

Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo

Analysis and modification of traditional games and sports towards their correct use in educational contexts

Antonio Méndez-Giménez y Javier Fernández-Río

Universidad de Oviedo

Resumen: Este trabajo sostiene la idea de modificar los juegos y deportes tradicionales al objeto de facilitar al alumnado experiencias realmente educativas y significativas. En ese sentido, se presenta el análisis estructural-funcional de la tradición lúdica y su manipulación didáctica como estrategia que permite ensalzar su potencial didáctico en las clases de Educación Física, y como recurso para mantener los juegos más presentes en las prácticas habituales del alumnado. Se revisan las estructuras de cada categoría de juegos tradicionales y se apuntan cambios pertinentes para su implementación, considerando las características de los niños y las limitaciones del contexto educativo. Asimismo, se justifica el empleo de materiales autoconstruidos para dar respuesta a ese reajuste, potenciar la participación y despertar la motivación por su práctica.

Palabra clave: Juegos tradicionales, Juegos populares, Educación Física, Materiales autoconstruidos.

Abstract: This article supports the idea of modifying traditional games and sports in order to provide students with significant educational experiences. First, a structural-functional analysis of traditional games is presented. Second, a teaching strategy to enhance their potential in physical education classes is introduced. Third, an approach to make traditional games more vivid for students is offered. The structure of each of the traditional games' categories is revised, and a few changes are introduced bearing in mind the children's characteristics and the school context's limitations. Finally, homemade materials are presented as a perfect tool for these changes, and to foster children's participation and motivation on traditional games.

Key words: Traditional games, Folk games, Physical Education, Homemade materials.

1. Planteamiento

Múltiples son los intentos por rescatar y reanimar la tradición lúdica que en otros tiempos solía desarrollarse en calles, patios, plazas y parques, y constituía una fuente insustituible de transmisión cultural entre generaciones de épocas distintas (Méndez-Giménez, 1999; Moreno et al., 1993; Pelegrín, 1990; Trigo, 1994; Rosa y del Río, 1997). En la actualidad, los cambios en el estilo de vida, el fenómeno de la globalización y el surgimiento de un ocio pasivo asociado a las tecnologías han instaurado una fuerte tendencia al olvido de multitud de juegos motores de antaño, que en poco tiempo han ido quedando aletargados en la memoria de nuestros mayores. Otros juegos más afortunados han sobrevivido al declive gracias a su proceso de deportización; éste el caso de varias modalidades de bolos, la sogatira, las modalidades de pelota vasca y valenciana, el lanzamiento de barra o la lucha canaria y leonesa. A cambio, han debido soportar la unificación de sus reglamentos, lo que inevitablemente ha excluido las peculiaridades de cada zona, su variabilidad. Pese a este período de crisis lúdica, todavía los juegos tradicionales siguen constituyendo una fuente de interés didáctico a todos los niveles: motor, físico, social, intelectual y cultural (Maestro, 2007; Trigueros, 2002; 2009) y, en consecuencia, suponen una herramienta educativa firme y un bloque de contenidos curricular (específico en secundaria o integrado en el bloque de juegos y deportes en primaria). Junto al aprendizaje de habilidades y destrezas motrices, la tradición lúdica arrastra formas de vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de los juegos tradicionales, los niños no sólo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones. Al mismo tiempo, las posibilidades de interconexión del juego tradicional con las diversas áreas de conocimiento, su uso como herramienta interdisciplinar y su contribución al desarrollo de las competencias básicas han sido puestos de manifiesto y enfatizados en trabajos preliminares (Maestro, 2004; Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2010; Ortí, 2003).

Ciertamente, muchos juegos y deportes tradicionales podrían ser abordados en los contextos escolares y recreativos tal cual son recordados. Su simplicidad reglamentaria, el empleo de materiales inocuos y fáciles de conseguir (incluso en la sociedad urbana del s. XXI), sus aportes al desarrollo psicomotor del niño o su contenido procedimental y prosocial son características que incrementan su interés didáctico y garantizan su fácil aplicación. Sin embargo, en otros casos, se requiere cierta transformación teniendo en cuenta que surgieron para satisfacer los desafíos de adultos especializados en labores agrícolas o que requieren el empleo de materiales potencialmente peligrosos (fichas metálicas, hachas, barras pesadas, layas...). Por otro lado, los juegos tradicionales reproducen valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos. Lo que antiguamente era aceptado por la población, hoy puede ser cuestionable. No es extraño encontrar manifestaciones lúdicas que promueven directamente o de manera oculta ciertos contravalores: por ejemplo, retahílas y canciones con carga sexista, roles asociados al género, segregación por sexo, mayor participación de los varones, marginación de los menos competentes motrices, ambientes cargados de excesiva competitividad en los que destaca la comparación de resultados entre los protagonistas, la violencia física y el maltrato o el abuso de animales (Lavega et al., 2006; Trigueros, 2002).

