



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

ELEMENTOS CULTURALES TRANSMITIDOS A TRAVÉS DEL JUEGO

TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR/A:

Pablo Carrascal González

TUTOR/A:

Nicolás Bores Calle

Palencia, junio de 2022

RESUMEN

En el presente TFG pretendo hacer un acercamiento a lo que la cultura lúdica es dentro de la dimensión cultural y, sobre todo, analizar qué elementos culturales se pueden transmitir a los niños a través del juego. Todo ello a través de la puesta en práctica de una unidad didáctica de juegos tradicionales y populares creada por mí.

A través de la información que he adquirido sobre referentes del ámbito deportivo y educativo, a lo largo del trabajo expongo diferentes ideas y doy mi opinión sobre diferentes aspectos, los cuales guardan en todo momento una estrecha relación entre el contexto, la cultura lúdica y los juegos tradicionales y populares.

Para poder analizar y obtener resultados la documentación y búsqueda de información ha sido primordial. Previamente, me he marcado unos objetivos, los cuales están en relación con los análisis de los resultados y las conclusiones de este trabajo.

PALABRAS CLAVE

Contexto, cultura lúdica, dimensión cultural, juegos tradicionales y populares y elementos culturales.

ABSTRACT

In this TFG I intend to make an approach to what play culture is within the cultural dimension and, above all, to analyze what cultural elements can be transmitted to children through play. All this through the implementation of a didactic unit of traditional and popular games created by me.

Through the information that I have acquired on referents of the sport and educational field, throughout the work I expose different ideas and give my opinion on different aspects, which keep at all times a close relationship between the context, the playful culture and the traditional and popular games.

In order to be able to analyze and obtain results, theoretical research has been essential. Previously to this, I have set some objectives, which are related to the analysis of the results and the conclusions of this work.

KEY WORDS

Context, playful culture, cultural dimensión, traditional and popular games and cultural elements.

ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Justificación.....	4
3. Objetivos.....	5
4. Fundamentación teórica.....	6
4.1 Dimensiones del juego (estructural, personal y cultural)	6
4.2 Concepto de juego. Juegos tradicionales y populares (diferencias)	13
4.3 Currículo oficial, justificación desde la ley.....	17
4.3.1 Juegos tradicionales y populares en Castilla y León.....	18
4.4 Inclusión de los juegos tradicionales y populares (aspectos a favor y en contra).....	19
4.5 Elementos culturales que se transmiten a lo largo del juego.....	27
5. Metodología	30
6. Exposición de resultados.....	31
7. Conclusiones.....	39
8. Referencias bibliográficas.....	42
9. Anexos.....	44
9.1 Anexo 1.....	44
9.2 Anexo 2.....	50
9.3 Anexo 3.....	53
9.4 Anexo 4.....	53
9.5 Anexo 5.....	59

1. INTRODUCCIÓN

Este TFG se va a centrar, sobre todo, en lo que se puede transmitir a través del juego, en concreto, los elementos culturales. También va a tratar la dimensión cultural y la cultura lúdica a través de la realización de una unidad didáctica con alumnos y alumnas de segundo internivel.

En el presente trabajo, previamente a nombrar esa unidad didáctica elaborada por mi bajo la supervisión del tutor de mi centro, se expone una serie de ideas basadas en el tema de la cultura lúdica y en relación con los juegos tradicionales y populares, los cuales están presentes en este trabajo en varios puntos, no solamente en la unidad didáctica.

En la justificación de este trabajo me centro en lo que este tema supone para mí en cuanto al ámbito académico y al ámbito personal se refiere. Por un lado, menciono la relevancia que tiene para mí en cuanto a mi futuro docente se presenta y, segundo, hablo del interés personal que guardo sobre este tema, un tema que me ha influido mucho en mi vida y que me interesa analizar e investigar actualmente.

Previamente a dar comienzo a la fundamentación teórica doy pie a unos objetivos que guardan una estrecha relación con las conclusiones de este trabajo y tienen que ver con el análisis de los resultados que presento.

Estos objetivos que he marcado yo personalmente como un punto de partida antes de comenzar este TFG. Después de comprender en mi etapa como universitario lo que englobaba este tema y hacer un primer acercamiento con este tema, propuse marcar una serie de objetivos que quería cumplimentar.

Dentro de la fundamentación teórica empleada en el presente trabajo primero expongo las tres dimensiones que dan estructura al juego, entre ellas la dimensión cultural, en la cual hago más hincapié a la hora de explicarla.

Después, entrando más a fondo en el tema que abarca a los juegos tradicionales, primero, en el siguiente apartado, hago un breve acercamiento a lo que el concepto de juego es, basándome en referencias de diferentes autores.

A raíz de eso, en ese mismo apartado se hace un acercamiento ya más inclusivo en lo que los juegos tradicionales y populares son, mostrando sus diferencias y relatando diferentes tipos de ejemplos de estos desde mi vida personal, bajo mi propia experiencia.

En el tercer apartado de esta fundamentación teórica, una vez ya canalizado el concepto de juego, sus dimensiones y lo que los juegos tradicionales y populares son, realizo una justificación de estos fundamentada en el currículo oficial de Castilla y León.

Como en la ley vigente se propone el uso y puesta en escena de los juegos tradicionales y populares en el área de Educación Física, era interesante su justificación en este TFG.

En el siguiente apartado muestro más opinión que investigación. Es un apartado donde propongo la idea de incluir los juegos tradicionales y populares en la escuela y en la sociedad actual, pero dando quizás una opinión opuesta a la de muchos autores.

Después, el siguiente apartado hacer referencia a los elementos culturales que se pueden transmitir a través del juego, todos ellos propuestos por Alfonso García Monge, siendo estos los que emplearé mayoritariamente para apoyarme en ellos en el análisis de este TFG. El propósito de este

trabajo es principalmente fijarme en estos elementos que pueden transmitirse a través de los juegos tradicionales y populares, por lo que, este apartado guarda una gran relevancia e importancia.

En el último apartado de esta fundamentación teórica se realiza un viaje por la historia de mi provincia (Palencia) y Castilla y León. Principalmente, nombro los juegos tradicionales más empleados en la ciudad de Palencia antiguamente y en la actualidad, haciendo así una investigación por distintos pueblos.

De esos juegos seleccionados hago un breve informe de ellos en todos los aspectos, los cuales considero que son de gran importancia y de relevancia para mí, ya que, los he practicado todos y la mayoría los empleo en la unidad didáctica que he propuesto.

Fuera de esta fundamentación teórica, en el siguiente punto realizo el análisis de resultados, los cuales no están nombrados como una memoria o un diario, sino que voy un paso más allá y los analizo basándome sobre todo en los objetivos que he propuesto al inicio de este TFG. Estos análisis me van a cerciorar de si he cumplimentado los objetivos y si este TFG ha tenido el final que pretendía.

Como punto final previo a la bibliografía/web grafía y anexos de este TFG nos encontramos con el apartado de conclusiones, el cual, también en relación con los objetivos y los análisis de resultados dictamina este proceso, dándome a mi cabida para poder replantear esta unidad didáctica o no.

2. JUSTIFICACIÓN

Para justificar este TFG me basaré en mis ideas, convicciones e intereses para la elección de este tema. Elijo los elementos culturales que se pueden transmitir a través del juego por su relevancia en cuanto a lo académico y lo personal.

La puesta en práctica se ha basado de una Unidad Didáctica de juegos tradicionales y populares con alumnos de Educación Primaria en el centro que imparto prácticas. La misma se ciñe a lo establecido en la programación didáctica del centro.

En cuanto a lo académico se refiere, con vista hacia un futuro como docente, el hecho de realizar juegos, en este caso tradicionales y populares, es una ayuda para transmitir valores, reglamentos, y centrándome en mi trabajo, aspectos culturales, algo que se ha transmitido a lo largo de décadas de generación en generación en función del contexto que estemos.

También, siguiendo la idea de lo mencionado anteriormente, respecto a lo que los juegos tradicionales y populares nos transmiten a raíz de su práctica nos encontramos con otro problema, un problema que quizás años atrás se normalizaba y que hoy en día lo contemplo como algo perjudicial por lo que puede transmitir y lo que eso puede desencadenar. Esto es algo que aparte de interesarme, en la actualidad estamos tratando de solucionar innovando y modificando.

Si nos ceñimos a lo que un juego puede transmitir, entramos en un debate de si utilizar un método tradicional y jugar a juegos por diversión y completar la sesión o bien rebatir esa teoría y verla desde una perspectiva pedagógica mirando el trasfondo de ese juego, no ser tan solo un maestro que pone a jugar “por jugar.”

En cuanto a lo personal se refiere, este tema tiene que ver con mi vida en el pueblo y mi infancia, marcada por este tipo de juegos, sobre todo en verano y en la zona de mis pueblos, la zona rural Palentina.

A pesar de que el goce y el ocio de mi niñez se basó principalmente en la práctica de juegos tradicionales y populares, también fui testigo y me vi afectado por el paso de este tipo de juegos a los videojuegos y los aparatos electrónicos, algo que personalmente no me costó y me adapté a ello al igual que el resto de las generaciones a lo largo de la historia se han visto obligadas a hacer, innovando, mejorando y adaptándose a lo que el contexto o la situación requería.

A parte de eso, me interesa que en plena actualidad se pueda ver de qué manera reaccionan los niños y niñas ante los juegos tradicionales y populares, aplicando el reglamento que se utilizaba años atrás y sobre todo ver el cambio de ese reglamento a medida que han ido pasando los años, observando si un alumno o alumna que no es de la provincia jugaba de forma distinta, utilizaba una entrada diferente a un determinado juego o jugaba de la misma manera, él o sus antepasados, conociendo el material que empleaba y practicando con él, ver de qué manera, en función del sexo, se comportan ante determinados juegos, situaciones, reglas, etc.

En referencia a lo que he nombrado del reglamento, en este TFG, pretendo también dar una opinión quizás un poco alejada de la que se ha tenido y se tiene de los juegos tradicionales y populares, los cuales, varios autores y referentes del ámbito deportivo y educativo pretenden volver a instaurar en nuestra sociedad y en la escuela, algo que no considero que sea del todo positivo y que expondré a lo largo de este trabajo, exponiendo así sus ventajas y desventajas.

Finalmente, y en lo que se refiere al currículo escolar de Castilla y León (BOCYL), dentro del área de Educación Física se contempla entre sus bloques uno dirigido a los juegos, esto justifica más aún, dentro del marco legal, mi idea de este TFG y la aparición dentro de este bloque contenidos relacionados con el tema que he escogido.

3. OBJETIVOS

- Conocer el significado de contexto y su relevancia.
- Saber la relación que existe entre la cultura lúdica, dimensión cultural y contexto.
- Conocer el significado de los juegos tradicionales y populares y su uso a lo largo de la historia.
- Conocer, identificar y analizar los elementos culturales que se pueden transmitir a través del juego.
- Analizar a través la puesta en práctica de una unidad didáctica de juegos tradicionales y populares los elementos culturales que se transmiten a través del juego en una sesión de juegos tradicionales y populares.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 Dimensiones del juego (estructural, personal y cultural)

Los juegos motores reglados; son aquellos juegos que están compuestos por tres dimensiones (Cultural, personal y estructural) para la correcta práctica de los mismos. El hecho de que un juego disponga de estas tres dimensiones, facilita al jugador o jugadores el conocimiento del reglamento, las limitaciones del campo, el contexto en el cual se desenvuelve este juego y las características físicas y personales que un jugador puede desenvolver a la hora de practicarlo. En palabras de (García Monge, 1994):

Es comprensible que necesitemos modelos que atiendan a la complejidad de las situaciones de juego que se dan en nuestras aulas. Así, el trabajo con estas tres dimensiones surge de una necesidad de nuestro ámbito profesional y nuestra forma de entender la Educación Física Escolar.

Las tres dimensiones son, la Estructural, Personal y Cultural, las cuales expondré a continuación:

Dimensión estructural

Podemos decir que la dimensión estructural es el conjunto de todas las normas que rigen el juego y por tanto marcan su situación, siendo estas necesarias de su cumplimentación para el correcto desarrollo de este.

Para entenderlo mejor y basándonos en el ámbito deportivo, por ejemplo, en el voleibol cada equipo tiene un máximo de 3 toques, en baloncesto no puedes golpear el balón con los pies, en fútbol el portero puede tocar el balón con las manos, etc. En palabras de (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) Esas estructuras de acuerdos y normas permiten que un grupo de personas puedan desarrollar sus acciones dentro de un marco de intenciones definido y compartido

Cada juego es un mundo diferente al resto de los demás, consta de diferentes matices que se han de cumplimentar en función del contexto que estemos, necesidades del equipo (en caso de que sea cooperativo) o por quedar por encima de los participantes. Dicho por (Parlebas, 2001) Cada juego deportivo se define por un sistema de reglas que determina su lógica interna.

Por otro lado, (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) se apoyaron en (Parlebas, 2001), para hacer una clasificación de las acciones motrices, el cual considera que son tres los parámetros los cuales al combinarse pueden acercarnos a lo que una estructura es:

- (I) Interacción con el medio o entorno físico.
- (C) Interacción con el compañero o compañera.
- (A) Interacción con el adversario o adversaria.

De tal manera (Parlebas, 2001) indica que surgirían estas subcategorías:

Psicomotrices

CAI: No hay incertidumbre ni interacción.

CAI: Incertidumbre en el medio físico.

Sociomotrices

CAI: Incertidumbre recae en la relación con el compañero o compañera.

CAI: Incertidumbre en el medio físico a pesar de realizarse de forma cooperativa.

CAI: Incertidumbre se centra en el adversario.

CAI: Incertidumbre en el adversario y en el medio.

CAI: Existe relación con el compañero o compañera y adversario o adversaria en un medio con incertidumbre.

CAI: Incertidumbre procede del compañero o compañera y adversario o adversaria, pero se está en un medio estable.

A mayores de estas subcategorías, en el juego, de la forma de utilizar el espacio y el orden de cuando intervienen los participantes, según (Moreno, 1994) citado en (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) resultan las siguientes estructuras:

-De espacio separado y participación alternativa.

-De espacio común y participación simultánea.

-De espacio común y participación alternativa.

En cuanto a la relación que se tiene con mi tema y aplicando esta dimensión dentro del “mundo” de los juegos tradicionales y populares, (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) se apoyaron en (Lavega Burgues, 1996) el cual hizo la siguiente división de los que denomina elementos cuantitativos de la reglamentación para los juegos tradicionales:

- Espacio (E): Indefinido (E1), Definido sin subespacios (E2), Definido con subespacios poco reglamentados (E3), Muy definido con subespacios muy reglamentados.

- Imperativos temporales (T): Infinito (T1), Finito variable (T2), Finito fijo sin unidades temporales grandes (T3), Finito fijo con unidades temporales grandes (T4).

- Jugadores (J): Indeterminado (J1), Poco determinado y muy heterogéneo (J2), determinado y heterogéneo (J3), muy determinado y homogéneo (J4).

- Materiales u objetos extracorporales (OB): Sin objetos lúdicos (OB1), con objetos lúdicos muy heterogéneos y poco reglamentados (OB2), con objetos lúdicos heterogéneos (OB3), con objetos lúdicos homogéneos y muy reglamentados.

-Apuesta (Ap): Apuesta muy heterogénea y desigual (Ap1), apuesta poco heterogénea (Ap2), apuesta homogénea (Ap3), sin apuesta (Ap4).

Por otra parte, (Navarro, 1993) citado en (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) señala que:

El sistema de juego motor de reglas está integrado por el conjunto de elementos que confluyen en un juego con actividad motriz significativa y basado en reglas. La estructura se compone de elementos, los cuales pueden reunirse según el tipo de juego que se trate; es decir, que puede haber elementos presentes, o no.

Apoyándose en esto, (Navarro, 1993, 1998) nombró a los siguientes elementos:

- Jugador.
- Adversario / compañeros.
- Adversarios.
- Espacio.
- Tiempo.
- Meta (as).
- Móvil (es).
- Implemento (s).
- Artefacto (os).
- Reglas.

En cuanto a las variables de los elementos en la estructura de los juegos deportivos, (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) se apoyaron en (Menéndez, 1999) quien las entiende como:

- El material: tamaño, peso, forma, número, color y sonoridad, dureza.
- Las metas: dimensiones (tamaño, altura), ubicación, número, forma, movilidad.
- El espacio: dimensión, forma, zonas de lanzamiento obligatorias, zona desde donde no se puede tirar, áreas en las que sólo se puede permanecer un tiempo determinado...
- Los jugadores (compañeros y adversarios): exclusivamente ofensivas, exclusivamente defensivas, neutras o de colaboración indistinta, semiposición, ofensivas y defensivas alternativamente, equipos mixtos o segrados.
- El tiempo: limitado, pasividad, períodos de descanso...
- Sobre la invasión/progresión: forma de desplazamiento, forma de transmitir el móvil.
- La puntuación.

Partiendo de todos estos análisis y conociendo más adentro las variables que pueden darse ante las distintas situaciones y momentos del juego, se puede apreciar el papel o rol que tendrá cada jugador o jugadora mientras el juego esté en marcha.

En cuanto a lo cooperativo se refiere, dentro de esa estructura y en un juego que requiera de ello, el hecho de analizar el juego con estos parámetros va a delimitar tu posición en el campo y de qué manera vas a ayudar a tu equipo y compañeros y compañeras.

