una prueba escrita puntual para determinar lo aprendido por el alumnado en general a lo largo de la aplicación de las 11 sesiones.
- Procedimientos subjetivos: El docente ha utilizado técnicas de observación, especialmente escalas de valoración, en las que se enunciaban determinadas conductas y comportamientos, pretendiendo registrar en cada momento ítems a nivel conceptual (qué es lo que sabe el alumn@), procedimental (qué es lo que sabe hacer) y actitudinal (cómo se comporta).

## CONCLUSIONES.

Tras finalizar la aplicación de la unidad didáctica descrita y una vez realizada la evaluación del alumnado para emitir una “calificación”, reflexionamos e hicimos balance del resultado obtenido a todos los niveles, tanto desde el punto de vista docente, como discente y socio-cultural.

Nos hemos dado cuenta de que en todo momento nuestros alumn@s se mostraron interesad@s por la actividad y ell@s mism@s nos ayudaron a recopilar juegos que sus familiares y vecinos de mayor edad podían recordarles. Al mismo tiempo nos llegaban al centro con juguetes que elaboraban con ayuda de estas personas y nos enseñaban cómo se creaban y cómo se jugaba con ellos. A veces, nos explicaban incluso que muchos juguetes sólo pueden construirse en una determinada época del año, porque requieren el material de un árbol o una planta en concreto que únicamente hay en dicha época.

Comprobamos que el tema de los juegos populares tradicionales había dejado huella en el alumnado, ya que podíamos observar que gran parte de los juegos que habíamos

llevado a cabo formaban parte ahora de su amplio abanico lúdico. Aprovechaban los recreos para llevarlos a cabo y traían juguetes construidos por ell@s mism@s, como ya habían hecho para la exposición de juguetes.

En general, se facilitó la integración de niñ@s que se habían mostrado un poco apartad@s del grupo hasta el momento; ést@s vieron compensadas algunas de sus limitaciones por otras aportaciones que podían hacer al grupo. Así, se afanaban en conseguir juguetes que aún no habían traído nadie, juegos nuevos, etc.

Por lo tanto, cabe decir que la aplicación de dicha unidad contribuyó, no sólo al enriquecimiento del alumnado, sino también al del profesorado que hemos participado en la misma.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- *Annicchiarico, R. (2001). Temario específico para oposiciones a Educación Primaria en la especialidad de Educación Física. A Coruña. Sin publicar.*
- *Asociación PANDA (2002). Curso de Juegos y Deportes Tradicionales. A Coruña (Sin publicar).*
- *Cortizas, A. (2001). Chirlosmirlos. Enciclopedia dos xogos populares. Vigo: Xerais.*
- *Fernández, M., Fraga, M., García, I., Silva, M., Villar, A. (2000). Os xogos populares no concello de Cee. Concello de Cee.*
- *Guillemard, G. (1988). Las cuatro esquinas de los juegos. Lleida: Agonos.*
- *Lanuza, E. (1981). El juego popular aplicado a la educación. Buenos Aires: Cincel.*
- *López, J., Borreiros, E., Rodríguez, S., Rubio, M. (2000). Xoguetes e sons da natureza. Elaboración de materiais para o seu aproveitamento didáctico. Xunta de Galicia.*
- *López, J., García, J. (2002). Os xoguetes esquecidos (I). Vigo: A Nosa Terra.*
- *López, J., García, J. (2003). Os xoguetes esquecidos (II). Vigo: A Nosa Terra.*
- *Moreno Palos, C. (1993). Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España. Madrid: Gymnos.*
- *Pérez, R., Taberner, X (1997). Xogos Populares en Galicia. Santiago de Compostela: LEA.*
- *Veiga, P. (2001). O libro dos xogos populares galegos. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco.*