Así pues, el juego tradicional cobra todo su sentido en el aula en la medida en que adquiera el rango de educativo. Sánchez (2009) subraya algunos de los requisitos que debe cumplir el juego para tal fin; entre otros, que permita el desarrollo integral del alumnado, que evite la exclusión y la hipercompetitividad, que suponga un reto alcanzable, que fomente la participación, que otorgue oportunidades de éxito a todo el alumnado y que impulse el aprendizaje cooperativo y creativo.

Ciertamente, determinados juegos institucionalizados enfatizan la colaboración entre los participantes para que el juego fluya: por ejemplo, el proceso de armado de la bolera, la formación de los castillos humanos o el aprendizaje del manejo de los zancos. Sin embargo, Lavega et al (2006) concluyen que sólo una minoría de juegos y deportes tradicionales en Europa alcanzan niveles elevados de cooperación. Desde el punto de vista educativo, la motivación de los participantes hacia estas prácticas podría incrementarse si se enfatizara más la comparación con uno mismo y no con los demás, si se establecieran relaciones de cooperación, si se formaran grupos heterogéneos perdurables, incluso de distintas edades, y si se fijase la figura del líder del equipo rotativo junto con el de otros roles durante la unidad didáctica (Siedentop, 1994).

En este sentido, valoramos muy positivamente las posibilidades que ofrece la autoconstrucción de materiales para producir recursos ajustados al niño y no a la inversa. En la sociedad rural antigua, los niños aprovechaban cualquier objeto disponible a su alcance para transformarlo en un juguete (Maestro, 2007). En aquel contexto socioeconómico austero, una buena dosis de imaginación y alguna herramienta casera eran los ingredientes suficientes para dar forma a tirachinas, trompos, cerbatanas, billardas o cometas, juguetes que ocupaban su tiempo de ocio. Hoy, el comercio facilita el acceso a aquellos «pequeños tesoros» y son pocos los chiquillos que se animan a dejar de lado sus entretenimientos digitales para aventurarse en la elaboración de sus propios juguetes con recursos naturales. Sin embargo, las ventajas que reporta la autoconstrucción de materiales para desarrollar los bloques de contenido de la Educación Física han sido enfatizadas por varios autores (Méndez-Giménez, 2008; Palacios, Toja y Abrales, 2001). Entre otros beneficios, se ha destacado que requieren un escaso o nulo coste económico, permiten aumentar el tiempo de participación activa, posibilitan la prolongación de la práctica en el periodo extraescolar, favorecen el desarrollo de procesos de pensamiento divergente, permiten el desarrollo de transversalidad e interdisciplinariedad, dan pie al trabajo cooperativo y, sobre todo, contribuyen a la adaptación del material al alumnado y no a la inversa. Igualmente, la estrategia de involucrar al alumnado en la construcción del propio equipamiento y brindar la oportunidad de experimentar con el propio y ajeno, así como de valorar pros y contras de cada material y discernir criterios de seguridad y funcionalidad ha sido presentada como una herramienta más en la evaluación formativa (Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2009).

Las pautas sugeridas en este trabajo pretenden optimizar los recursos lúdicos y facilitar actividades más acordes y ajustadas a cada grupo de alumnos. Sin embargo, el docente no es el único que debe utilizar este marco de modificaciones. Bajo las orientaciones del profesor, los alumnos pueden y deben reinventar los juegos tradicionales de manera que ese proceso de modificación constituya, en sí mismo, una herramienta relevante para su desarrollo personal y social (Méndez-Giménez, 2011).