Dimensión personal:

Los jugadores y jugadoras a la hora de participar en un juego motor reglado desarrollan destrezas físicas, exprimir sus capacidades motrices y pretenden dar siempre 100% para que queden con la mayor puntuación posible, ellos o su equipo, en el caso de que se trate de un juego colectivo.

Yendo un paso más allá, desde el ámbito educativo y desde la percepción del docente, es fundamental analizar el juego desde el punto de vista físico, pero, también desde una perspectiva distinta, la cual consista en analizar en los jugadores la motivación que desempeñen, que puede incentivarles más en el juego, su estado en el momento que está jugando, sus problemas en determinadas acciones, si algo puede darse mejor para ellos, etc.

Este proceso subjetivo es enriquecedor, pero a la par difícil de analizar y comprender, ya que, un jugador o una jugadora acarrea múltiples problemas, sensaciones o estados de ánimo tras su apariencia física, la cual, muchas veces se ha visto afectada en el juego, de manera positiva o negativa. De esta forma, (Claparède, 1951) citado en (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) sostiene que el juego es una actitud interna del sujeto ante la realidad.

Para muchos autores, el juego es una actitud, en concreto una actitud especial. Para (Russel, 1970), el cual denomino a esa actitud “yo del juego”, nos define que existe perceptiblemente el sentimiento de “ser otro” que, de acuerdo con la escasa tendencia a la objetivación del niño es vivido como un estado del yo modificado, que llamamos yo del juego.

Algunos de los rasgos más característicos dentro de esa actitud especial nos encontramos con los siguientes: La sensación de placer, espontaneidad, libertad, estado de diversión e implicación que puede conducir al arrebato, etc.

Esta dimensión, en otras palabras, puede definirse como aquella que nos indica de qué manera un niño o una niña percibe el juego y lo practica. Esto, al ser en rasgos generales algo muy abierto, puede tener variedad de interpretaciones, ya que, cada niño o niña lo interprete de una forma distinta, es por eso por lo que existen tantas dimensiones personales como jugadores estén participando y jugando.

Para poder entender de mejor forma esto (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) apoyándose en los estudios de (Parlebas, 2001), nos indican las tres siguientes consideraciones:

- Motivaciones en el juego: tantas como niños y niñas haya.
- Las otras lógicas en el juego- jugadores y personas: todas las dimensiones que existen y componen el juego (Estructural, personal y cultural) influyen y condicionan a los jugadores a la hora de practicarlo. Tienen su influencia sobre la lógica del juego.
- La persona en diferentes situaciones. El peligro de las generalizaciones: desde una perspectiva como docente y no como participante en un juego, debemos de adaptarnos y moldearnos a lo que sucede en cada situación del juego, viendo las diferencias que existen, necesidades, niveles de habilidad, emociones, relaciones, etc. Para, en el caso de que intervengamos, lo hagamos de forma correcta.

Dimensión cultural:

Centrándome en mi TFG y en mi propósito para analizar, entre las tres dimensiones (estructural, personal y cultural) la dimensión cultural es la que haré más hincapié por su relevancia en este trabajo.

La dimensión cultural, en palabras de (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) son las actividades lúdicas que surgen en un contexto que les da sentido y ayudan a normalizar los esquemas simbólicos del mismo.

Para comprender bien lo que la dimensión cultural es, primero hay que comprender lo que el término contexto se refiere. Según la (Real Academia Española, m. s., definición 2), el contexto es el entorno físico o de situación, político, histórico, cultural o de cualquier otra índole, en el que se considera un hecho.

Aplicando esta definición en relación con lo que esta dimensión supone marcada en este caso por el juego, podemos dar al juego el papel protagonista nombrándole como un mecanismo transmisor de una cultura, y a través de él aprender y comprender vivencias, situaciones, papel en la sociedad, tradiciones... en función del contexto donde ese juego se desenvuelva.

Para entender mejor esto y con un ejemplo; ubicándonos, por ejemplo, en un pueblo de la provincia de León, en la comunidad de Castilla y León 50 años atrás, jugaríamos a los juegos tradicionales de la época y de la provincia, algunos de ellos: Bolo leonés, Lucha leonesa o aluche, La rana, Las chapas, etc. Sin embargo, si nos ubicamos en una ciudad o un pueblo de África, los juegos dirigidos a los niños y las niñas están preparados para prepararlos en ámbitos como el de la supervivencia, la caza o la lucha.

Por otro lado, el conjunto de una serie de acciones motrices pasa de ser de carácter individual a organizarse y codificarse, siendo así algo en conjunto para la comunidad, como una danza y un baile, los juegos y deportes, las ceremonias y rituales. (Blanchard & Cheska, 1986) Las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que los acoge y actúan como ritos o transmisores culturales citado en (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007).

Para comprender mejor las relaciones entre juego y cultura, (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) establecieron las siguientes ideas:

A- Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto, de manera que las formas de realización de la actividad dependen de ese ambiente y se adaptan al mismo.

B- Las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología.

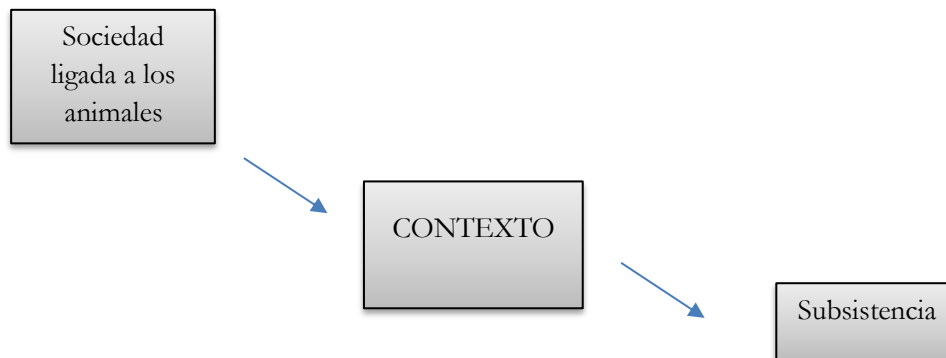
C- El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así como de unos usos con el cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada.

Explicaré de manera resumida cada una de las tres ideas.

A-Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto, de manera que las formas de realización de la actividad dependen de ese ambiente y se adaptan al mismo.

En palabras de (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) cada juego se adapta al contexto en el que se desarrolla, a sus condiciones materiales, ambientales y económicas mostrándonos en su preparación y desarrollo datos sobre ello.

La relación entre juego y contexto es profunda y va más allá de lo que uno puede llegar a imaginar. Esto es más fácil entenderlo con un ejemplo con el que se vea de qué manera una sociedad está ligada al contexto en el que se encuentre, teniendo en cuenta las estaciones del año, los recursos del lugar para abastecerse, preparación del material y el proceso de fabricación de estos. Poniendo un ejemplo, el juego de las tabas:



Cada actividad o cada juego muestra rasgos de la sociedad en la que se genera, la cual puede ser: industrial, nómada, cazadora, etc. Dentro de este abanico de posibilidades, los niños juegan un gran papel, ya que, es desde temprana edad deben de ir amoldándose a lo que la vida, por suerte o por desgracia, les haya requerido hacer en función de su lugar de nacimiento.

En referencia a esto, (Lagardera Otero, 1992) cuenta que los niños llevan a cabo actividades experimentales que les dotan de habilidades para desenvolverse con eficacia en sus vidas de adultos: pescan, cazan fabrican utensilios toscos, bailan, etc. En referencia a lo que esto puede darse a través del juego, en función del lugar donde esos niños y niñas se encuentren sus juegos irán encaminados por alguno de esos ejemplos que Lagardera nombró.

Pero también, existen deportes o juegos que proceden de una cultura distinta y que se introducen a otra y se practican de distinta manera. Un ejemplo que puede ser muy sencillo y muy presente hoy en día es la manera de jugar al fútbol en países de Sudamérica frente a los países de Europa. En Latinoamérica el fútbol es creativo, con pases horizontales y con un ambiente en las gradas más caldeado y emocionante, sin embargo, en Europa se utilizan más los rasgos físicos, la defensa, el uso de la fuerza, pases verticales y el ambiente, aunque también se cree una atmósfera animadora y vivaz con el partido es menos caldeante que en países sudamericanos.

Tal es la trascendencia del juego a lo largo de la historia y en concreto, en los inicios, donde la supervivencia era el pan de cada día para la gran mayoría que para muchos fue la base de entrenamiento y de formación para el día a día. De esta forma (Bokun, 1987) afirma que el juego llegó a ser el principal instrumento de supervivencia de nuestros ancestros, su única especialización. El juego ayudó al hombre a inventar instrumentos útiles.

B- Las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología.

A lo largo de los años y a medida que las generaciones van pasando, los juegos y los deportes se van transmitiendo, siendo estos los artífices de las infancias de muchos niños y niñas. Pero, para que estos juegos se transmitan deben de mantener una simbología que haga que no queden en el olvido.

En referencia a esa simbología transmitida a través de los años (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) se apoyaron en (Jeu, 1977) quien afirma que va provocando el aprendizaje inconsciente de ciertos valores y a través de su representación se va normalizando una forma de entender la realidad, confirmando símbolos y significados de la cultura en la que se desarrolla.

Para comprender esto de mejor forma podríamos hacer referencia a la distinción que existe en los juegos que se han asociado tradicionalmente a la cultura masculina y los que se han asociado a la cultura lúdica femenina.

Para una correcta distinción entre ambos, (García Monge & Rodríguez Navarro, 2007) propusieron las siguientes distinciones:

Los juegos ligados a la cultura lúdica masculina tienden a ser de relaciones de oposición física directa, donde domina la exploración, los contactos fuertes, y el margen para la intervención individual espontánea mientras que, en la cultura lúdica femenina, domina la ritualización y el orden que llevan a la coreografía, la repetición, la espera del turno, el gusto por lo estético y el recogimiento espacial (corros, filas...)

C- El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así como de unos usos con el cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada.

Si de algo cuenta el juego y de algo he hablado sobre lo que se puede transmitir a través de él es la innumerable cantidad de cosas que pueden aportar a través de su práctica y puesta en escena. Entre ellas y sobre todo en lo que a este TFG interesa es la cultura que puede transmitir.

Quien practica el juego, de manera involuntaria se entromete en una visión y una relación con la realidad que le rodea, es por ellos por lo que en cada juego dependiendo del lugar, interfiere el contexto próximo que envuelve a los participantes.

Si hiciésemos un viaje al pasado y nos situáramos en los años 70, teniendo 8 años, practicaríamos juegos de esa época y a través de su práctica nos introduciríamos inconscientemente en su cultura, pero también en el ámbito ideológico, adquiriendo de forma “subliminal” las ideas de la época y el contexto histórico.

Por otro lado, hoy un niño o una niña de 8 años lo más normal es que juegue a videojuegos, consolas, tablets, etc. Introduciéndose así en lo que predomina hoy en día en nuestra sociedad, el gran avance tecnológico y los videojuegos como entretenimiento para el público infantil y adolescente.

Con estas ideas (Reboredo & Espinosa, 1983) afirman que por el juego el sujeto interioriza el mundo y se integra en las redes simbólicas del mismo uniéndose a lo inconsciente y lo ideológico.

Dentro de este punto y lo que abarca en el podríamos encontrar diversas opiniones acerca de los juegos y lo que transmiten, entrando así en un debate de si sería positivo volver a los juegos tradicionales y populares o no, algo que más adelante analizaré.

Una vez ya realizada la explicación de estas tres ideas que fundamentan la dimensión cultural, pasaríamos a nombrar los tres temas de los que está compuesta la cultura lúdica, los cuales son: El género, lo intergeneracional y la cultura.

Para entender y comprender lo que estos tres términos se refieren, me apoyaré primero en la RAE (Real Academia Española) para definirlos.

-Género: (Real Academia Española, m. s., definición 3), Grupo al cual pertenecen los seres humanos de cada sexo, extendido este desde un punto de vista sociocultural en lugar de exclusivamente biológico.

-Intergeneracional: (Real Academia Española, adj, definición 1), Que se produce o tiene lugar entre dos o más generaciones.

-Cultura: (Real Academia Española, f. s., definición 3), Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.

Conociendo así la definición de los mismos, podemos estrechar entre los tres términos una relación, aplicable, entre otras cosas a los juegos tradicionales y populares dentro de la dimensión cultural.

El juego, para que se conserve debe de trascender a lo largo de décadas y años de generación en generación, de padres a hijos, de abuelos a nietos, etc. Para ello, debe de existir una cultura, una tradición continua, unas costumbres que no hagan que esto quede en el olvido y entre los géneros, antiguamente hablando, se enlazará a quien va dirigido cada juego, algo que no considero que sea favorable y que más adelante en este TFG defenderé con argumentos.

4.2 Concepto de juego. Juegos tradicionales y populares (diferencias)

El juego, en comparación con el origen de una cultura, se puede decir que parte con mayor antigüedad, es por eso por lo que se puede partir de una sociedad y una cultura desde un juego, sus costumbres y sus tradiciones, en palabras de (Huizinga, 1972) El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone que una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar.

Practicando el juego podemos introducirnos a una cultura que no sabemos, siendo así participes de unas tradiciones que predominan en un sitio que pueda ser diferente al nuestro. (Blanchard & Cheska, 1986) La estrecha relación juego-contexto provoca que incluso una misma estructura de juego adquiera matices según el lugar que se practique. Con estas palabras, se le da importancia al hecho de conocer en qué contexto nos encontramos y que mejor que comprender una cultura que a través de la práctica de un juego, el cual, puede ser empleado también como otros fines.

Viendo esto desde una perspectiva académica en interés a lo que el niño o la niña puede adquirir gracias al juego, es importante nombrar que, mientras ellos y ellas juegan, están incorporándose de manera involuntaria a unas costumbres pertenecientes a un determinado sitio, unas tradiciones que quizás sean exclusivamente de ese lugar y un contexto que está marcado, entre otras cosas, por el juego. Haciendo referencia a (Parlebás, 1988) Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonio, sin saberlo, la cultura a la que pertenece. Y a través de lo que Parlebás dijo, se puede comprender que el juego es, metafóricamente hablando, un puente que te introduce a un contexto distinto.

Entre las varias definiciones que nos podemos encontrar sobre diferentes autores a lo largo de la historia, en la actualidad, según la (Real Academia Española, m. s., definición 1, 2, y 4) entendemos juego como:

- 1. m. Acción y efecto de jugar por entretenimiento.
- 2. m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
- 4. m. Actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad.

Dicho esto, la RAE (Real Academia Española), entre sus aproximaciones a la definición de juego trata de evidenciar que el juego se juega por entretenimiento y por cumplimentar un margen de tiempo, a través de unas reglas las cuales hacen que seas el ganador o en tal caso perdedor y algo que no supone una dificultad máxima más allá del goce y disfrute de la misma.

El juego en sí es rico en multitud de aspectos; Es ocio, es felicidad, es participación, cooperación, etc. Pero, para poder poner en práctica todo lo que el juego es, (Moreno Pablos, 1992) hizo las siguientes aproximaciones al concepto de este:

1. El juego es acción, actividad, que forma parte del repertorio comportamental del ser humano.
2. Es una actividad sin objetivo exterior a ella misma.
3. Es una actividad que causa placer convirtiéndose éste en el auténtico “motor interno” del juego.

Entre todas las aproximaciones que nos encontramos a cerca del juego, se puede hacer un acercamiento a la definición de juego partiendo de lo que el juego puede beneficiar a quien lo practica.

Partiendo de la idea de (Huizinga, 1972):

El juego es una actividad u ocupación voluntaria, que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría.

A raíz de esta definición podemos apreciar que el juego, se acepta tal y como es a través de una normativa y que su función principal, más allá de lo que pueda transmitir, es enriquecer a sus participantes de forma lúdica.

Siguiendo las riendas del ámbito educativo y, en concreto, dentro del área de Educación Física, el juego es un método para la realización de ejercicio físico, desarrollo de habilidades motrices, ejecución de movimientos, etc. Pero, también el juego desde una perspectiva distinta a lo que el ámbito del ejercicio físico refiere, puede aportar rasgos personales, donde puede verse el rol que asume una persona a la hora de practicar el juego y, de qué manera, reaccionan ante los distintos momentos o situaciones.

Por otra parte, el juego abarca una serie de reglamentos, una estructura con unas determinadas características que permiten el desarrollo de este, y esto es algo que a través del juego se puede adquirir, un reglamento y una serie de normas que hacen que el juego pueda ser practicado de forma correcta.

Llegando a este punto, y conociendo un poco el trasfondo en varios ámbitos de lo que el juego es y puede ofrecer, definiría el juego de la siguiente manera:

El juego es una actividad que puede realizarse con un fin pedagógico, físico o ambos y tiene como objetivo entretener lúdicamente a quien lo practique e introducir a través de él diferentes aspectos en función del contexto en el que nos encontremos, cumpliendo así el reglamento que precise y adquiriendo en su práctica un rol individual o colectivo.

Entrando ya en el tema de lo que los juegos tradicionales y populares son, podemos entender y comprender lo que una sociedad o una cultura determinada es en la actualidad o en su historia, gracias a la práctica de su juego. En palabras de (Lavega, y otros, 2006) Los juegos son el espejo de su sociedad y los mensajes que reflejan son tan variados y originales como las sociedades que los hacen emerger.

Los denominados juegos tradicionales y, populares son lo que coloquialmente hablando conocemos como “los juegos antiguos”, “los juegos a los que jugaban nuestros abuelos y abuelas” y “los juegos aburridos”, esta última denominación, que tanto he escuchado por parte de los niños y niñas, se debe a que la falta de tecnología y acción en estos juegos hagan que sean aburridos.

Para definir lo que los juegos tradicionales y populares son, primero, hay que diferenciar lo que lo términos “popular” y “tradicional son” y después aplicar esa definición dentro del término del juego. Siguiendo la idea de (Lavega Burgués & Olaso Climent , 2003)

-Popular: Describe lo que pertenece o es relativo al pueblo como colectividad, que es propio de él, en contraposición a lo que es culto. Así, un juego popular representaría aquella práctica lúdica que es muy conocida o está muy extendida en una comunidad.

-Tradicional: Representa a otro adjetivo que viene a indicar lo que es de uso común, usual y que implica repetición en base a la costumbre adquirida. Siguiendo esta línea de pensamiento, debemos resaltar que para hablar de un deporte tradicional se debe hacer referencia a aquella práctica deportiva, que aparte de ser usual y de ser o haber sido popular, se repite y se transmite de forma generacional.

Pero si aplicamos estos términos a lo que la idea de juego tradicional y popular es, (Valero Valenzuela & Gómez López, 2008) se apoyaron en las ideas (de (Navarro, 1998) y (Lavega, 2000) para definir estos juegos y así ver sus diferencias:

- Tradicional: Son aquellos juegos que conocemos desde siempre y que incluso son conocidos por nuestros antepasados, es decir significa arraigo en la cultura. Son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que, por lo tanto, se han ido transmitiendo de forma generacional.

- Popular: Practicado por la masa de la población, es decir que forma parte de la llamada cultura popular. Es aquel juego que está muy arraigado en una determinada zona y que los habitantes del lugar lo practican habitualmente ya sea general o en un sector de la población.

Por otra parte, hablando del origen de estos, (Trigueros Cervantes, Giles Girela, & Herencia Gutiérrez, 2015) se apoyaron en la idea de (Navarro, 1996), el cual estableció que el juego se ha configurado en la cultura a partir de dos parámetros que influyen en el desarrollo cultural, los cuales son:

-Parámetros de orden ideacional: Aquellos que hacen referencia a la concepción dualista, el símbolo, el mito, la magia, el ritual, los valores, etc.

-Parámetros de orden estructural: Reflejados en el estatus, la jerarquía, la división de género, la economía y la subsistencia.

Desde mi propia experiencia, sobre todo en mis años de infancia, los juegos tradicionales los conocíamos como aquellos juegos que, dentro de una región, pueblo o ciudad, se jugaban de la misma manera que durante todos los años se han jugado por nuestros antepasados. Eran juegos que pertenecían a ese lugar, como si de un emblema estuviéramos hablando.

En mi pueblo (Amayuelas de Arriba), conocíamos los juegos tradicionales como nuestros abuelos y abuelas los conocieron, con las mismas reglas, aunque, adaptándolos al contexto presente y con otro tipo de mentalidad en la sociedad vigente. Algunos ejemplos de estos juegos tradicionales eran: La chana, La Monterilla, El Bolo Palentino o La Rana.

Por otro lado, si hablamos de los juegos populares, mi experiencia recae en mi otro pueblo (Castrillo de Don Juan), también perteneciente a la provincia de Palencia. Mi infancia, también se ha visto marcada por la participación en juegos populares, los cuales quizás pasaban a ser más bien un pasatiempo o un método para lidiar con el aburrimiento.

Los juegos populares los considerábamos como un tipo de juegos quizás con menor importancia respecto a los tradicionales, los cuales siempre estaban marcados por un ganador, un trofeo o un campeón en unas fiestas, sin embargo, los juegos populares a pesar de desenvolverse en un ámbito donde también prevalecía la competitividad y el gen ganador eran sin un trofeo, sin aparecer en competiciones de fiestas o sin hacer un “espectáculo” sobre él.

Entre los muchos juegos populares que practiqué estaban: El escondite inglés, El pañuelito, Polis y Cacos, Balón Prisionero, etc.

Los juegos populares siempre han tenido esa fama de juegos pertenecientes a una clase social baja, a los juegos de la calle o a juegos para gente con pocos recursos, algo que mi familia en tiempos anteriores se vio afectada. Pero, eso es algo que no considero que sea del todo cierto, ya que, los juegos son para quien los quiera jugar, para quien pueda jugarlos y sin ningún tipo de impedimento.

Son muchos los autores que también conciben la idea de juegos populares y como yo o de forma similar, por ejemplo, basándonos en la idea de (Moreno Pablos, 1992):

El termino popular que pudiera entenderse como actividades surgidas del “pueblo”, consideramos que se produce una separación en estratos sociales que no es real, apareciendo una posible contraposición de juegos y deportes del pueblo frente a las actividades deportivas de la nobleza o aristocracia.

En cuanto a lo que característicamente hablando presentan estos juegos, (Moreno Pablos, 1992) basándose en la idea de (Chateau, 1960), señaló que las características principales de los juegos tradicionales y populares son:

-Proviene de la presión de generaciones anteriores, y se transmiten oralmente.

-Son altamente ritualizados, con fórmulas de echar suertes determinadas para determinar equipos, canciones o declamaciones que acompañan la actividad y los desplazamientos.

-En la mayoría de los casos son de carácter competitivo.

4.3 Currículo oficial, justificación desde la ley

Dentro de todos los ámbitos que he nombrado anteriormente, como son el interés personal y el interés educativo, entramos dentro de la ley de Educación (Ley Orgánica 3/2002, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación), la cual contempla entre toda la información que ofrece, una amplia importancia al juego.

En cuanto a lo que nuestra Comunidad Autónoma se refiere (Castilla y León), citándome a lo que el BOCYL (Decreto 26/2016, de 21 de julio) como currículo oficial de la comunidad ofrece, el juego es uno de los 6 bloques que el área de Educación Física dispone.

El Bloque 4 (Juegos y actividades deportivas) se centra en los contenidos que relaciona al juego con las actividades deportivas, haciendo referencia a las manifestaciones culturales y sociales de la acción humana, las normas y reglamento que se debe emplear y los valores personales que se deben cumplimentar por parte de los participantes.

Dentro de los contenidos del bloque 4 (Juegos y actividades deportivas), el primero que aparece dentro de los 11 ofrecidos, hace referencia a el conocimiento de los juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales siendo practicados dentro del área de Educación Física, centrándose en los que provienen de origen a la Comunidad Autónoma en la que nos encontramos, Castilla y León.

En el apartado de orientaciones metodológicas, se nombra que la propuesta curricular que se ofrece en el área de Educación Física debe de abarcar de forma secuenciada los aprendizajes del alumnado en función de su edad y su momento madurativo, algo que si observamos desde el punto de vista que nos interesa en este tema del TFG está justificado, ya que, los juegos tradicionales y populares se deben de ejecutar en función de la edad y el momento madurativo en el cual el niño o la niña se encuentre.

También, dentro de este propio apartado de orientaciones metodológicas, se dirige a las actividades que se practiquen a lo largo de las sesiones como actividades que no fomenten la competitividad y la agresividad, siendo estas unas de las principales manifestaciones que se llevan a cabo durante el juego.

Pero basándonos en esto último, en caso de que se presenten estos casos de agresividad que derive en violencia o competitividad que pueda desencadenar un problema mayor, el docente, en este caso de Educación Física, ¿Cómo puede mediarlo?, ¿Con qué conocimientos cuenta? Haciendo referencia a (López Álvarez & Peña García, 2018) En la escuela primaria de enseñanza general, los profesionales de la Educación Física tienen escasos conocimientos y recursos teórico-metodológicos, para intervenir con procedimientos psicopedagógicos que eviten la aparición temprana d trastornos de conducta.

Quizás esto, desde mi punto de vista, debería de estar marcado o propuesto en algún tipo de documento para fomentar la formación en los docentes de Educación Física y así poder lidiar con este problema.

Siguiendo entonces las indicaciones que se proponen en el BOCYL, queda más que justificado desde el marco legal y la vigente ley educativa la presencia de los juegos tradicionales, populares y autóctonos dentro de las sesiones de Educación Física, pero ¿De qué manera se deberían de emplear esos juegos?, esa pregunta trataré de responder a lo largo de este TFG.

4.3.1 Juegos tradicionales y populares en Castilla y León.

La comunidad de Castilla y León es una comunidad que históricamente siempre se ha visto envuelta en juegos tradicionales y populares. En días festivos, después de ir a misa, como un método de pasar el tiempo y divertirse o apostar algo, etc.

Los juegos tradicionales a pesar de conservarse a lo largo de varios años, algunos, tienen procedencia francesa, otros romana, rasgos visigodos, algunos con dosis andalusí y otros han tenido origen en la propia comunidad o han sido transmitidos entre la gente del propio país, siendo así “marca” nacional propia. (Iglesia Aparicio, 2020) hace referencia a esto diciendo lo siguiente:

España, a lo largo y ancho de su territorio, se caracteriza por una rica cultura popular; en ese sentido, las distintas poblaciones cuentan con una sólida historia en temas de juegos tradicionales. Cada comunidad autónoma, cada provincia, cada municipio y cada pueblo guardan una estrecha historia con el pasado, vista de manera evidente en los juegos tradicionales de siempre, aquellas formas de ocio y cultura que se transmiten de generación en generación.

Castilla y León cuenta con un amplio abanico de juegos tradicionales, los cuales traspasan las fronteras de cada comunidad y son conocidos a nivel estatal desde años atrás, entre ellos destacan: Los juegos de bolos: Palentino, leonés, segoviano, burgalés, ribereños, etc., La calva, La herradura, La monterilla, La rana, Lucha Leonesa, El billar romano, La corta de troncos, Lanzamiento de Barra Castellana y La tanga.

Por lo general, la práctica de estos juegos está basada en la habilidad, aunque en alguno de los casos predomine la fuerza y la resistencia. La mayoría presentan rasgos de entretenimiento sin ningún trasfondo detrás, pero existen casos, como el de la monterilla, un juego creado por pastores que tiene un trasfondo en relación a la labor de los pastores con las ovejas, ya que, el material de uso tradicional son unas boinas y unas cachavas y otro ejemplo es el de la corta de troncos, cuyos rasgos presentan relaciones con las labores forestales, vinculando así el juego a lo que la sociedad requería en el momento que se inventó, como ya he nombrado anteriormente.

(Iglesia Aparicio, 2020) hizo la siguiente clasificación para los juegos tradicionales en Castilla y León en función de su fin:

- Juegos ancestrales pastoriles: Caracterizados por ser más toscos y simples en sus reglas.
- Juegos militares: Requieren de cierta destreza a la hora de ejecutarlos.
- Juegos populares: Servían de entretenimiento, espíritu festivo y de competición.

Estos juegos, hoy en día, ya no se practican de manera constante a lo largo del año, ya que, el éxodo rural y el desalojo de los jóvenes en los pueblos a las ciudades ha sido notable en todos los ámbitos, en concreto en el de los juegos tradicionales y populares también, ya que, sin las nuevas generaciones al corriente de lo que los juegos tradicionales y populares eran, no se practican, no se transmiten y considero que si esto no para, con el paso del tiempo se irán perdiendo hasta que se desconozca completamente de ellos.

Estos juegos en la actualidad se suelen practicar en estaciones del año que acompañen a los habitantes de un pueblo, como es el caso de primavera y verano, más habitual en verano. Los meses de verano es frecuente que se presenten las fiestas de los pueblos, y es ahí donde se dan más práctica

a estos juegos y los jóvenes se pueden percatar más de lo que son, conociendo el material que se usaba (si se sigue conservando) y con sus antecesores, que suelen ser abuelos, abuelas, padres y madres.

Antiguamente, el hecho de que un niño o una niña pudiese participar en uno de estos juegos con sus padres o con algún familiar era de un gran valor, una oportunidad única que el niño o la niña guardaría siempre en su memoria.

En referencia al hecho de transmitir los juegos y la forma de jugar de manera generacional y con el paso de los años, (López Hervella, 2011) comenta que:

Antaño se correspondía con gran valor la posibilidad de que los jóvenes pudieran participar en un corro de lucha junto con los mayores. Eran los más jóvenes los que desarrollaban los primeros combates, permitiéndoles, en un futuro, aspirar a participar con los adultos más experimentados.

4.4 Inclusión de los juegos tradicionales y populares (pros y contras)

Siguiendo el marco legal de la vigente ley educativa y ciñéndome al currículo educativo de Castilla y León (BOCYL), desde un punto de vista como docente, pretenden que, en la enseñanza, en concreto desde el área de Educación Física, instauren los juegos tradicionales y populares.

Quizás, el hecho por el que desde la ley se persiga la instauración de esto, tiene que ver con la vuelta al pueblo por parte de los jóvenes en nuestra comunidad (Castilla y León) o porque se fomente la práctica de estos juegos como algo positivo más allá de lo que estamos acostumbrados con videojuegos, aparatos electrónicos y sedentarismo en el sentido lúdico.

En cualquier caso, es el docente quien tiene que instaurar esto si quiere seguir en sus programaciones y unidades didácticas lo que la ley dicta.

Jugar es sinónimo de unión, de felicidad, de diversión y de entretenimiento, algo que se ha podido ver truncado en la actualidad en el ámbito deportivo por el fanatismo, los forofos y el gen competitivo de los que lo practican.

Antiguamente, sobre todo en ámbitos de competición y en juegos donde había algo valioso en juego, la práctica de estos juegos podía desencadenar en una trifulca o un malentendido que llevase a extremos la práctica, pero como se indica en (Redacción Diario Valderrueda, 2018) al margen de la competición en sí, existe otro factor que contribuye a mantener viva la tradición y es la voluntad de aumentar la interrelación entre pueblos.

Siguiendo la idea de esto, cabe destacar que ha habido pueblos que han unido lazos, unido personas y costumbres propias través de su juego, algo enriquecedor que fomenta más aun su práctica, donde se creaba un ambiente social positivo.

Los juegos tradicionales y populares hoy en día son practicados, por lo general, por personas mayores, las cuales han vivido más de cerca estos juegos y han creado vínculos de amistad, que han pasado tardes y mañanas jugando a estos juegos y haciendo deporte a través de ellos durante su infancia, pero, los jóvenes podemos salir a jugar, podemos practicarlo y podemos hacer de nuestro ocio goce y disfrute con esto.

Según (Jaouen, 2009) los principales activos de los juegos tradicionales se concretan en: Favorecer los intercambios entre barrios, entre municipios, entre regiones y mantener signos y raíces

de identidad cultural. Partiendo de estas ideas, quizás los juegos tradicionales y populares no constatan nada malo en sí y no presentan aspectos negativos para que estos desaparezcan o estén desapareciendo. A pesar de esto, no opino de la misma forma y explicaré en este apartado el por qué.

Como una anécdota que viví recientemente en mi pueblo (Amayuelas de Arriba) con un pariente lejano con el que charlé sobre este tema, vi cómo al preguntarle que eran para él estos juegos, su respuesta me sorprendió y me hizo reflexionar. Sus palabras fueron: “Para mí y para nosotros esto lo es todo, ha sido todo y nos representa a todos”.

Los jóvenes de hoy en día, centrados en un futuro inquieto, con numerosos cargos en el aspecto académico y en su propia formación, no dan de sí para comprender dentro de la sociedad tan desarrollada que viven sus antepasados y conocimientos y referencias culturales. Es por eso por lo que (Lagardera Otero, 1992) afirma que surge así la necesidad de la escolarización con el fin de que el edificio escolar y sus gestores, los profesores, sean capaces de dotar a los individuos jóvenes de aquellas referencias culturales que el medio natural, la familia, no está en condiciones de ofrecer.

Estamos en una sociedad donde los juegos tradicionales y populares nos muestran más rasgos del pasado que del presente, se presentan como una forma “anticuada” para jugar y no cobran la importancia en nuestra sociedad como la cobraban antiguamente.

Entre muchos de los factores por los que se ha visto esto afectado, tiene que ver la despoblación rural, sobre todo por parte de los jóvenes, los cuales eran los que más fomentaban estos juegos y lo solían hacer en los pueblos.

Para que esta situación de los juegos tradicionales cambie y se vuelvan a valorar como el elemento cultural que son y los aspectos positivos que estos pueden transmitir se debe de hacer un cambio.

Para corroborar esto y así poder catalogar al juego tradicional como un elemento de la cultura, en referencia a los juegos tradicionales, según (Trigueros Cervantes, Giles Girela, & Herencia Gutiérrez, 2015) en el (juego tradicional) se comparten un conjunto de significados, expectativas y comportamientos de un grupo social, que dan lugar a diferentes intercambios sociales, el juego tradicional se puede considerar como un elemento de cultura.

Pero, buscando una solución a esto y tratando de volver a instaurar estos juegos, comentaré a continuación diversos motivos apoyándome en referentes del ámbito deportivo y de la educación.

Dentro de la cultura de cada región, o de cada país o de cada sociedad, entran la arquitectura, la música o la gastronomía, pero en ese amplio grupo de aspectos que forman la cultura de un lugar, hemos visto como los juegos cobran una gran importancia, siendo estos, en algunos casos, su elemento característico que hace que sea esa región o ese lugar conocido. Aragón con las Brillas, Cataluña y sus Castells, El salto del pasto en Canarias, y multitud de ejemplos de distintas zonas de nuestro país hacen que sea culturalmente conocido para el resto de la población, no solo para aquellos y aquellas que viven allí.