2. Desarrollo de la propuesta

2.1. Análisis de los elementos estructurales, funcionales y socio-culturales de los juegos tradicionales

Los elementos estructurales de los juegos motores constituyen los aspectos formales o característicos del mismo, su esqueleto o armazón. Entre otros, el espacio, el tiempo, los jugadores (compañeros y/o adversarios), la meta, el móvil, las reglas de juego, y en ocasiones, la red, la pared, los implementos y demás utensilios definen la esencia de cada juego. La mayoría de los juegos deportivizados han regulado las dimensiones de estas variables pensando en las características del adulto, lo que nos lleva a su necesaria modificación tanto en el ámbito educativo como recreativo. Los alumnos de los centros escolares no son «deportistas de élite bajitos», sino que se encuentran inmersos en procesos de crecimiento y maduración, en pleno desarrollo evolutivo y cognitivo. Por tanto, quizás no sea suficiente con disminuir el tamaño del terreno de juego, las distancias o aligerar el peso del móvil; en determinados casos habrá también que simplificar las reglas de juego y reducir su complejidad, manteniendo la esencia de su naturaleza, de tal forma que el objetivo del juego resulte alcanzable y, a la par, atractivo a los ojos de los estudiantes. No obstante, la simplificación de los elementos estructurales que comparten cada categoría del juego incide también en los aspectos funcionales. Tratar de reproducir en clase el juego de pelota vasca exactamente como se describe en su reglamento no parece lógico; quizás sea más adecuado reducir la distancia de las líneas de «pasa» y de «falta» hasta la pared y establecer unas reglas simples que permitan un juego sencillo, inteligente y fluido; por ejemplo, dejando atrapar y lanzar una pelota suave hacia un lugar intencionado, en lugar de golpearla directamente.

Junto con los aspectos estructurales de los juegos motores encontramos los elementos funcionales, que hacen referencia a los

componentes procedimentales de las acciones y que, en suma, conforman la lógica interna del juego. Se trata de la aplicación de los principios tácticos (toma de decisión) en función de los roles y subroles de juego y la realización de las habilidades técnicas requeridas en las situaciones de ataque y defensa.

Como Lavega (1997) afirma, además de los elementos de la lógica interna (estructurales y funcionales) es preciso comprender los elementos sociales y culturales del juego tradicional (lógica externa), lo que permite una interpretación más holística de su función y sentido en un marco determinado (Lavega et al. 2006). Hasta no hace mucho tiempo, la sociedad ha estado gobernada por la fuerza de la costumbre y el peso de la tradición. Las actividades lúdicas junto con las ocupaciones en el limitado tiempo de ocio se han visto sometidas al influjo de la rutina transmitida de generación en generación y han sido normativizadas en función del género (varones o mujeres) y la edad (niños, mozos y adultos), dependiendo de los roles sociales que desempeñaban en esa sociedad (Maestro Guerrero, 2007). Para Lavega et al (2006) la lógica interna se complementa con la lógica externa del juego, es decir, aquella información sociocultural correspondiente a las características de sus protagonistas (edad, género o condición social), las condiciones de práctica (emplazamientos donde tienen lugar: plaza, trinquete, calle...), los materiales requeridos (su proceso de construcción y personalización), así como el valor que se le confiere al juego (su vinculación a la religión o un régimen político), o la localización temporal (momento de práctica: festividad, época del año, momento del día).

2.2. Modificaciones propuestas para cada categoría de juegos tradicionales

Respecto a la implementación de los juegos tradicionales propios de adultos en el ámbito escolar, nuestra propuesta persigue su ajuste a las características de los usuarios más jóvenes, al tiempo que se garantiza mayor participación e implicación y se preserva su seguridad. Para ello, tomamos como marco y ampliamos la clasificación de los juegos y deportes tradicionales de Moreno (1992) y proponemos el análisis de cada categoría antes de sugerir pautas para su transformación, que deberá realizarse tanto por parte del docente como por el discente. Esta clasificación se elaboró considerando la combinación de criterios como las habilidades motrices implicadas (lanzamiento, carrera, tracción, empuje, trepa...), los medios materiales necesarios (pelotas, bolos, animales...), o las cualidades físicas que se desarrollan (fuerza, resistencia, velocidad...).

1. *Juegos de locomoción*. En esta familia se recogen las modalidades que requieren cualquier forma de desplazamiento corporal, ya sea marcha, carrera (recogida de mazorcas), salto (paseo, con bastón canario, recortadores...), gateo, trepa (castillos humanos, cucañas verticales) o acciones de equilibrio (zancos, cucañas horizontales o rayar). Se trata de todo tipo de desafíos individuales para comprobar quién es más rápido, quién llega más lejos o consigue más altura.

Generalmente, en las pruebas pedestres no se utiliza mucho material (mazorcas, sacos) y éste es fácilmente sustituible por otro alternativo. Los elementos estructurales susceptibles de cambio son espacio, tiempo y número de jugadores. En cuanto al espacio, se recomienda reducir sus dimensiones, adecuándolo a los niveles funcionales de los protagonistas. Por ejemplo, en las pruebas de carrera de sacos es conveniente emplear recorridos pequeños que garanticen que todos los niños pueden llegar a la meta, sobre superficies llanas, no abrasivas y que amortigüen posibles caídas (hierba).

Cuando el desafío del espacio es vertical, la altura debe ser limitada y supeditada a la disposición de las medidas de seguridad. Deben darse todo tipo de ayudas que garanticen una progresión adecuada. Por ejemplo, en el abordaje de zancos se deben favorecer experiencias de menor a mayor altura (por ejemplo, empezando por los contruidos con un bote y pasando a la unión de dos o tres con cinta americana). A la par se introducirán medidas de ayuda por parejas (dar la mano al compañero) sobre colchonetas. En la siguiente fase, con zancos de madera «manos libres», se enseñará la técnica de caída de rodillas

(empleando rodilleras y muñequeras), antes de pasar a habilidades de desplazamiento con y sin ayuda.

Igualmente, se extremarán las medidas de seguridad a la hora de abordar los *castells*. Una posibilidad es emplear los materiales disponibles en los gimnasios para simular los castillos, empleando bancos suecos o colchonetas quitamiedos mantenidas en pie por los compañeros. Se tendrá en cuenta que los niños no están preparados para soportar grandes cargas, por lo que se realizan figuras en cuadrupedia de 2-4 alturas (espalda recta, indicando donde apoyar las rodillas y manos para no provocar daños a los de abajo).

Las pruebas de saltos con bastón o palo requieren demasiada habilidad y fuerza explosiva para los niños. Más adecuados son los saltos a pies juntos, de comba o goma, habitualmente practicados en su tiempo de ocio.

Para simular las cucañas (horizontales o verticales) se pueden utilizar objetos del gimnasio (colchonetas quitamiedos o bancos suecos, respectivamente), que sujetos por el grupo posibilitan que un compañero gatee, trepe o se arrastra sobre ellos.

Por último, en la prueba de rayar se sustituirá la exigente modalidad de apoyo en un palo por la cooperativa (con ayudas de dos compañeros en los laterales) o la de manos libres hacia una pared.

En cuanto a los jugadores, en todas las modalidades se potenciarán los grupos mixtos, el trabajo cooperativo y las pruebas por equipos con objetivos comunes (pruebas de saltos sumativos, recogida de mazorcas por equipos, comba en grupo).

2. Juegos de lanzamiento de distancia.

Se trata de arrojar, impulsar o golpear objetos diversos a la mayor distancia posible: txapela, azada, barra, honda, albarca, fardo o billarda. Generalmente, estos móviles arrojados eran utensilios empleados en diversas tareas agrícolas o laborales (la barra del barretero o molinero, la reja del labrador, la azada del campesino, la boina que protegía del sol al lugareño, las piedras o bolas de los cañones o el fardo de paja del labriego). Los

elementos estructurales más susceptibles de manipulación son el espacio, el móvil y, en su caso, el implemento.

En cuanto a la adaptación de los materiales, conviene reducir su peso y sustituir los objetos punzantes o peligrosos por otros reciclados e inofensivos. La utilización de móviles suaves, como pelotas autoconstruidas con papel para el lanzamiento de honda, o la elaboración de azadas o barras simuladas con papel de periódico encintado garantizará la seguridad en caso de impacto. La superficie de contacto de los implementos (billarda) puede ser aumentada para incrementar las posibilidades de éxito. Se pueden construir fácilmente con cartones o palos romos.

El desafío del espacio casi siempre es considerado en la horizontal. La excepción la encontramos en el lanzamiento de fardo que consiste en lograr la mayor altura posible, tal y como ocurre en el salto de altura o pértiga. Es preciso organizar las zonas de lanzamiento extremando las medidas de seguridad.

Respecto a los jugadores, se potenciarán equipos mixtos y equilibrados con marcadores colectivos para evitar las comparaciones individuales. Igualmente, se fomentará la medición compartida de las distancias conseguidas.