Para corroborar esto, (Lavega, y otros, 2006) afirman que el juego tradicional no aparece como una pura frivolidad. Participa de una identidad cultural en cada comunidad que manifiesta escenarios lúdicos, originales e íntimamente ligados a las formas de vida locales, a sus creencias y pasiones.

Los juegos tradicionales y populares nos han acompañado siempre, desde que hemos emergido en una sociedad en la cual los recursos eran pocos y el desabastecimiento implicaba la falta de material para su práctica hasta hoy en la actualidad en pleno siglo XXI, donde la práctica de estos juegos viene dada en algunas pocas zonas.

La práctica de los juegos tradicionales y populares hoy en día ha pasado a considerarse en algunas modalidades un deporte y a ser practicados única y exclusivamente en algunos pueblos en situaciones especiales, como en fiestas patronales o acontecimientos especiales.

Entre los aspectos positivos de los juegos tradicionales y populares, cabe destacar la apreciación y el análisis de la lógica interna de los juegos tradicionales y populares desde fuera, es decir, visto desde un punto de vista externo, apreciando los significados simbólicos que estos juegos transmiten, los comportamientos de lo que los practican, en que momentos, etc.

Para apreciar la lógica interna del juego en los juegos y deportes tradicionales y populares a través de su lógica externa (Lavega, y otros, 2006) observaron aspectos como:

- Características de los protagonistas (por edad, por género, condición social...)
- Zonas donde se celebra la práctica (emplazamientos; calle, plaza, instalación específica...)
- Materiales (proceso de construcción y personalización de los objetos)
- Localización temporal (momento de práctica: festividad, época del año, momento del día...)

Entre otras de las características que hacen que los juegos tradicionales y populares sean un aliciente para ser practicados y fomentar su puesta en marcha, entra el aspecto físico, el ejercicio al realizarlos y los beneficios para la salud. Es bien sabido que hacer deporte y ejercicio tiene una gran cantidad de ventajas para nuestro organismo en todos los sentidos, es por eso, por lo que hacer ejercicio a través del juego es más enriquecedor todavía.

En la actualidad, la obesidad, sobre todo infantil, y la falta de ejercicio en nuestras vidas ha llegado a límites extremos, donde considero que la obesidad es una “pandemia” que actúa sigilosamente entre los niños y niñas. Para combatir esto en nuestra sociedad, está complicado, vivimos de forma sedentaria y lo que supone un mínimo de ejercicio físico lo ahorramos y lo tratamos de evitar, ya sea con máquinas, aparatos electrónicos o elementos que hagan un trabajo por nosotros.

En este apartado, entran los juegos tradicionales y populares, los cuales son un método de ejercitación física y movimiento, algo a tener muy en cuenta si le sumas el carácter lúdico y pedagógico que estos pueden transmitir en su práctica.

Es bien sabido que la cultura y la gastronomía son términos que van dados de la mano y que guardan una gran relación. En los pueblos siempre se ha caracterizado la gran gastronomía, el buen comer y los alimentos de la tierra. En relación con esto (Jaouen, 2009) afirma que:

Los juegos tradicionales tienen como contexto habitual el de la gastronomía tradicional. Se trata de un estilo de alimentación resultado de la transmisión de costumbres durante cientos de años que ha dado como resultado un abanico extraordinario de platos equilibrados en términos de salud, donde se combina el consumo de proteínas, grasas y cereales o hidratos de carbono.

A raíz de estos problemas y con fin de buscar una solución, (Jaouen, 2009) hace referencia al congreso de Aranda de Duero (2009), donde propusieron los siguientes aspectos a través de los juegos tradicionales y populares en relación a este tema:

- Juegos tradicionales y salud a través de la educación (agentes como: la escuela, la familia, el pueblo).

- Juegos tradicionales y salud fisiológica y psicológica a través de la actividad física y el deporte.

- Juegos tradicionales y emancipación (favoreciendo una emancipación y una expansión social; por ejemplo, el caso de los juegos de bolos de mujeres en España).

- Juegos tradicionales y salud psicológica por la risa y el entretenimiento colectivo.

- El tema “Juegos tradicionales y entorno favorable a través de una alimentación equilibrada”.

Siguiendo las riendas del ámbito infantil centrándome desde una perspectiva como docente, los niños y niñas de las escuelas hoy en la actualidad apenas tienen conocimientos de estos juegos más que por la propia escuela y en algunos casos por experiencias en lugares como sus pueblos y juegos en algún tipo de actividad.

Los juegos tradicionales y populares en los niños y niñas son un mundo nuevo del cual no han sido partícipes, es algo que debemos inculcar de manera adecuada, sin cometer errores del pasado y aplicándolos a la vigente sociedad.

Entre algunos aspectos positivos de cara a los niños y niñas, podemos apreciar que, a través de estos juegos, socializan y ganan más confianza, ejercitan su cuerpo, desarrollan competencias y habilidades motrices, conocen culturalmente su pasado y las costumbres antiguas y juegan al aire libre.

En referencia a este aspecto y en la posible integración a través del juego tradicional en los niños, en una entrevista en el periódico “La Vanguardia” (Lavega, 2019) comentó lo siguiente:

En el juego de la cadena, las dos personas que van cogidas de la mano se oponen al resto, pero cuando esta pareja toca a otra persona, el jugador atrapado cambia de equipo. En estas situaciones es prácticamente imposible que queden participantes marginados.

Basándose en este ejemplo de juego tradicional, Pere Lavega es partidario de que a través del juego la inclusión e integración por parte de los niños es positiva y con este ejemplo se puede ver de forma clara y sencilla como se pueden dar este tipo de situaciones.

Siguiendo las riendas de este tema se puede valorar también aspectos como la igualdad, diversidad y otros aspectos interesantes que a través de los juegos tradicionales pueden transmitir. En esa misma entrevista (Lavega, 2019) afirma que el juego tradicional permite desarrollar toda una serie de experiencias que fomentan las relaciones interpersonales, la perspectiva de género, la igualdad y la diversidad cultural.

Algo que también es importante destacar en el aspecto de los juegos tradicionales es el hecho de que los niños jueguen con el material “oficial”, es decir, que utilicen los materiales que antiguamente se usaban, ya que, con los que se juega a estos juegos hoy en día son materiales innovados, nuevos y no tienen ese aspecto que los hace tan peculiares.

Es motivador el hecho de que puedan utilizarlos y de una forma u otra considero que se van a instaurar mejor en ellos y van a comprender mejor su trasfondo y más aún si queremos introducir una cultura a través de su juego o que se conozcan las costumbres de una sociedad con sus elementos, sus cosas, etc. (Lagardera Otero, 1992) consideró lo siguiente:

Cuando las enseñanzas que se asumen por transmisión o auto explicación se llevan a cabo en el mismo contexto en donde se sirve, utilizando recursos y utensilios que son inmediatos, que están in situ, podemos afirmar que estas remiten a la vida misma, por lo que entendemos que son enseñanzas contextualizadas.

También, en lo que al “material oficial” se refiere, entra el lugar oficial, los campos antiguos y los lugares donde se jugaban antiguamente. Hacer partícipe a un niño o a una niña en un sitio donde antes se jugaba y se juega actualmente motiva e incentiva a práctica. Como antes mencionaba el papel de los materiales de verdad, el espacio y el lugar, en este ámbito de juegos, crea un lugar y un ambiente positivo para la práctica.

En referencia a esto, los juegos tradicionales, entendidos como realidades resultantes de las interacciones sociales debieran analizarse en el entorno que se producen o los acogen, ya que es allí donde se proyecta su verdadera significación. (Trigueros Cervantes, Giles Girela, & Herencia Gutiérrez, 2015). Evidentemente esto sería más enriquecedor, pero, en función del contexto se podría o no adaptar al colegio en el que nos encontremos, valorando así su práctica o no.

Después, si analizamos el carácter cooperativo que tienen estos juegos se pueden fortalecer valores como la amistad, el compañerismo, el respeto y la igualdad. Este tipo de juegos se puede aplicar en un contexto donde pueda predominar el buen ambiente o en un momento especial para entrelazar amistades y compañerismo.

Al fin y al cabo, desde la escuela se busca que los niños aprendan, pero el hecho de crear un buen ambiente dice mucho. (Orlick, 2002) afirma que:

La idea que hay tras los juegos cooperativos es sencilla: jugar con otros mejor que contra todos; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego. Bajo mi punto de vista considero que fomentar los juegos y en concreto los que intervengan en rasgos cooperativos hace bien a todos y a todas, siempre y cuando se haga de manera adecuada.

Entre la cantidad de cosas buenas que aportan estos juegos, podemos decir que el hecho de que el currículo oficial de Castilla y León (BOCYL) incluya su adhesión a la escuela es algo que deberían de tener en cuenta los centros escolares y profesorado a la hora de programar, pero, ¿De qué manera vamos a proponer estos juegos?

La respuesta, bajo mi punto de vista como futuro docente y sobre todo como persona es muy sencilla y fácil de comprender: El juego, sea el que sea, lo deben de participar quienes quieran sin ningún tipo de discriminación y aplicando las mismas condiciones a todos y a todas, sin ningún tipo de desigualdad.

Pero, jugar a estos juegos como se jugaba antiguamente con los mismos rasgos, las mismas condiciones y las mismas condiciones para nada deberíamos de transmitirlo así. Deberíamos de instaurarlos aplicados a una sociedad justa y en igualdad de condiciones, es decir, lo que actualmente estamos consiguiendo gracias a todos los avances que hemos logrado.

Antiguamente, las mujeres no podían realizar estos juegos, por cuestiones físicas se creía que eran menos capaces de algo que los hombres y por la mentalidad de la época, la cual ponía a las mujeres con un papel secundario, siempre en el ámbito de las labores de casa, la maternidad y la manutención de los niños.

Los juegos a los que jugaban las niñas y las mujeres eran juegos que no requerían fuerza o elevar los niveles físicos mucho, por ejemplo, la comba o las palmas. Algo a destacar de estos juegos eran las canciones que se cantaban, unas canciones que, bajo mi punto de vista, tienen un “mensaje subliminal” cada una de ellas.

Para comprender esto, lo más sencillo es analizarlo a través de varios ejemplos en algunas de las canciones antiguas en el ámbito de los juegos. (García Blanco, 1996) en una de sus clasificaciones de juegos de corro con escenificaciones nos pone el ejemplo de la siguiente canción, llamada “Arroz con leche”.

La letra de esta canción perteneciente al pueblo de El Arco, en la provincia de Salamanca, es una clara evidencia de lo que la sociedad antigua tenía idea ya desde pequeñas edades, donde ya instauraban de forma inconsciente a través de estas letras el rol que debían tener tanto los hombres, en este caso los que eligiesen y las mujeres, las cuales debían de tener unos “requisitos” para poder ser elegidas por un hombre.

Una canción que es muy conocida entre las que se cantaban en los juegos de comba es la llamada “Papá, mamá”. Esta canción cantada por las niñas en la comba hace a la idea a las niñas de que algo como el matrimonio que debía ser a la edad que los padres y madres de aquella época eligiesen, algo que las niñas no percataban al cantarlo y que era transmitido de generación en generación.

En la actualidad esta canción la solemos escuchar alguna vez, pese a ello, por suerte las mujeres pueden decidir cuándo y con quien se casan en el caso de que quieran.

Entre todas estas canciones de juegos, a pesar de ser de muchos años atrás y con una sociedad no avanzada que digamos, encontramos un cantico dentro de los juegos de comba llamado “Al pasar la barca”, perteneciente al municipio de La Maya, en la ciudad de Salamanca, que muestra algo de rebeldía entre las mujeres.

Esta canción es de las pocas que rompen con el estereotipo de mujer sumisa en todos los sentidos y muestra ese indicio de rebeldía tan característico que puede prevalecer en una mujer empoderada.

A pesar de todo esto, hoy en día en muchos sitios solemos ver a las niñas jugando a la comba y a las palmas, mientras que a los niños no. Quizás esto tiene que ver porque venimos de muchos años con algo instaurado y a pesar de avanzar en muchos aspectos esto lo tenemos que seguir cambiando con el tiempo.

Indagando entre diferentes libros en los que he buscado información para este TFG me he encontrado en el libro “*Apuntes Palentinos*” una historia bastante triste ya la vez bonita de años atrás.

La tradición romancesca nos habla de que la que era Dama de Arintero (Juana García) e hija del conde de Arintero, se disfrazó de hombre debido a la ausencia de su padre Juan García para participar en la guerra de sucesión entre Juana la Bletraneja y doña Isabel por la sucesión de Castilla al morir Enrique IV.

Juana, en lugar de su padre el cual por su avanzada edad no podía acudir y la deshonra que iba a suponer para su familia, adoptó el nombre de Diego Olivares

Cuando Juana volvió de la guerra, cansada por el desgaste que esta requería, se paró a descansar en un pueblo llamado La Cándana. Mientras comía su caballo y ella descansaba se entretuvo a jugar a los bolos con la gente que había en ese lugar.

La tradición cuenta que unos soldados, con órdenes de Isabel, la descubrieron y la asesinaron en la cancha de bolos.

Hay versiones que cuentan esta historia de diferente manera, pero, en el caso de que esta sea la verídica, es triste pensar el contexto en el que una mujer estaba enfrentada antiguamente y más aún situándonos en el ámbito de los juegos, los cuales solo podían ser participados por los hombres.

Hoy en día este tipo de casos son inviables que sucedan y son difíciles de encontrar, ya que, hemos avanzado como sociedad, hemos innovado en cuanto a términos de igualdad se refiere y hemos dado, entre todos y todas, el papel que merece la mujer en las mismas condiciones que los hombres.

A pesar de ello, el tema de los juegos tradicionales y populares sigue siendo un terreno complicado y difícil de analizar, la herencia de estos sigue presente en muchas comarcas, pueblos y lugares donde quizás prevalezca la idea de una sociedad antigua, aunque sea en menor porcentaje.

(Lavega, y otros, 2006) en un análisis con porcentajes respecto a la distribución de los juegos y deporte tradicionales europeos en función del género de los participantes, nos ofrecen los siguientes datos: Participación exclusiva de los hombres: 39,1%, participación mixta: 38,6%, hombres por un lado y mujeres por otro: 17,6 % y participación exclusiva de las mujeres: 4,6 %.

A pesar de que este análisis sea de 2006, es reciente y muestra de forma muy clara el papel de las mujeres en estos juegos.

Antiguamente, las mujeres, cuando comenzaron a jugar siempre lo hacían con un trasfondo de por medio, por ejemplo, si jugaban a los bolos, aparte de realizarlo ellas solas lo hacían con dinero de por medio y, rara vez lo hacían por ocio, por goce o por disfrute.

Después de constatar varias opiniones de diferentes autores y autoras, del ámbito deportivo, del ámbito educativo, etc. Me gustaría dejar mi opinión sobre este tema en mi TFG:

El hecho de practicar los juegos y las actividades que realizaban nuestros antepasados en nuestras ciudades y nuestros pueblos considero que es un acto muy enriquecedor en muchos sentidos, entre ellos los siguientes:

- No perdemos tradiciones que han ido navegando entre generaciones a lo largo de la historia.
- Dejamos a un lado los videojuegos, los aparatos electrónicos y salimos de esa rutina en la cual los jóvenes hoy en día están instaurados, siendo la calle un lugar menos poblado por los mismos.
- Fomentamos la práctica de juegos en pueblos, dejando a un lado el éxodo rural.
- Incentivamos a nuevas generaciones la comprensión de los mismos y participación en un futuro.

-Rememoramos familiares, momentos especiales y añorados, creando así un ambiente acogedor, familiar y agradable.

-Fomentamos el ejercicio físico, siendo este el protagonista en la mayoría de juegos.

-Desarrollamos destrezas físicas aplicables en otros ámbitos de la vida.

-Nos introducimos de forma involuntaria en culturas a través de su práctica y las conocemos (en el caso de que no se conozcan).

Entre todos estos aspectos positivos, nos encontramos con una gran variedad de factores que puedan motivarnos a practicar estos juegos, instaurarles de una forma u otra en nuestra actual sociedad y propiciamos así su uso para que no se queden en el olvido.

Pero, por otro lado, mi opinión tergiversa mucho la idea de instaurar estos juegos hoy en día. No considero que no se deban de instaurar, pero me gustaría cambiar algún que otro detalle, el cual considero que es de vital importancia.

Los juegos tradicionales y populares, si algo he aprendido de ellos es que están hechos para jugarse en otra época y que si estos se quieren poner en práctica hoy en día deben de ser modificándose en varios sentidos.

Lo primordial para mí sería mantener estos juegos para el uso y disfrute de todos y todas, no catalogando a ciertos juegos para los hombres y otros, por defecto a las mujeres y no imponer que determinados juegos sean jugados exclusivamente por los hombres por el mero hecho de que se considere que tienen más fuerza, más inteligencia, mayores destrezas físicas, mayor habilidad, etc.

Los hombres y las mujeres pueden guardar diferencias físicas, al igual que entre hombres unos son más fuertes que otros, entre mujeres alguna es más fuerte que otra, pero también existen mujeres más fuertes que hombres, a pesar de ello, me niego a pensar que un juego pueda ser jugado en función de tu fuerza y menos en función del género. Una cosa es que tú mismo decidas que no te ves capaz de realizarlo, donde entrarían aspectos personales que nadie debe entrometerse, pero otra muy distinta es imponerte a no jugar porque aparentemente presentes menos fuerza, menos agilidad, menos destrezas, etc.

Otro aspecto que me gustaría decir es el hecho de que antiguamente determinados juegos tradicionales y populares iban dirigidos a diferentes personas en función de su estatus social, haciendo así una clasificación entre juegos tradicionales y populares para la clase alta y otros juegos tradicionales y populares para la clase baja.

Los juegos son para todos y para todas, independientemente del género, del nivel socio económico, del país de donde procedas y de la ideología que tu tengas sobre ello.

También, puestos a juzgar lo que en otra época ocurría, no se puede mirar el pasado con los ojos del presente. Sí, es cierto que antiguamente dentro el tema de los juegos tradicionales y populares y lo que esto engloba se cometían verdaderas atrocidades, desigualdades y discriminaciones, algo que sí que considero intolerable, pero, ¿Quién no nos dice nosotros y nosotras que en 70-80 años futuras generaciones piensen lo mismo de nuestra sociedad?

Igual es que antiguamente la mentalidad era tan distinta que esto estaba normalizado y que muy pocas personas se atrevían a pensar lo contrario e ir así en contra del pensamiento de una sociedad, algo muy potente y muy difícil de derribar.

Independientemente de esto, no me pararé a debatirlo, ya que, cualquier desigualdad en cualquier ámbito, considero que es intolerable y debe de cambiarse, más aún si está en nuestras manos, como es en este caso.

Hemos visto como antiguamente, en los juegos, estos matices que he nombrado ahora no se cumplían, de hecho, quien lo hacía era castigado (en función del contexto), entonces, mi pregunta es ¿De verdad realmente es tan positivo volver a los juegos tradicionales y populares? La respuesta es sí, claro que es positivo, pero si cambiamos esos aspectos que he nombrado antes, entonces sí que instauraría los juegos tradicionales y populares en la escuela, en los parques, en los pueblos y en la vida cotidiana, pero no sé si hoy en día nuestra sociedad está tan avanzada como para poner en práctica todo esto respetándolo.

4.5 Elementos culturales que se transmiten a lo largo del juego

Llegado a este punto del TFG donde he constatado diferentes opiniones, formas de entender la dimensión cultural y la cultura lúdica, me quería basar, a través de una Unidad Didáctica realizada por mí con relación a este tema, en lo que estos juegos pueden transmitir para poder llevar a cabo mi investigación.

Esta investigación, con una fase práctica y primordial, se basa principalmente en la observación y el análisis en mi estancia en un colegio durante mi periodo de prácticas (Practicum II) a unos niños y niñas sobre lo que estos juegos pueden transmitirles, en función de varios parámetros.

Los elementos culturales en los que me he basado para llevar a cabo este proyecto son los que (García Monge, 2001) propone en la relación que hace entre juego y cultura, siendo los elementos que a continuación cito los que se van interiorizando a través de la práctica. Estos son:

- El poder físico y la agresividad

Se tiene sobre todo en cuenta en los juegos masculinos, donde predomina el contacto, la lucha por un espacio, lucha por el dominio, etc. Todo esto va provocando vivencias corporales que producen un poder físico.

- Tipo de contactos y relaciones

La práctica de los juegos siempre está marcada por los contactos entre los participantes. En función de lo que se esté jugando o las rivalidades que prevalezcan en ese juego los contactos van a ser de una forma u otra, al igual que enuncian del género cada cultura lúdica guarda diferencias en esos contactos físicos.

La diferenciación entre los contactos entre la cultura lúdica masculina y la cultura lúdica femenina en occidente son muy diferentes. La masculina se basa en el choque, contactos bruscos, toques entre espaldas y piernas, pero no entre manos. Estos son completamente opuestos a lo que la cultura lúdica femenina está caracterizada.

- Normalización y tolerancia de la agresión y el dolor

Acostumbrarnos al dolor y sobre todo normalizarlo es algo que es costoso y desagradable en cierto sentido, pero realizarlo a veces es la única forma de avanzar, sobre vivir o poder realizar un acto en el día a día. Por suerte en nuestra sociedad es muy inusual y poco frecuente, pero sociedades que están acostumbradas a vivir de la caza, guerra o combates es algo que está en el día a día desde edades tempranas para la vida adulta.

A pesar de que en nuestra sociedad se ha normalizado el hecho de evitar esos rasgos de agresividad que derivan en violencia, como podían ser las guerras de piedras, palos, escopetas de perdigones, etc. Se han visto hoy en día características, no similares en cuanto a lo físico se refiere, pero sí con un aspecto negativo que “mancha” el juego y el deporte, como puede ser: tirarse al suelo, perder tiempo, fingir una falta, intentar engañar, etc. Todas estas vienen precedidas de lo que los niños y niñas ven y observan en deportes de adultos en televisión u otros medios de comunicación.

- El tiempo

El tiempo es un mecanismo que nos puede introducir de forma involuntaria a la hora de practicar un juego, al momento del año o a determinado momento del día.

A través de algunos juegos como, por ejemplo, la rayuela, la comba o pasacalles aprendemos de forma involuntaria o voluntaria los días de la semana. También, con la práctica de ciertos juegos, asimilamos cuando se deben de jugar: antes o después del trabajo, después de ir a misa los domingos, en festividades religiosas, etc. Esto nos hace ver la repartición del tiempo y lo que era antiguamente el papel de la religión dentro de la estructura del día a día.

- La vivencia del espacio

En función del escenario donde se realice la práctica o del lugar, a través de las acciones, se interiorizarán diferentes vivencias que dará lugar a distintas actitudes.

En los diferentes tipos de juegos que nos encontramos la organización de los jugadores y jugadoras es de una forma u otra. En algunos juegos se invita a la invasión, en otros la forma en la cual nos distribuimos en el espacio es libre, en otros la invasión pasa a ser de carácter verbal y otros prevalece el silencio.

Como he nombrado anteriormente, en juegos asociados a la cultura lúdica masculina, prevalece sobre todo la invasión (física y verbal) y la ocupación libre en el espacio, mientras que en los juegos asociados a una cultura lúdica femenina se establece lo contrario.

El espacio supone un estímulo para realizar cada acción. Si compartimos el espacio, en función del género o la edad se valora la jerarquización de él. Por ejemplo, cuando yo era un niño de Educación Primaria, a la hora de los recreos (que es cuando mejor se aprecia esto) cada curso y cada clase sabía que patio le tocaba cada día de la semana.

Esto bajo mi punto de vista es algo negativo, y algo que por culpa de las delimitaciones que se han puesto con el paso de los años, se ha “deportivizado” la práctica en los patios y se ha impuesto, por decreto a minorías que no querían ser partícipe de ello un espacio asignado y de forma inconsciente una práctica o un juego dentro de él.

Un ejemplo muy claro al que hace referencia (García Monge, 2001) apoyándose en otros autores es el hecho de que se hagan estas delimitaciones por otros intereses, como puede ser económicos para nuestra sociedad con el caso del fútbol.

Otro aspecto a destacar respecto al espacio son los aspectos que se pueden instaurar y adquirir a través de la actividad lúdica. Por ejemplo, unos niños y niñas que jueguen en un espacio amplio y con grandes limitaciones va a hacer en los niños y niñas crear vivencias de posesión y confort gracias a la amplitud de estos espacios, por otro lado, los jugadores y jugadoras que lo hagan en un

espacio reducido y con limitaciones menores van a adquirir vivencias de contacto y jerarquización en muchos aspectos del juego.

- Roles sociales y aspiraciones de adultos

a) Estructuras económicas: Al vivir en una sociedad que tiende a ser consumista, muchas actividades, entre ellas los juegos, preparan de forma indirecta para la vida adulta en este sentido, sobre todo al ámbito económico y de mercado. En otras sociedades, en la cual no exista ese consumismo y el método de economía sea, por ejemplo, de subsistencia realizará otro tipo de juegos que preparen para otro tipo de vida adulta.

En este apartado, destacan sobre todo los juegos de mesa, los cuales están basados en el pago y venta o apuesta y pérdida.

b) Lo mágico y religioso: En referencia a lo que el tema de mi TFG refiere, el apartado de lo religioso influye en el ámbito de los juegos tradicionales. Poniendo el ejemplo del juego de la rayuela, se basa en donde está el infierno y donde el cielo, dejando así un mensaje religioso entre el bien y el mal. También en la práctica de ciertos juegos tradicionales se emplean canciones religiosas con un mensaje que nos acerca al cristianismo.

También, en este apartado se puede ver que a través de un elemento tan importante como la religión se pueden aprender nociones corporales, como la de no realizar ejercicio o juegos los domingos debido a que ese día de la semana se llevaba una ropa formal y cuidada.

c) Estructuras familiares: Es a través de muchos juegos como antiguamente se establecían relaciones entre la estructura familiar que iba a preparar el futuro de quien lo jugaba, sobre todo, en la cultura lúdica femenina, donde se citaba en canciones letras que de forma indirecta “preparaban” a las niñas a un futuro con un papel asignado por el mero hecho de ser mujer.

d) Estética y afectividad: A través de juegos, pasacalles y otros, se establece una estrecha relación entre la imagen y la afectividad, uniendo la estética a unos valores que forman la realidad desde un enfoque sentimental que conllevan a llevar en un futuro la preocupación por la imagen corporal, la pasión y lo que se considera estéticamente correcto en función del sexo (Colores asociados al sexo, elementos de adorno relacionados especialmente con las niñas, etc.)

e) Relaciones entre niños y niñas: El juego, entre todas las cosas que puede aportar, también cuenta con las aportaciones al ámbito amoroso entre niños y niñas. A través de los juegos se establecen relaciones amorosas que dan pie a situaciones de tono erótico en función de las edades.

La actividad lúdica es un puente hacia esos primeros acercamientos entre jóvenes y siempre ha sido un elemento a utilizar para o bien dar ese primer paso o bien dar pie a una relación amorosa de niños y niñas.

En relación con esto (García Monge, 2001) apoyándose en (Lapierre & Acouturier, 1985) muestra que muchos juegos están preparados de forma indirecta para estas escenas. Juegos de pillar, de rescate, esconderse, responder a preguntas, etc. Que en su representación tradicional se alían con unas épocas del año (normalmente estivales), unos lugares y unas horas (la caída de la tarde) para su desarrollo.

d) Propiedad, jerarquías y autoridad: El desarrollo de las actividades lúdicas guarda una estrecha relación entre lo que está jerarquizado y lo que no. Por ejemplo, los niños y niñas que se

crían en pueblos, por decreto, cumplen las normas que han cumplidos los demás niños y niñas siempre en función de la edad, asumiendo las burla o bromas que eso supone y realizando las mismas cosas que ellos y ellas hacían. Por otro lado, los niños y niñas que se han criado con su grupo de amigos y amigas de clase o del barrio donde vivan no van a tener que pasar eso.

En función de la formación que haya en el grupo variará mucho en el desarrollo del juego las socializaciones entre participantes.

Estos elementos relatados por Alfonso García Monge son los que voy a emplear para analizar e indicar su cumplimentación en la unidad didáctica que he realizado. A pesar de que todos muestran riqueza en su argumentación, no todos son viables en mi colegio y no todos pueden darse, pero, tendré en cuenta todos en todo momento.

5. METODOLOGÍA

Entre el abanico de posibilidades que el centro en el cual imparto prácticas (CEIP Tello Téllez de Meneses) me ofrecía en su programación didáctica, he escogido diferentes juegos tradicionales y populares para instaurarlos en la unidad didáctica que voy a realizar para mi análisis.

La unidad didáctica cuenta con 4 sesiones, por lo que, la duración de esta unidad es de 2 semanas, ya que, cada grupo cuenta con 2 horas de Educación Física semanales. La primera semana se realizarían la primera y segunda sesión y la segunda semana la tercera y cuarta sesión.

Contando previamente con el inventario del centro, los materiales que yo puedo aportar y la programación de mi tutor, escogimos los que nombraré a continuación. Mi tutor de prácticas, basándose en lo que el curriculum oficial (BOCYL) presenta, contaba con realizar dentro de una programación didáctica con una unidad didáctica dedicada a los juegos tradicionales y populares, por lo que, proponerle la idea no fue un problema.

Los juegos que he propuesto en la unidad didáctica entre las distintas sesiones son los siguientes:

Juegos tradicionales: Petanca, Bordón, Monterilla, Tanguilla, Sogatira, La rana, El bolo Palentino, La rayuela y “La ensartadilla”. Este último es una adaptación de lo que el juego tradicional de La herradura es. Por no disponer de esos materiales con los que se juega oficialmente decidí realizar una adaptación de este juego con similitudes y con el mismo fin: realizar un lanzamiento con precisión y puntería hacia un sitio, en este caso un aro pequeño sustituyendo a la herradura y un cono pequeño para introducir en él el aro sustituyendo así a la cachava.

Juegos populares: Polis y cacos, Pañuelito, Escondite inglés, Ratón y Gato y Carreras de sacos.

Previamente a realizar la unidad didáctica y planificar cada sesión me cercioré del conocimiento acerca de estos juegos consultando a mi tutor de centro. En referencia a los juegos populares, conocían ya su reglamento y partían ya de varias prácticas con ellos en sesiones de Educación física.

En cuanto a los juegos tradicionales propuestos también disponían de conocimientos exceptuando la adaptación de La herradura (Ensaltadilla), de La monterilla, la cual quizás algunos o algunas sabían jugar me confesó mi tutor, pero en clases de Educación Física todavía no la habían

practicado y de El bolo Palentino, el cual no habían jugado con ese reglamento y los materiales empleados eran otros.

Los materiales que he empleado en su mayoría han sido cogidos del colegio, la Petanca fue facilitada por mi tutor y yo me encargué de traer los materiales de: La monterilla, Bolo Palentino y sus respectivas bolas, La Tanguilla y los “tejos” de La rayuela.

Para realizar esta unidad didáctica, previa a su comienzo, grabé y edité un video explicando los distintos juegos tradicionales que íbamos a realizar, con su historia, su reglamento y sus materiales. Un video que empleé en la primera sesión para tener una primera toma de contacto.

6. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

Diariamente en el colegio que imparto mis prácticas de Educación física he ido anotando lo que sucedía en cada sesión, marcando los momentos que iba a necesitar después analizar y teniendo en cuenta momentos oportunos, los cuales me van a servir para poder llevar a cabo este análisis.

A pesar de haber realizado diariamente una memoria de lo ocurrido no es lo que utilizaré, iré un paso más allá para poder analizar estos elementos que se han transmitido y poder llevar a cabo unas conclusiones.

Para realizar esta exposición de resultados tomaré como indicadores los elementos culturales expuestos por Alfonso García Monge, los cuales han sucedido en cada una de las sesiones de la unidad didáctica en distintos momentos.

La vivencia del espacio

En el juego de La tanguilla se juega con 2 tangas para así poder dar pie a más participación entre el alumnado. En un momento dado, están jugando un alumno contra una alumna a La tanguilla. Para poder realizar el lanzamiento del tejo, hay en el suelo una marca, la cual delimita el lanzamiento y penaliza que se esté pisando o sobre pasa. En esta partida, el alumno he visto que la ha adelantado. Antes de yo ir a penalizarle, es el resto de sus compañeros quien viene a contármelo.

Este alumno muestra efusividad en sus quejas, no comprende que se le penalice y alega en su favor que ha sido sin querer cuando se le ha visto claramente cómo trataba de invadir un espacio y con ello poder derribar la tanga más fácilmente.

El alumno comienza a cabrearse y su enfado va más allá, llegando incluso a llorar o decir que no quiere jugar a ningún juego. La agresividad se le ha transmitido, una agresividad a través de la invasión de un espacio.

Esta frustración viene dada por sus dotes de jugador ganador, el cual hace lo posible por ganar siempre y trata de hacerlo de cualquier manera, justificando las trampas e incumpliendo las normas.

En el juego de La rana, con un grupo distinto, se da el caso de que un niño de sexto, el cual es repetidor transmite un claro elemento cultural sobre la vivencia del espacio. Según va a jugar a La rana, el alumno piensa que sabe todas las reglas y no debe de leerlas. También se dirige a sus compañeros y compañeras con ciertos aires de superioridad, los cuales vienen marcados de sus supuestos dotes a cerca de este juego.

Continuamente, mientras lanzan él y el resto de sus compañeros hace indicaciones de cómo lanzar mientras hace referencia a que la lanza de una forma distinta, que se lanza desde más lejos y que la puntuación es otra.

Evidentemente, su reglamento no es el que yo he propuesto, y al preguntarle el porqué de eso me hace referencia a que el, el año pasado cuando jugó con los de su clase lo hacían de esta forma, con las reglas que él dice y de la manera que el indica.

El niño muestra continuamente rechazo por el resto de sus compañeros y compañeras a la hora de hacer parejas y participar en el juego debido a que él quiere hacerlo como lo hizo el año pasado. La vivencia del espacio en este caso tiene que ver con la jerarquización que se ha empleado en el juego de La rana en este colegio el resto de los años.

Posterior a eso, con un grupo diferente, realizando el juego de El pañuelito dentro del gimnasio sucedió algo entre ambos equipos interesante y a la vez triste para analizar.

Los equipos eran mixtos y estaban enfrentados para dar comienzo al juego. Sin haber realizado ninguna ronda, los chicos de ambos equipos comenzaron a insultarse, agrediendo verbalmente con fuertes insultos y con actitudes bastante agresivas. Por otra parte, las chicas de ambos equipos permanecían concentradas en el juego y no realizaban ningún tipo de agresión.