3. *Juegos de lanzamiento de precisión.* Este tipo de juegos consiste en lanzar o golpear objetos con precisión hacia dianas inmóviles (honda, herradura, bolos, rana, llave, chito...) empleando, para ello, las manos o herramientas específicas. En España han llegado hasta nuestros días una gran cantidad de juegos de esta naturaleza, a los que podríamos añadir otros ya olvidados de la Edad Media como el lanzamiento de dardos, las

ballestas o el lanzamiento de bohordos (Rodrigo-Estevan, 2007). Se trata, pues, de una categoría muy extensa y de fácil aplicación en el ámbito educativo y recreativo.

Los elementos estructurales susceptibles de ser modificados son el espacio, los móviles (bolas, bolos, discos metálicos), el implemento (mazos, honda, tirachinas...), los jugadores y las reglas.

En cuanto al espacio, se reducirá la distancia de lanzamiento hacia los objetos-diana y se establecerán zonas de seguridad. En general, también se sugiere reducir el peso de los elementos arrojados (especialmente en las modalidades de pasabolo) y emplear materiales blandos para evitar riesgos en caso de impactos.

En cuanto a la transformación de las dianas existen dos opciones: si el objetivo es golpear un objeto, al aumentar su tamaño se facilita el logro. Por otro lado, si se trata de introducir los móviles en lugares concretos, las metas deberán contar con grandes aberturas. Los móviles deberán ser fabricados con elementos ligeros, por ejemplo, fondos de envases de plástico lastrados con arena, tapones de botellas o pelotas pequeñas. A continuación, detallamos algunos ejemplos concretos de modificaciones del material para aumentar el éxito de los estudiantes:

·Rana: Para facilitar el éxito en el lanzamiento, se aconseja aumentar el tamaño de los agujeros de la rana, molinos y puentes, manteniendo fijo el de los petancos. El tamaño de los agujeros y la presencia o no de obstáculos que dificulten el objetivo determinarán el valor o puntuación obtenida en cada caso.

·Dardos: Utilizaremos dardos-diana contruidos con ventosas y bolsas de plástico (Méndez-Giménez, 2003). Conviene aumentar el tamaño de la diana y de cada uno de los sub-espacios de tanteo.

·Herrón: Disminuir el grosor del palo y hacer aros grandes y estables en el vuelo (dos capas de cartón encintadas).

·Llave: Aumentar el tamaño de las fichas y de las aspas giratorias.

·Lanzamiento de bohordos (astados o lanzas): En vez de desplazarse sobre un caballo utilizar bicicletas o patines.

En cuanto a los jugadores, nuevamente promoveremos el trabajo

grupal, mixto y con marcadores colectivos.

Las reglas serán simplificadas y se introducirán de manera gradual, especialmente en las modalidades complejas de bolos, comenzando, por ejemplo, sólo con la fase de tiro y, posteriormente, una vez experimentada y comprendida, introduciendo la fase de *birle*.

4. *Juegos de pelota.* Son juegos en los que se emplea un móvil esférico hueco o relleno, todavía en muchos casos de carácter artesanal, que tiene la peculiaridad de botar. En nuestra opinión, esta familia englobaría tanto a los juegos de pared (modalidades de pelota indirectas practicados en el muro de la iglesia, en trinquete o frontón), como a los juegos de cancha dividida (modalidades directas: pelota valenciana y pelotamano canaria, *raspall*), y a los juegos de bateo, frecuentes en los claustros de los monasterios medievales.

Los elementos estructurales con posibilidades de modificación son el espacio, el móvil (pelota), los implementos (palas, cesta punta, remonte...), las reglas y los jugadores.

Como en los casos anteriores, los espacios deben ser más reducidos, al igual que la distancia entre las líneas de saque y las que delimitan las zonas de juego.

Conviene construir pelotas blandas (por ejemplo, con guantes de látex, lana e hilo) o emplear las convencionales más suaves, como las de tenis o *floorball*. No obstante, en los juegos de pared o de cancha dividida que se golpea con la mano es preciso protegerse los dedos y palmas con esparadrapo y cartón para evitar molestias en el golpeo.

Los implementos (cesta, remonte, palas) se pueden construir con materiales reciclados (envases de suavizante o lejía, cartón y





contrachapado), aligerando así su peso y tamaño (Méndez-Giménez, 2003).

Igualmente, se simplificarán las reglas favoreciendo el flujo del juego y la comprensión táctica y de puntuación.