Este elemento cultural transmitido a través de este juego tiene que ver con la vivencia del espacio, la cual se puede ver afectada por invasión física o verbal, en este caso, verbal, ya que, aparte de insultos también se recriminaban que adelantaban sus pasos, se pasaban de la línea o incluso se inventaban que yo, el que estaba en el centro con el pañuelo, estaba más cerca de un lado que de otro.

Haciendo un análisis de esto puedo cerciorarme de que es algo más habitual dentro de este elemento cultural de las vivencias en el espacio que en la cultura lúdica masculina prevalezca más esa agresión física o verbal que en la cultura lúdica femenina, algo que puede ser por carácter general en los chicos y en las chicas, donde prevalece el silencio, algo más normal.

El poder físico y la agresividad

En el juego de El bolo llano sucede algo llamativo a la hora de enfrentarse dos parejas. Una formada por chicos y otra formada por chicas. Antes de comenzar la partida las dos parejas muestran algo de rivalidad incluso para ver quién comenzaba tirando y quién no. Estas dos parejas son completamente distintas la hora de realizar el ejercicio. Las dos alumnas muestran sutileza y precisión en sus lanzamientos, continuamente se las ve hablando entre ellas y buscando una solución para poder hacer puntos y remontar la partida que van perdiendo.

Sin embargo, la pareja de los dos alumnos muestra clara agresividad en sus lanzamientos. Son bruscos y fuertes. No utilizan una estrategia y su objetivo es tirar el máximo número de bolos a toda costa.

Las dos parejas una vez finalizada la partida, me cuentan que han perdido la cuenta de la puntuación, pero, aun así, sin acordarse, los dos niños dicen que han ganado ellos. En su contra, las dos alumnas alegan que no, que ha sido un empate porque en la última partida una de ellas derribó el “miche”, el cual tiene más valor. Sin embargo, un alumno de la otra pareja, enfadado, dice que es imposible porque valen todos los bolos por igual.

Ese alumno, en concreto, a pesar de haber sido explicado en varias ocasiones las reglas y tener al lado de la zona de los bolos una hoja explicativa con el reglamento, todavía no ha comprendido bien las reglas.

Al pararse a leerlas y yo explicárselas de nuevo insiste en repetir la partida, diciendo que no es justo. El alumno muestra claros indicios de agresividad, incluso verbal hacia su propio compañero y sus adversarias. Sigue molesto y el cabreo está apoderado de él.

Otro momento de agresividad y efusividad que se transmitió a un niño al jugar fue el ocurrido con el grupo siguiente. Se manifestó en el juego de La monterilla

Como este juego precisa de lanzar la cachava, este niño, después de perder las dos rondas primeras, la lanzo con demasiada efusividad mostrando así un fuerte cabreo y una agresividad en su lanzamiento, algo por lo que evidentemente fue penalizado.

El hecho de haber perdido dos rondas previamente fue motivo de burla para la pareja contraria, la cual era de dos chicas. Esto al alumno le supuso una hostilidad y un cabreo transformado en el fuerte lanzamiento de la cachava, golpeándola contra el suelo y estando a punto de romperla.

A continuación de esto, se realizó el juego de la Sogatira, el que, sin duda, ha sido el juego que más agresividad ha transmitido a los niños.

El primer grupo desde un principio invitaba a realizarlo chicos contra chicas, por ambas partes, los niños querían ir juntos y las niñas querían ir juntas. Al ser un juego donde destaca la fuerza bruta querían poder transmitir esa fuerza en forma de victoria.

Esto ha sido algo que yo he evitado que se hiciese y las agrupaciones las he nombrado yo.

En un momento dado de una partida que enfrentaba a 2 equipos, en uno de ellos se vieron aspectos como quién asumía el rol de ser el primero en la cuerda y quién dictaba las órdenes.

Ese niño, el cual daba las órdenes, en un momento dado intentó colocar pañuelo del centro de la cuerda más hacia su lado, para así poder ganar más fácilmente. Este elemento cultural transmitido sobre la invasión entre equipos fue penalizado y desencadenó en una trifulca entre sus compañeros y compañeras, los cuales, por su culpa habían sido penalizados.

Esto desarrolló en agresividad y comportamientos negativos, el hecho de realizar esas invasiones como mover el pañuelo se vieron después truncadas por enfados, cabreo y hasta tener que cortar yo el juego.

Normalización y tolerancia de la agresión y el dolor

En el juego de polis y cacos, un niño sufrió una fuerte caída corriendo, la cual, por suerte se quedó sin daños graves, tan solo un leve dolor en el pie, el cual le cojeaba. Al ver esta escena le insistimos y obligamos a permanecer en reposo, pero, en un momento dado, se levantó del suelo y comenzó a correr.

Según comenzó a correr la cojera era notable, pero, aun así, quería seguir jugando y ayudando a su equipo. Este elemento cultural transmitido a través de este juego es el de la normalización y tolerancia de la agresión y el dolor.

A pesar de sufrir daño, apenas pisar bien, el alumno insistía y perseveraba en poder correr y ayudar a su equipo, aunque su gesto fuese de dolor. Más allá de esto está el gen competitivo y el ansia de jugar y ganar en este elemento cultural, algo que en este alumno se puede apreciar en la mayoría de los juegos que practica.

La insistencia y normalización del dolor para él fue algo con lo que él quería lidiar, a pesar de poder sufrir un daño mayor. Cuando fue sentado y reñido su ira aumentó, su cabreo empezó a ser notable y sus ganas de seguir participando incrementaban según observa a sus compañeros y compañeras perder.

Algo que me sorprendió también, muy relacionado a esto, con este mismo grupo y en el mismo juego de polis y cacos fue el elemento cultural transmitido relacionado con el nombrado anteriormente nombrado y con el hecho de realizar trampas o comportamientos negativos para aprovecharse y ganar.

El caso fue un alumno, que a continuación de que sucediese la caída del niño nombrado anteriormente, imitó una caída en el terreno de juego la cual iba acompañada de unos gritos. Acto seguido fueron varios de los compañeros y compañeras a socorrerle, al igual que yo y mi tutor, mientras que un alumno de su equipo (cacos) fue a la “cárcel” para salvar a sus compañeros. Cuando esto se dio, automáticamente el niño lesionado se levantó con una sonrisa y lo festejaba con su compañero.

Al parar el juego y hablar con los dos pidiendo explicaciones, después de varios intentos de insistencia, el alumno “lesionado” contó que había organizado esa estrategia, fingiendo una lesión para poder salvar a sus compañeros y compañeras.

Este elemento cultural desde un punto de vista crítico es demasiado frecuente por culpa de las vivencias que puedan ver en televisión a deportistas famosos. Es una argucia premeditada para beneficiar a un equipo, algo que va en contra de las reglas éticas del juego y el deporte y que se ha transmitido de manera directa en la participación de este juego.

Manchar el juego considero que es una penalización, pero para entender esto hay que ir más allá y conocer a estos dos niños, algo que me ha causado atención y que tras observar en varias sesiones es que encajan en el mismo perfil, siendo dos niños que buscan siempre la victoria, lamentan mucho la derrota y nunca la aceptan.

Roles sociales y aspiraciones de adulto.

-Estructuras familiares

Algo llamativo y transmitido a través de este juego y que yo no me esperaba fue lo que sucedió en el juego de La rayuela, con el alumnado de 5.º. Una vez explicadas las normas y leído el folleto con las indicaciones correspondientes, una de las alumnas se disponía a saltar con gran entusiasmo, ya que, es uno de sus juegos favoritos.

Según la niña se dispuso a dar las zancadas y a correr, las niñas que había en su grupo (3 de los 5 integrantes) comenzaron a cantar al son de sus pisadas la canción de: “Mamá, Papá, con cuantos añitos me puedo casar...”

Según escuché esto, me sorprendí, ya que esta canción se suele cantar en el juego de La comba. Al preguntar a las niñas el por qué cantaban esta canción y decirles que era común cantarla

en el juego de La comba, me respondió una de ellas afirmando que ella en su pueblo con sus amigas la cantaba en el juego de la rayuela.

Este elemento cultural transmitido a través de una canción popular como es esta tiene que ver con el de estructuras familiares, dentro del elemento cultural de roles sociales y aspiraciones de adultos. Una canción que de forma indirecta hace referencia a que tus padres te deben dar permiso para casarte y, por tanto, se transmite a través de la práctica en el juego.

Esto es algo que suele ser raro en la vigente sociedad, pero esta herencia que he nombrado a lo largo del TFG de todos estos años ha dejado por el camino este tipo de letras en las canciones.

-Lo mágico y lo religioso

Según realizamos la explicación del juego de La rayuela, una niña decide que quiere explicarlo. Anteriormente, en la visualización del video en el aula, esta misma niña levantó la mano reiteradamente en el momento que salió la explicación de La rayuela.

En la explicación que decide hacer la niña hace un comentario en el cual da a comprender el trasfondo religioso que puede transmitir este juego y su implicación en el ámbito cristiano.

Esta alumna hace referencia a la iglesia de su pueblo, en la cual fue monaguilla y a continuación de ello, comenta que, en su pueblo, con sus amigas y en verano juegan a este juego habiendo un cielo y un infierno. El objetivo es siempre estar en el cielo, y así poder llegar a él.

Este elemento cultural transmitido hacer referencia a lo mágico y lo religioso que se transmite, en este caso, a través de este juego. Algo que se ha dado en esta niña desde que juega en su pueblo y más aun con el trasfondo que tiene ella, con su vida vinculada al catolicismo y entre otras cosas, plasmadas esas creencias en los juegos.

En este mismo juego de La rayuela, pero con un grupo distinto, una alumna decide no hacerlo. Al principio intuyo que está lesionada o que no la apetece jugar, algo que suele darse en las sesiones. La niña prefiere ver a sus compañeros y compañeras y me pide incluso cambiarse de estación de juego e ir con otro grupo a jugar cualquiera de los demás.

Al decirle que no puede hacer eso no muestra rasgos de enfado o de agresividad, se muestra callada y respetuosa. Haciendo hincapié en que jugara me dice que no puede porque nunca ha jugado, a lo que yo respondo que tiene una hoja al lado con instrucciones y que yo voy a explicarlo de todas formas una vez más.

La niña, al negarse y no ceder me dice que no cree en Dios, algo que me deja en principio sorprendido. Al seguir hablando con ella muestra un claro elemento cultural transmitido de este juego, pero a la inversa, un elemento ya que da por hecho que se adquiere mientras se juega, como es el del aspecto de religioso.

Más allá de esto, sin preguntarla o seguir insistiendo intuyo que su familia pueda no creer en Dios y así haber evitado que su hija no juegue nunca a este juego debido a que puede transmitir valores cristianos de los que ellos pueden estar en contra.

-Relaciones entre niños y niñas

El juego de La petanca causó gran expectación entre el alumnado, continuamente querían ir a jugar a pesar de no haber realizado el calentamiento y la explicación. Una vez puestos y divididos

en grupos, en el grupo que jugaba a la petanca se estableció algo llamativo y que se transmitió en parte, a través del juego.

Se trata del elemento cultural que hace referencia a las relaciones entre niños y niñas, dentro de los roles sociales y aspiraciones de adultos.

El grupo estaba constituido por 4 alumnos, de los cuales 3 eran niños y tan solo quedaba una niña. Esta niña, a medida que se dio la partida, el emparejamiento parecía complicado y los niños querían ir juntos. Finalmente se decantaron y uno de los niños, avergonzado al igual que la niña, se puso con ella. Observé que entre ellos había cierta complicidad, pero también timidez, mucho respeto por los lanzamientos, siendo el niño el que la dejaba tirar primero, algo que me sorprendió ya que, en concreto, este alumno siempre quiere realizar todo primero.

En la celebración de la partida ganada se les veía emocionados y contentos, y uno de los miembros de la otra pareja comentó: “Normal, si se han gustado desde el año pasado”. Esto fue algo que me llamó la atención y que percibí a través del juego de La petanca, un juego que transmitió ese elemento cultural a los niños.

-Estructuras económicas

Realizando el juego de El bordón, se dio otro aspecto para analizar en este juego, el cual es el que más me ha llamado la atención, el relacionado con las estructuras económicas dentro de los roles sociales y aspiraciones de adultos.

Observando la partida de un grupo, formado por 2 chicas y 3 chicos, llegando a su fin se ve cómo uno de los chicos gana la partida. Este alumno guarda gran relación con ese grupo, y, al finalizar la partida el niño dijo: “Pagáis la merienda, no os olvidéis”.

Según escuché ese comentario pensé que era una broma, pero al acercarme y conversar con ellos me di cuenta de que no. Antes de comenzar el juego se habían jugado pagar la merienda (Una bolsa de patatas fritas en el parque por la tarde) entre los perdedores. Este elemento cultural transmitido, a pesar de que el dinero supongo que sea de sus padres y madres y fuesen ellos los que comprasen esa bolsa, tiene que ver con ese método de apuestas y de ganancias o pérdidas a través del juego ya desde temprana edad.

El juego del bordón en este caso en concreto transmitió a estos niños una oportunidad para poder pagar deudas o ganar apuestas, algo que en niños es difícil de encontrar pero que se ha visto ejemplificado de manera muy clara en este juego.

-Propiedad, jerarquías y autoridad

Este elemento cultural transmitido a través del juego del ratón y el gato, pensé que no iba a tener la oportunidad de observarlo y analizarlo.

En un momento dado, una vez realizadas las explicaciones y agrupaciones del juego, un grupo de 4 niños comenzó a manifestar burlas hacia uno de sus compañeros, el cual, permanecía de manera incrédula y desconcertante.

Al interesarme yo por esa situación y tratar de mediar orden, los alumnos que realizaban burlas le recriminaban por su forma de jugar, la cual era la que yo había explicado. Sin embargo, estos alumnos aseguraban que se jugaba de su manera y, por tanto, el alumno que no jugaba como ellos, debía de ser burlado e incluso recriminado por su actitud.

Después de ordenar de nuevo y zanjar el asunto, me quedé con esos 4 alumnos y me enteré de que son amigos desde la infancia y, de hecho, comparten pueblo. Eso fue algo llamativo, ya que, me dijeron que en su pueblo y en el parque jugaban de esa forma.

Después de hablar con ellos, poner orden y explicarles cómo se jugaba diciéndoles lo que no debían hacer respecto a su compañero y el resto, conversé con ellos, a lo que me dijeron que yo estaba equivocado y que se jugaba de esa forma.

Más allá de esto aparece este elemento cultural, el cual es el de propiedad, jerarquías y autoridad, de dentro de los roles sociales y aspiraciones de adultos. Este elemento cultural, guarda una estrecha relación entre lo que está jerarquizado y lo que no, como he nombrado anteriormente en este TFG, y se da este caso de los alumnos que se han criado en un pueblo con unas normas y unas reglas las cuales consideran primordiales, antes que las propias establecidas en este caso por mí.

-Estética y afectividad

El juego del bordón, el cual precisa de una pica y un ladrillo en el centro y una cuerda, precisa sobre todo de fuerza.

Llegó el momento de que un grupo jugase, pero previamente a ello, este grupo que estaba compuesto por 2 chicos y 3 chicas se cercioró de que el color del material no les gustaba. El ladrillo era de color rosa, la pica también y la cuerda de color morada. Al ver eso los dos niños comentaron que eran colores de chicas, que no querían jugar y que por ese hecho seguro que el ganador de ese juego era chica.

Este elemento cultural que tiene que ver con la estética y la afectividad se vio transmitido también en las niñas, las cuales estaban impresionadas y su atención la llamaba esos colores llamativos.

A medida que se dio la partida observé cómo esos dos alumnos no jugaban bien, no lo hacían de forma correcta y su actitud se veía de forma parsimoniosa, algo que me sorprendió. Estos alumnos seguían con la idea misma y esto perduró hasta que acabó su tiempo en este juego.

Este elemento cultural que transmitió este juego va más allá de lo que pueden ser los demás, tiene que ver con los roles de género y lo que estos niños estaban acostumbrados, a asociarse con colores distintos, los cuales fueron el precedente de que no ganarán ninguna partida y su actitud cambiase por completo.

Otros elementos transmitidos

Estos elementos, a pesar de no ser citados por Alfonso García Monge, son unos elementos que he visto que se han transmitido a los alumnos a través del juego y que considero que guardan relación con el aspecto cultural.

En la segunda parte de la primera sesión, al bajar al patio y visualizar todo el material montado surgen los primeros momentos a analizar.

Al ver los bolos montados con sus respectivas bolas, dos alumnos comienzan a preguntarme que, si de verdad eran verdaderos, si los utilizaba yo de pequeño y que en su pueblo utilizaban los mismos.

El primero de ellos hace referencia a su pueblo, primero bastante asombrado por ver que es el mismo material y son “oficiales”. Al ver el desgaste de los bolos y las bolas se asombra y empieza

a tantear cuánto tiempo tendrán. Algo que le sorprende es que pueda participar en el colegio con este material ya que cree que solo estaban en su pueblo.

Este alumno después de estar con expectativa observo que sus ganas por practicar aumentan con efervescencia. Algo que considero fue transmitido de manera instantánea tan solo con haber observado el material que iban a emplear. la motivación por poder jugar aumenta a través de estos escenarios, donde se utiliza el mismo material.

El segundo de los alumnos comenta que a este juego lo jugaba su padre, concretamente en su pueblo y en las fiestas patronales. Al preguntarle si su madre jugaba respondió rotundamente que no. Hace clara referencia a que a los bolos juegan, en fiestas patronales, su padre y sus tíos. Algo que, analizándolo demuestra que, se siguen dando casos hoy en día donde la mujer no juega a este tipo de juegos tradicionales, lo cual está mal.

En el momento de pasar a la visualización y ejemplificación de la rana, monterilla y tanguilla un alumno, asombrado por ver en su colegio este material, se plantea si es de verdad y es entonces cuando comienza a dudar de si no es original el material ya que, le sorprende que sean más antiguos que él. Esto, quizás pueda deberse a que nunca ha visualizado estos juegos en persona y tiene un desconcierto grande por esto.

Intuyo que este alumno nunca ha visualizado esos materiales más allá de libros, videos o propias anécdotas escuchadas. A raíz de esto yo le pregunto si tiene pueblo o suele ir al pueblo de algún familiar o amigo. Su respuesta es no, algo que ya me cuadra más a mí y comprendo que no conociese en persona estos juegos.

En la segunda sesión el alumnado muestra interés por el circuito que se va a realizar. Posteriormente a haber realizado el calentamiento, uno de los alumnos muestra especial interés por jugar a La rana. A pesar de decirle que va a poder jugar a todo, el hace hincapié en la rana, mostrando autoridad frente a sus compañeros y queriendo ser, lo que él denomina “el capitán.”

A raves de un juego, sin ni siquiera darle comienzo, se ha transmitido en este alumno este afán de autoridad y de protagonismo, el cual viene dado de siempre en la mayoría de los juegos que realizamos. Sus conocimientos sobre diferentes aspectos de la vida, los suele plasmar en el juego, siendo así siempre el que elige jugadores y dicta lo que hay que realizar.

Parándome a analizar esta situación, es algo normal en él, pero en concreto, esto fue más exagerado debido a que este juego lo conoce, según él, a la perfección y es uno de sus favoritos, algo que da más pie a que tenga ese afán por jugar.

La sesión 3, la cual consistía en la realización de un circuito de juegos tradicionales que precisaban de fuerza y precisión, estuvo marcada por una gran cantidad de elementos culturales transmitidos en los niños a través de su práctica.

Jugando al juego de La monterilla sucedió algo interesante para analizar. Fue en un momento en el cual un niño observó el material con el que se juega, unas boinas y unas cachavas. Este alumno se quedó durante varios segundos mirando las cachavas fijamente y acto seguido comenzó a llorar desconsoladamente.

Acto seguido de que esto sucediese, me interesé por el alumno y le pregunté qué le ocurría, a lo que me contestó que le recordaba esas cachavas a su abuelo, quien tristemente había fallecido meses atrás.

A pesar de esto, vi cómo el resto del alumnado mostro su afecto y su cariño mientras realizaban el juego, creando un ambiente placentero y agradable para el disfrute del propio juego, algo que en concreto con este grupo es difícil de encontrar.

Este elemento cultural transmitido tiene que ver con el afecto y el cariño que se transmite a través del juego, evitando problemas de agresividad entre los compañeros y compañeras.

7. CONCLUSIONES

Una vez realizado el análisis de los resultados en este TFG puedo sacar varias conclusiones, las cuales, guardan una estrecha relación con mis objetivos planteados.

El objetivo principal era el de visualizar qué elementos culturales se transmiten a través del juego en una unidad didáctica de juegos tradicionales y populares.

Estos elementos culturales que he observado y; analizado han sido en su mayoría los citados por Alfonso García Monge, los cuales he nombrado y he explicado previamente en uno de los apartados de la fundamentación teórica.

Los elementos culturales que se transmiten a través del juego están vinculados siempre con el tipo de juego o ejercicio que se haga. Si tengo que sacar una de las conclusiones más trascendentes en mi TFG es que el hecho de poner en práctica esta unidad didáctica me ha servido para comprobar cómo esos elementos culturales se cumplen continuamente en los juegos tradicionales y populares.

Estos elementos culturales transmitidos han estado presentes en los niños y en las niñas, algo que me ha llamado la atención y que pensé que no resultarían tan presentes debido a la edad que guardaba el alumnado al que impartía clase.

En relación con esto, a la hora de hacer el análisis de los resultados, he comprendido la importancia que tiene partir de estos análisis con unos indicadores, en este caso los propios elementos culturales, para poder realizarla de forma adecuada.

En el caso de haber hecho estos análisis partiendo de otros indicadores como por ejemplo las propias sesiones, hubiese sido peor para poder analizarlo de forma más profunda y poder comprender bien lo que cada uno de estos elementos culturales requería.

Los niños que han realizado esta unidad didáctica han cumplido las expectativas dentro de la idea que yo tenía, pero también otras expectativas no se han cumplido en cierto modo.

Algo que tenía mentalizado para poder analizar a través de esta unidad didáctica era la comprensión del juego en los niños a través de varios matices, los cuales, he podido observar que no se han cumplido debido a que mi propuesta no hace demasiado hincapié en los juegos propuestos y no va más allá de lo que un juego puede transmitir.

En el caso de que tuviese que repetir otra unidad didáctica en un futuro de este tema o de otro la realizaría de una forma distinta, la cual no pusiese a los niños a jugar por jugar, como ha sido el caso de los circuitos realizados en dos sesiones y lo haría de una forma en la cual pudiesen ver el trasfondo del propio juego y así comprender mejor lo que se hacía.

En cualquier caso, los resultados han sido positivos y el análisis que he podido realizar ha guardado sentido y relación con lo que he podido investigar y explicar en mi fundamentación teórica, algo que era lo principal para mí en cuanto a mis propósitos se refería.

Por otra parte, también puedo hacer mención a otro tipo de conclusiones, por ejemplo, una de las que más tiene que ver con mis objetivos y con relación al tema la cual es la que guarda relación entre juego y contexto.

Tras haber practicado juegos tradicionales y populares, la mayoría con los materiales oficiales y antiguos, he podido comprender la importancia que esto tiene con la práctica de estos juegos, algo que hubiese sido completamente distinto a si hubiese sido con distintos materiales, por ejemplo, en el juego de El bolo Palentino o llano, si hubiese planteado este juego con bolos de distinto material y más modernizados, los resultados hubiesen sido opuestos.

Este aspecto también está relacionado con la importancia del término contexto y su implicación en el juego, algo que se ha visto fundamentado en esta unidad didáctica. A la hora de practicar estos juegos no es lo mismo que se hubiesen practicado en un espacio al aire libre o en las circunstancias que se practicaban antiguamente cuando estos eran más frecuentados.

El hecho de no disponer de otras instalaciones, excursiones a un pueblo y más material de estos juegos considero que ha influido mucho en la práctica. En cualquier caso, me he adaptado a lo que disponía.

También, entre otras de las conclusiones que puedo sacar es la importancia que supone realizar una observación y unos análisis en una sesión de Educación Física. Durante una sesión ocurren sucesos, se realizan actos, momentos oportunos y varios aspectos importantes que son imprescindibles para tener en cuenta.

Para poder conseguir los objetivos que me he planteado desde un principio en el presente TFG ha sido fundamental realizar una observación en cada una de las sesiones, en las cuales, he apuntado los aspectos necesarios y he podido también evaluar a los niños, ejerciendo así el papel de un docente.

La comprensión de la cultura lúdica dentro de la dimensión cultural ha sido algo que no era novedoso para el alumnado, pero si para mí, ya que, a pesar de disponer de conocimientos, no tenía claro cómo iba a ser en la parte práctica, la cual me ha sorprendido gratamente.

Para ello también ha sido fundamental que el alumnado conociese la mayoría de los juegos y su reglamento, lo cual me ha facilitado mucho en todo el proceso y me ha dejado un abanico de posibilidades para poder realizar distintas dinámicas.

En cuanto a un campo frágil como es el del género, el cual yo tenía cierto nerviosismo por ver los resultados, me ha sorprendido los resultados de manera positiva y de manera negativa. La cultura lúdica masculina y la cultura lúdica femenina, a pesar de estar en una sociedad avanzada en la cual cada día tratamos de innovar y mejorar, sigue teniendo pequeños restos de la herencia que se ha tenido de estos juegos a lo largo de la historia.

Esto es algo que se ha transmitido a lo largo de décadas de generación en generación y, a pesar de no haber tenido ningún problema en las sesiones donde se presentase desigualdad, violencia u otro tipo de manifestaciones negativas a través del juego, los niños siempre buscaban competir contra las niñas, en todos los sentidos. También, para agruparse, los niños preferían ir juntos y a pesar de que yo no les dejase han insistido en todas las sesiones.

El hecho de realizar juegos tradicionales y populares es un terreno difícil de abarcar hoy en día por el problema que he mencionado antes de la herencia que tenemos. Realmente los juegos

tradicionales y populares aportan innumerables cosas positivas a través de su práctica, pero, no creo que sea necesario instaurarles hoy en día como antiguamente se hacían y varios autores y referentes del ámbito educativo y deportivo pretenden hacer.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antón Agramonte, E. (2011). Juegos y deportes populares y tradicionales. *Pedagogía magna*.
- Blanchard, K., & Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Ediciones Bellaterra, S. A. .
- Bokun, B. (1987). *El humor como terapia: para el cáncer, enfermedades psicosomáticas, desórdenes mentales, crimen, relaciones interpersonales y sexuales-Seguido de SIDA: un punto de vista diferente*. Tusquets.
- Claparède, É. (1951). *Teorías del juego*. Madrid.
- García Blanco, T. (1996). *Para Jugar Como Jugábamos*. Salamanca.
- García Monge, A. (1994). *Acercamiento a un modelo dimensional del juego; Implicaciones en la utilización escolar de las actividades lúdicas*. En Actas del I Congreso de las CC. del Deporte y la Educación Física del INEFC. Lleida: INEFC, 419-427.
- García Monge, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la educación física y el deporte*, 55-70.
- García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007). *Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas*. Educación Física y deporte.
- Moreno, J. H. (2005). *Análisis de Las Estructuras Del Juego Deporivo*. (Vol 8) Editorial: INDE
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*.
- Iglesia Aparicio, J. (21 de Agosto de 2020). *Condado de Castilla*. Obtenido de <https://www.condadodecastilla.es/blog/castilla-y-leon-historia-de-sus-juegos-tradicionales/>
- Jaouen, G., Lavega Burgués, P., Parlebas, P., Martín Nicolás, J. C., Eichberg, H., Gomraratut, C., Magno Ribas, J, F. (2009). *JUEGOS TRADICIONALES Y SALUD SOCIAL*. Peñaranda de Duero: Asociación Cultural La Tanguilla.
- Jeu, B. (1977). *Le sport, l'emotion, l'espace*. Paris: Vigot
- Lagardera Otero, F. (1992). SOBRE AQUELLO QUE PUEDE EDUCAR LA EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.
- Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales* (Vol. 567). Editorial: INDE.
- Lavega Burgués, P. (1996). *Propuesta transversal /pluridisciplinar) para el estudio contextualizado de los juegos populares/tradicionales*. En Praxiología Motriz. Lleida. N°0, vol.I. 31-47.
- Lavega Burgués, P., & Olaso Climent , S. (2003). *1000 JUEGOS Y DEPORTES POPULARES Y TRADICIONALES* . Barcelona: Paidotribo.
- Lavega Burgués, P. (20 de Septiembre de 2019). Hay que proteger el juego tradicional porque genera valores de máxima necesidad.
- Lavega Burgués, P., & Rovira, G. (1999). Hacia un análisis contextualizado de los juegos tradicionales/populares. *4º Congreso en ciencias de la actividad*. Lleida.

- Lavega Burgués, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., & Saez de Ocáiz, U. (2006). *Apunts Educación Física y Deportes*. Barcelona. ISSN: 1577-4015. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551656960010>
- López Álvarez, S. A., & Peña García, Y. (2018). Los juegos en la prevención de la agresividad como trastorno de conducta en niños de 7 y 8 años. *OLIMPLA*.
- López Hervella, P. (2011). PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL Y DEL DEPORTE: JUEGOS TRADICIONALES DE CASTILLA Y LEÓN. Madrid. *Museo del juego*
- Menéndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. En Revista Digital Lecturas: *Educación Física y Deportes*, n° 16. Buenos Aires. www.sportquest.com
- Moreno Pablos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza Deporte.
- Navarro, V. (1993). *Naturaleza del juego, naturaleza del deporte: una misma cosa*.
- Navarro, V. (1996). *Discusión acerca de la consideración de juego de la ascensión de maderos y troncos a los riscos de los aborígenes canarios* (pp.73-95). En Actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Madrid: TGA.
- Navarro, V. (1998). *El diseño de juegos motores de reglas como procedimiento en la enseñanza*. En *Educación Física Escolar y deporte de alto rendimiento*. ACCAFIDE, Las Palmas de Gran Canaria, pp. 175-194
- Navarro, V. (1998). Juegos y deportes tradicionales. En V. Navarro, M. J. De la Rica, F. Gil y E. Estapé (Coords.). *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria*. Vol. II (pp. 703-732). Inde, Barcelona
- Navarro, V. (1993). *Naturaleza del juego, naturaleza del deporte: una misma cosa*. En *Perspectivas de la actividad física y del deporte*, n° 12, pp. 36-42.
- Orlick, T., & López, M. M. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear: (nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Editorial paidotribo.
- Parlebás, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos deportes y sociedades. Lexico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [21-03-2022].
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [21-03-2022].
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [20-03-2022].
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [21-03-2022].
- Reboredo, A., & Espinosa, A. (1983). *Jugar es un acto político: el juguete industrial, recurso de dominación*. México: Nueva Imagen

Redacción Diario Valderrueda. (20 de Septiembre de 2018). Juegos populares: una tradición que perdura en Castilla y León. *Diario de Valderrueda*.

Russel, A. (1970). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder

Trigueros Cervantes, C., Giles Girela, F. J., & Herencia Gutiérrez, M. (2015). EL JUEGO TRADICIONAL: ¿PUENTE ENTRE CULTURAS? DE LO POSIBLE A LA REALIDAD. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*.1. 81. 10.22370/ieya.2015.1.1.572.

Valero Valenzuela, A., & Gómez López, M. (2008). La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de Educación Física de la sociedad posmoderna. *Investigación Educativa*.

9. ANEXOS

9.1 Anexo 1 - Unidad didáctica.

TÍTULO Juegos tradicionales y populares

SESIONES 4

OBJETIVOS

- Comprende de forma adecuada las diferencias entre juegos tradicionales y populares.
- Ejecuta de forma adecuada el reglamento que requiere cada uno de los juegos propuestos.
- Comprende la importancia del contexto a la hora de practicar un juego.
- Percibe los elementos culturales que pueden transmitirse a la hora de practicar un juego.
- Comprende los contenidos vistos y la distinción de los mismos, así como las distintas modalidades y el nombre de cada una de ellas (Hoja de evaluación).
- Se desplaza adecuadamente desde el aula hacia el gimnasio de forma ordenada y correcta.
- Respeta el material que se le proporciona y a su vez lo ordena en todo momento.

CONTENIDOS

- Comprensión de las diferencias entre juegos tradicionales y populares.
- Conocimiento del reglamento de los diferentes juegos y aplicación correcta.
- Ejecución adecuada de los lanzamientos en los juegos que requieran.
- Cooperación y trabajo en equipo.
- Colocación correcta a la hora de agruparse en los distintos juegos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Comprender de forma adecuada las diferencias entre juegos tradicionales y populares.
- Ejecutar de forma adecuada el reglamento que requiere cada uno de los juegos propuestos.
- Comprender la importancia del contexto a la hora de practicar un juego.
- Percibir los elementos culturales que pueden transmitirse a la hora de practicar un juego.
- Comprender los contenidos vistos y la distinción de los mismos, así como las distintas modalidades y el nombre de cada una de ellas (Hojas de evaluación).
- Desplazarse adecuadamente desde el aula hacia el gimnasio de forma ordenada y correcta.
- Respetar el material que se le proporciona y a su vez ordenarlo en todo momento.

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia Lingüística.
- Competencia Social y Cívica.
- Competencia Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología.
- Conciencia y Expresiones Culturales.

METODOLOGÍA

Como metodología se utilizará el trabajo cooperativo en grupos reducidos, siendo estos grupos empleados para jugar entre los integrantes de los mismo guardando siempre rigor y respeto a la hora de competir. No habrá la necesidad de asumir distintos roles en ninguno de los juegos, por lo que, cada miembro de cada grupo tendrá el mismo peso y valor en cada uno de los juegos.

PREVISIONES PARA LA REGULACIÓN DE LA PRÁCTICA

Espaciales: Gimnasio del centro y patio del centro.

Temporales: 4 sesiones, 10 días.

Materiales: Material perteneciente al inventario del centro y al que he podido obtener.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En función de las necesidades que se presenten por parte del alumnado se harán variaciones y adaptaciones. Ningún alumnado está diagnosticado de nada, pero, algunos presentan rasgos e indicios de autismo. Para ellos, las adaptaciones irán en función del momento y su manera de actuar, ya que, hay días que cumplen lo que se les propone y otros no.

EVALUACIÓN

Práctica- 70% El análisis para la evaluación de la práctica será muy subjetivo. Para poder evaluarla de forma correcta se han de cumplimentar todos los criterios de evaluación y entrarán factores como el esfuerzo, que se tendrá igual en cuenta, es decir, aunque no se supere una prueba se valorará la intención y que se realicé de forma correcta aunque fracase el resultado, dando así valor al esfuerzo. Esto comprenderá un 50% de la evaluación, el 20% restante se basará en la actitud, donde se tendrá en cuenta si recogen los materiales, mantienen la atención y el comportamiento con el resto de compañeros y compañeras es bueno.