5. *Juegos de combate*. En esta categoría se incluyen las diferentes modalidades de lucha cuerpo a cuerpo (canaria, leonesa, *al baltu*, *joc mahonés*) en las que se emplean técnicas o mañas para derribar al oponente y los combates con palos o bastones, como el palo canario y la esgrima (deporte de destreza plenamente regulado en el Aragón de comienzos del s. XVI –Rodrigo-Estevan, 2007).

Los juegos de combate implican una gran destreza y dominio técnico, así como cierto material específico y medidas de seguridad, como colchonetas o tatami, cintos para el agarre o ropa apropiada (kimono). Puesto que los púgiles están agarrados para proyectarse, su puesta en escena conlleva un riesgo importante de lesión en las caídas, por lo que sugerimos algunas modificaciones reglamentarias, tales como eliminar las proyecciones (al menos en las primeras fases), simplificar las técnicas o mañas y potenciar la colaboración con el oponente para aprender las técnicas. A nivel de competición se pueden realizar juegos de empuje y tracción con marcadores colectivos para tratar de sacar al oponente del espacio de juego.

En el caso de la esgrima y el palo canario se pueden construir las espadas y palos con foiespan o papel de periódico y cinta adhesiva. Así mismo, se evitará el contacto practicando las habilidades a cámara lenta.

6. *Juegos de fuerza*. Se trata de pruebas que comprenden esfuerzos máximos y extenuantes, como los requeridos en el levantamiento o transporte de grandes pesos (piedras, txingas, yunques, cántaros...), y juegos deportivos de tracción y empuje (sogatira, tiro del palo, garrote aragonés o pulso) que implican acciones de fuerza-resistencia. Debido a que los niños están en pleno desarrollo, el primer grupo de pruebas no es recomendable para ellos, ya que el tipo de cargas requerido podría provocar efectos nocivos en sus tejidos conjuntivos (tendones, ligamentos y cápsulas articulares) y en las estructuras óseo-articulares. Para simular los juegos de transporte, se recomienda recorrer distancias más cortas. Respecto a los materiales, su adaptación pasa por disminuir considerablemente su peso, de manera que supongan cargas más livianas. Por ejemplo, se pueden construir las lecheras o *txingas* con envases de plástico lastrados, enfundar sacos de arena de pocos kilos para realizar carreras con ellos sobre los hombros, así como efectuar juegos de arrastre de compañeros sentados sobre colchonetas. Por otro lado, los juegos de tracciones y empujes parecen más recomendables si bien se debe hacer especial hincapié en equilibrar los bandos y en la adecuada posición y actitud corporal (Vera et al., 2005).

7. *Juegos náuticos y acuáticos*. La necesidad de instalaciones específicas genera dificultades de aplicación de esta categoría en los centros educativos. No obstante, las pruebas de natación se pueden realizar en piscinas próximas a los centros escolares en el marco de unidades específicas. Los descensos fluviales en piragua se suelen realizar como actividad extraescolar en ríos o lagos cercanos al centro educativo y las pruebas de vela forman parte de semanas azules.

8. *Juegos con animales* (adiestramiento, tiro y arrastre, habilidad de los perros, pruebas hípcas, cintas, lucha de animales). En la sociedad actual, una gran parte de los «juegos» pertenecientes a esta categoría ha sido cuestionada por el uso inapropiado y el abuso de los animales para el recreo del ser humano. En el ámbito educativo, eliminaremos todo rasgo de violencia y adoptaremos algunas fórmulas de cambio, por ejemplo, en las pruebas de monta (cintas) se puede sustituir el uso de

animales por habilidades alternativas, como correr, dar saltos a pies juntos o a pata coja, o montar en bicicleta o en patines.

9. *Juegos de habilidad en el trabajo* (corte de troncos, sierra manual, siega, barrenadores, roturación...). En esta ocasión, afrontamos un grupo de pruebas dirigidas específicamente a adultos especializados, por lo que su aplicación al ámbito educativo ciertamente es complicada. Solamente, algunas modalidades realizadas con herramientas menos peligrosas, como las carreras sobre layas o el riego con calabazo, pueden ser adaptadas más fácilmente o reproducidas para su conocimiento y práctica en contextos lúdicos.