Teoría- 30% La parte teórica (resolución de la ficha el último día) servirá para indicar si han comprendido bien que juegos han jugado y de que categoría eran y si han atendido en clase los días que se han explicado los apartados teóricos.

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

CURSO 4.º, 5.º y 6.º

SESIÓN: 1

MATERIAL: Ordenador, pantalla digital, ficha de información, vídeo explicativo, juego de la petanca, boinas (2), cachavas, juego de la tanguilla, juegos de El bolo Palentino, juego de la rana, fichas de la rana (12) y tejos de madera (12)

MOMENTO DE ENCUENTRO

Compartir el proyecto: Se explicará al alumnado en el aula que la mitad de la sesión será en el aula y la otra en el patio del colegio. En la primera parte de la sesión se realizará la visualización de un vídeo y en la segunda la explicación ejemplificada de los juegos de forma visual con el material. (20 minutos)

MOMENTO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

Animación y calentamiento: Calentamiento con estiramiento de tobillos, brazos, cuello y espalda. Posterior a esto realizarán el juego de la cadeneta. (10 minutos)

Desarrollo. Parte principal. Comienza la segunda parte de la sesión (sesión práctica). Se les pide que explique alguno o alguna cada uno de los juegos con el reglamento que requiera (vídeo visto en clase) al resto de compañeros y compañeras para tratar de ver si han comprendido el reglamento y con los propios juegos ya montados en el patio. (10 minutos).

Una vez explicado el reglamento podrán practicar alguno de esos juegos con libertad de elección. (10 minutos)

Vuelta a la calma: relajación: se les pide que recojan el material y lo coloquen en su sitio, recogiendo también sus abrigos y poniéndoselos en caso de que lo hayan bajado del aula o se lo hayan quitado. (5 minutos)

MOMENTO DE DESPEDIDAD

Puesta en común. Exposición de resultados. Se reúnen en el círculo del centro del patio y comenzamos que dificultades hemos tenido, si los juegos nos han gustado y si queremos volver a jugarlos la siguiente sesión. (5 minutos).

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

CURSO 4.º, 5.º y 6.º

SESIÓN: 2

MATERIAL: Petos (naranjas, amarillos y verdes), juego de La rana con fichas (12), conos pequeños (2), aros pequeños (6), juego de La petanca, bolas de bolos (2), bolos (10) y tejos de madera (2).

MOMENTO DE ENCUENTRO

Compartir el proyecto: Nos reuniremos en el centro del gimnasio y se realizará una explicación breve de lo que va a consistir la sesión. (5 minutos)

MOMENTO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

Animación y calentamiento: Estiramiento de tobillos, muñecas, piernas, espalda y cuello.

Juego de La cadeneta. (5 minutos)

Desarrollo. Parte principal. Se realizará un circuito con diferentes postas o estaciones con diferentes juegos tradicionales en cada una de ellas. En cada estación o posta, habrá un folleto informativo con el reglamento o las posibilidades de juego que pueden hacerse en función de los miembros del equipo.

La distribución de los alumnos y alumnas será en 5 grupos de 5 miembros cada uno e irán pasando de estación en estación cada 8 minutos. Cada grupo tendrá un color distinto en los petos.

La primera estación será con el juego de El bolo palentino, la segunda con el juego de La tanguilla, la tercera con el juego de La ensartadilla, la cuarta con el juego de La rana y la quinta con La rayuela, esta última fuera del gimnasio, en el patio.

Vuelta a la calma: relajación: Se pedirá al alumnado que se reúna en el centro recogiendo previamente el material y colocándolo en su sitio, junto a los petos. (5 minutos)

MOMENTO DE DESPEDIDA

Puesta en común. Exposición de resultados. Comentaremos que les ha parecido la sesión al alumnado, así como las dificultades que han encontrado y momentos puntuales que quieran comentar. Una vez realizado esto se cambiarán en el vestuario y volveremos al aula. (5 minutos).

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

CURSO 4.º, 5.º y 6.º

SESIÓN: 3

MATERIAL: Petos (Naranjas, verdes y amarillos), boinas (2), tanguillas (2), monedas de un euro (2), picas (1) y ladrillo de plástico (1)

MOMENTO DE ENCUENTRO

Compartir el proyecto: Nos reuniremos en el centro del gimnasio y se explicará en qué consistirá la sesión. Previamente a esto, recordaremos lo visto en las sesiones pasadas y repasaremos las dudas que se produzcan. (5 minutos)

MOMENTO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

Animación y calentamiento: Estiramiento de tobillos, muñecas, piernas, espalda y cuello.

Juego de calentamiento llamado “Virus”. (10 minutos)

Desarrollo. Parte principal. Se realizará un circuito con diferentes postas, las cuales serán distintos juegos tradicionales. Estos juegos tradicionales serán de fuerza y precisión. Cada estación o posta tendrá un folleto indicativo con reglamento y con posibilidades para el juego.

Los 25 alumnos y alumnas se distribuirán en 3 grupos de 6 personas cada uno excepto el grupo que esté en la cuarta estación que tendrá 7 alumnos y alumnas, el séptimo será del grupo que pare anteriormente y se quedará para jugar con el siguiente, así con todos los grupos sin repetir el alumno o alumna que se quede. Irán rotando de estación o posta cada 6 minutos, siendo un total de 24 minutos de duración.

La primera posta o estación será el juego de La monterilla, la segunda La petanca, la tercera el Soga tira y la cuarta el juego de El bordón. (24 minutos)

Cuando todo el alumnado haya pasado por todas las estaciones o postas, harán el juego de El bordón en general, al igual que el Soga tira. Entre todos y todas. (10 minutos)

Vuelta a la calma: relajación: Se pedirá al alumnado que se reúna en el centro del gimnasio después de recoger el material y colocando en su sitio los petos. (5 minutos)

MOMENTO DE DESPEDIDAD

Puesta en común. Exposición de resultados. Reunidos en el centro, comentaremos que ha parecido la sesión, constatando las dificultades y valorando la opinión del alumnado, comentando así que partes han gustado más y cuáles no. Una vez realizado esto, irán al vestuario y se cambiarán. (5 minutos)

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

CURSO 4.º, 5.º y 6.º

SESIÓN: 4

MATERIAL: Petos naranjas (5), Pañuelo rojo (1), bancos (2), cuerdas pequeñas (25) y pañuelos pequeños (12)

MOMENTO DE ENCUENTRO

Compartir el proyecto: Reunidos en el centro del gimnasio, se explicará al alumnado en qué consistirá la sesión que se va a realizar, la cual será exclusivamente de juegos populares, ya que, han finalizado los juegos tradicionales. (5 minutos)

MOMENTO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

Animación y calentamiento: Calentamiento con estiramiento de tobillos, brazos, cuello y espalda. Posterior a esto realizarán el juego de Polis y cacos, por grupos iguales. La cárcel será el fondo derecho del gimnasio. Para pillar deberá de ser con la mano y al pillado (caco) por el que pilla (poli), se le llevará de la mano a la cárcel. (10 minutos)

Desarrollo. Parte principal. Reunidos en el centro del gimnasio se explicará al alumnado que el juego que han realizado es un juego popular, posterior a esto se distribuirán en grupos de 12 y 13 personas cada uno y jugarán al Pañuelito. A medida que pase la primera ronda se introducirá una variante (en 5.º y 6.º) la cual será un banco a mitad de trayecto para que lo salten. (10 minutos)

El siguiente juego serán carreras de sacos adaptadas. Al no disponer de sacos realizarán las carreras con los pies atados con una cuerda. Primero realizarán carreras 1 vs 1 y después generales. (10 minutos).

Después jugarán al Escondite inglés. Un alumno, al fondo del gimnasio realizará la cuenta mientras que al otro extremo del gimnasio se pondrá la salida con el resto del alumnado, el cual deberá de ir al fondo del gimnasio. (10 minutos)











Para finalizar realizarán el juego del Ratón y el gato, el cual conocen y han realizado varias veces. (5 minutos)

Vuelta a la calma: relajación: Se pedirá al alumnado que recoja el material en su sitio y se sitúe en el centro del campo realizando un círculo. (5 minutos)

MOMENTO DE DESPEDIDAD










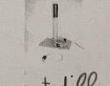
Puesta en común. Exposición de resultados. Una vez sentados, mientras se hacen ejercicios de relajación y estiramientos, comentaremos los aspectos oportunos de la sesión y en concreto de la unidad didáctica en general, dándola por finalizada y teniendo en cuenta la opinión de todos los alumnos y alumnas. Posterior a esto, irán a cambiarse al vestuario y volveremos al aula, donde se les hará entrega de una ficha para resolver en breves minutos y para constatar que han comprendido bien los juegos que se han realizado durante esta unidad didáctica. (5 minutos)

9.2 Anexo 2 - Ficha con información para rellenar por el alumnado.

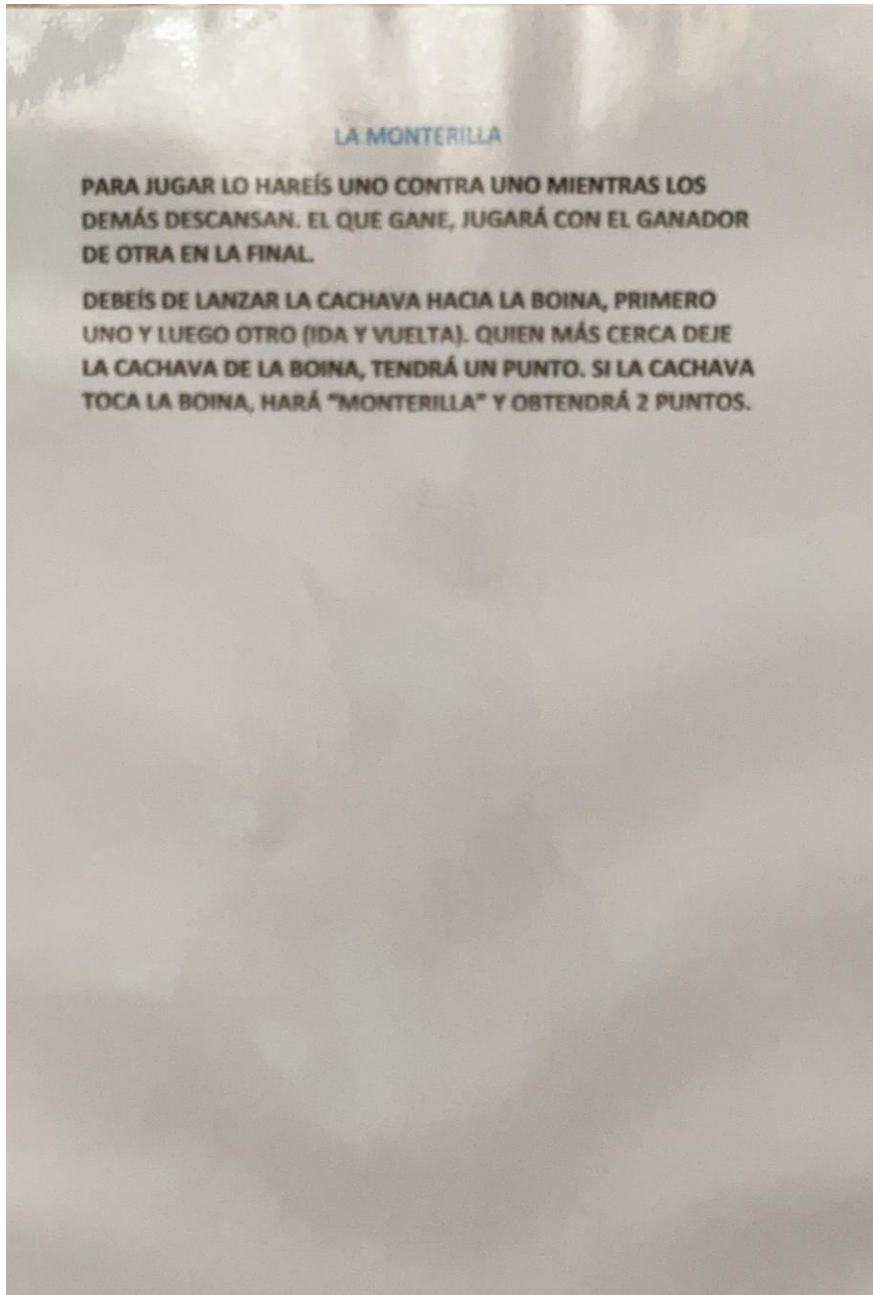
JUEGOS TRADICIONALES		
FUERZA	PRECISIÓN	FUERZA + PRECISIÓN
		
		
<p>Los juegos tradicionales son los juegos a los que nuestros abuelos y abuelas jugaban en su juventud.</p> <p>Para jugar a estos juegos no se necesitaba ningún aparato tecnológico, eran juegos hechos de materiales cogidos de la naturaleza (Madera, hierro, plástico...) o materiales reciclados.</p>		
		
		

9.3 Anexo 3 – Ficha rellena ejemplo de un niño/a.

JUEGOS TRADICIONALES Martín Borón
4º B

FUERZA	PRECISIÓN	FUERZA + PRECISIÓN
 Soga lina	 Rana	 Bolo
 Bordo	 La monterilla	 Petanca
<p>Los juegos tradicionales son los juegos a los que nuestros abuelos y abuelas jugaban en su juventud.</p> <p>Para jugar a estos juegos no se necesitaba ningún aparato tecnológico, eran juegos hechos de materiales cogidos de la naturaleza (Madera, hierro, plástico...) o materiales reciclados.</p>	 Rayuela	
	 Tanguilla	
	 La montadilla	

9.4 Anexo 4 - Hojas con indicación en las diferentes estaciones.



LA TANGUILLA

PARA JUGAR, RECORDAD QUE DEBEÍS DE LANZAR EL PETACO (TEJO DE MADERA) Y TIRAR LA TANGUILLA. CADA JUGADOR TIENE 2 LANZAMIENTOS.

SI AL TIRAR LA TANGUILLA LA MONEDA SE QUEDA MÁS CERCA DEL PETACO (DISCO DE MADERA) SE SUMARÁ 1 PUNTO. SI ESTÁ LA MONEDA MÁS CERCA DE LA TANGUILLA NO SE CONTARÁ NINGÚN PUNTO.

PODEÍS JUGADOR PRIMERO CONTRA UNO, MIENTRAS DESCANSAN DOS JUGADORES Y LUEGO SE CAMBIAN, ASÍ PODEIS HACER UNA FINAL.

LA ENSARTADILLA

PARA JUGAR A LA ENSARTADILLA, OS COLOCAREÍS EN PAREJAS Y, SI SOIS IMPARES UN EQUIPO TENDRÁ UN JUGADOR MÁS.

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES QUE ENCESTEÍS LOS AROS EN CADA PALO. LA PAREJA QUE ENCESTE MÁS AROS SERÁ LA GANADORA, EN CASO DE EMPATE, SE REPETIRÁ EL JUEGO.

LA PETANCA

PRIMERO LANZARÉIS EL BOLICHE (BOLA PEQUEÑA), DESPUÉS CADA EQUIPO FORMADO POR 2 O 3 JUGADORES, LANZARÁ 3 BOLAS CADA UNO QUE SERÁN DE DISTINTO COLOR O FORMA CADA UNA.

LA BOLA QUE QUEDE MAS CERCA DEL BOLICHE ES LA QUE DARÁ UN PUNTO A SU EQUIPO.

EL EQUIPO QUE LLEGUE ANTES A 13 PUNTOS GANARÁ.

EL BOLO LLANO O PALENTINO

SE COLOCARÁN 9 BOLOS FORMANDO UN CUADRADO DE 3 FILAS CON 3 BOLOS EN CADA UNA DE ELLAS. EL DÉCIMO BOLO (CURA O MICHE) ESTA SEPARADO UN POCO MÁS ADELANTE.

SE FORMARÁN EQUIPOS POR PAREJAS Y DEBERAN LANZAR 2 BOLAS DE MADERA CADA MIEMBRO DE LA PAREJA (IDA Y VUELTA) PARA INTENTAR TIRAR EL MAYO NÚMERO POSIBLE DE BOLOS.

CADA BOLO CAÍDO CUENTA UN PUNTO, SI ES UN BOLO DERRIBADO POR OTRO BOLO AL CAER TAMBIÉN ES VÁLIDO.

SI SE DERRIBA SOLO EL BOLO DEL MEDIO VALE 4 PUNTOS. EL MICHE (BOLO SEPARADO) SI ES DERRIBADO A LA VEZ QUE OTROS PUNTÚA 4 PUNTOS.

LA RANA

PARA JUGAR A LA RANA RECORDAD QUE DEBEÍS COLOCAROS POR PAREJAS SI SOIS 4, POR TRÍOS SI SOIS 6 Y SI SOIS 5 EN UN EQUIPO 2 Y EN OTRO 3.

LANZARÉIS EL OBJETO A UNA DISTANCIA DE 2 METROS, SIN SALIROS DEL ARO.

AL FINALIZAR LA PARTIDA DEL PRIMER EQUIPO, CONTARÁ LA PUNTUACIÓN QUE SE HA OBTENIDO Y, EL SEGUNDO EQUIPO TRATARÁ DE IGUALARLA O SUPERARLA.

EN CASO DE EMPATE SE REPETIRÍA EL JUEGO.

Anexo 5 - Dibujo de alumno de la sesión por no poder participar debido a una lesión.