10. *Juegos populares y tradicionales infantiles*. La mayoría de los juegos infantiles de antaño se pueden aplicar directamente en la sesión de Educación Física, dado que muchos elementos estructurales ya están adaptados a sus capacidades. Sin embargo, como hemos adelantado en la introducción, los juegos tradicionales reflejan las estructuras sociales y los roles de género predominantes (Ruiz, 2007). Considerando los cambios sociales producidos y el enfoque educativo que enmarca esta propuesta, sugerimos las siguientes pautas para no seguir reproduciendo actitudes discriminatorias, ya sea por cuestiones de sexo, raza, edad, estatus social o discapacidad:

- Formar grupos mixtos y heterogéneos en los que todo el alumnado rote por los roles de liderazgo.
- Evitar la exclusión de los juegos proporcionando tareas alternativas (por ejemplo, en el pañuelo, si se es cazado, se pasa a compartir el número de otro compañero). En todo caso, la eliminación debe ser temporal y con posibilidad de reincorporación lo más justa e inmediata posible (por ejemplo, salvarse por orden aunque otro jugador haya logrado la acción liberadora).
- Simplificar los juegos demasiado complejos.
- No enfatizar la competición, ensalzar la participación, la cooperación, la consecución de objetivos comunes y el juego limpio.
- Establecer un número de jugadores reducido en cada partida para multiplicar la participación.
- Evitar individualismos, potenciar el contacto social.
- Emplear metodologías activas que impliquen al alumno en la búsqueda y enseñanza de los juegos.
- Erradicar la violencia y estimular el diálogo y el consenso.
- Supervisar la seguridad de los materiales contruidos antes de jugar.
- Ajustar el tamaño de los campos a las características del jugador de tal forma que todos tengan posibilidades de éxito.

11. *Juegos del mundo*. La educación intercultural pretende el conocimiento, respeto y valoración de las distintas culturas del planeta al objeto de evitar actitudes xenófobas o racistas en el entorno social. Hemos incluido esta categoría de juegos (no presente en la taxonomía estudiada), para estimular las relaciones interculturales a partir de la puesta en práctica de manifestaciones lúdicas de otros lugares y la investigación de otros juegos tradicionales que forman parte del patrimonio cultural de la humanidad. Creemos que el juego es una herramienta magnífica para la aproximación entre los pueblos. En palabras

Tabla 1. Elementos estructurales susceptibles de ser manipulados, el foco o cualidad hacia la que dirigir la atención y los objetivos pretendidos con cada modificación.

Estructura	Foco de la adaptación/modificación	Objetivos educativos
Móvil	Número, tamaño, forma, peso, color, material, suavidad...	Facilitar o mejorar la habilidad Simplificar/exagerar la táctica (para facilitar su comprensión) Ajustarse a las medidas antropométricas Ajustarse a los niveles funcionales Evitar lesiones Desarrollar la creatividad Aumentar la participación, el reto, el ritmo de juego Aumentar la motivación Trabajar la coeducación Atender a la diversidad Interdisciplinariedad
Implemento	Tipo, número, tamaño, forma, peso, color, material...	
Meta	Tipo, número, tamaño, ubicación, forma	
Espacio	Reducir dimensiones, forma...	
Tiempo	Regular el tiempo de juego	
Jugadores	Número, tipo de agrupación (mixta y heterogénea), roles rotativos	
Reglamento	Cómo puntuar, infracciones, sanciones, relaciones entre jugadores	

de Morris y Stiehl (1999), *verdaderamente, después de jugar varios juegos internacionales, con frecuencia los jugadores descubren que las gentes de otros pueblos y culturas no son tan extraños como antes, no son tan misteriosos, e incluso no están tan lejos*. En la aplicación de los juegos del mundo emplearemos el marco de modificaciones propuesto en las categorías anteriores sintetizado en la tabla 1.

3. Conclusiones

El hecho de abordar la enseñanza de los juegos tradicionales de la manera «mecanicista tradicional» puede estar limitando la consecución de los efectos deseados en cuanto al aprendizaje, el desarrollo de hábitos en el tiempo libre y la transmisión cultural (Trigueros, 2009). Junto con el uso de metodologías más participativas, activas y cooperativas (tanto la búsqueda y transmisión de información como a la hora de transformar las actividades), la utilización de materiales autoconstruidos y la modificación estructural-funcional de los juegos ancestrales pueden constituir fórmulas eficaces para el acercamiento de este bloque de contenidos a los niños del siglo XXI.

Como ocurre con la práctica deportiva, la puesta en escena en el contexto escolar de juegos tradicionales adultos tal cual fueron diseñados es cuestionable. En contrapartida, la simplificación estructural de los juegos tradicionales permite su aproximación al alumnado, y su mayor conocimiento a partir de prácticas simuladas y adaptadas.

Conocer el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos puede ayudar al alumnado a interpretar mejor la historia, a conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones. Sin embargo, desde un punto de vista educativo, algunas reglas que afectan a los aspectos sociales y actitudinales deben ser modificadas para no perpetuar los contravalores mencionados a lo largo de este artículo.

Desde una perspectiva crítica, hemos enfatizado los aspectos positivos y educativos que encierra el juego tradicional, si bien se hace una llamada de atención para redistribuir equitativamente el uso de los espacios, los roles de liderazgo y las posibilidades de éxito entre todo el alumnado. En ese proceso de reinención del juego, los propios protagonistas tienen mucho que aportar.

Finalmente, queremos elevar este llamamiento a las Federaciones de Juegos y Deportes Tradicionales y Autóctonos, para que adapten los materiales convencionales y las reglas de juego a los niños. No es previsible que los estudiantes tengan experiencias significativas de éxito si se emplean los reglamentos diseñados para adultos.

4. Bibliografía

Lavega, P. (1997). Funciones y sentido de los juegos populares-tradicionales a partir de una metodología transversal (pluridisciplinar). Comunicación presentada en el *3er Congreso en Ciències de l'activitat física, l'esport i la la recreació*. INEFCLleida.

Lavega, P. et al (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 85, 68-81.

Maestro, F. (2004). Los juegos tradicionales en la Educación Primaria. «Los juegos tradicionales herramienta educativa multidisciplinar». Curso del CPR Calatayud. <http://cprcalat.educa.aragon.es/jornadas2004/tradicionales.PDF>. [Última consulta 05/02/2010].

Maestro, F. (2007). Juegos tradicionales o la tradición de jugar. En *Ensayos sobre deportes. Perspectivas sociales e históricas*. Luis Cantarero y Ricardo Ávila (Coordinadores). México. <http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/esthom/volumenes/esthom23.htm>. [Última consulta, 30/03/2009].

Méndez-Giménez, A. (1999). «Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo», en revista digital *Lecturas de Educación Física y Deportes*, 14. <http://www.efdeportes.com/> [Última consulta 03/02/2008].

Méndez-Giménez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física. Juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Barcelona: Pai-dotribo.

Méndez-Giménez, A. (2008). «La enseñanza de actividades físico-deportivas con materiales innovadores: Posibilidades y Perspectivas de futuro», *Actas del Congreso Nacional y III Congreso Iberoamericano del Deporte en Edad Escolar: «Nuevas tendencias y perspectivas de futuro»*, pp. 83-108.

Méndez-Giménez, A. (2011). Una experiencia de creación de juegos a partir de la hibridación de modelos de enseñanza. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 12.

Méndez-Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2009). La construcción y exposición de materiales como elemento de evaluación formativa. IV Congreso Internacional de Evaluación Formativa en Docencia Universitaria. La evaluación Formativa en el proceso de convergencia hacia el EEE. Segovia, 17-18 de septiembre de 2009. <http://www3.uva.es/proyectos/congreso2009/COMUNICACIONES/comu%204.1.pdf>. [Última consulta 03/02/2010].

Méndez-Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. *Tándem Didáctica de la Educación Física*, 33, 67-76.

Moreno, C. (1992) *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Alianza Editorial.

Moreno, C., Mata, D. y Gómez, J. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.

Morris, G.S. Don y Stiehl, J. (1999). *Changing kid's games*. Champaign, IL: Human Kinetics. 2ª Edición.

Ortí, J. (2003). Los juegos tradicionales. Aplicación en el área de educación física en el sistema educativo actual. *Tándem, Didáctica de la Educación Física*, 10, 31-40.

Palacios, J., Toja, B. y Abalde, A. (2001). *Latas: material alternativo para los juegos*. SEDE).

Pelegrín, A. (1990) *Cada cual atiende su juego: de tradición oral y literatura*. Madrid: Ed. Cincel.

Rosa, J.J., y del Río, E. (1997) *Los juegos tradicionales infantiles en León*. Universidad de León.

Rodrigo-Estevan, M.L. (2007). Deporte, juego y espectáculo en la España medieval: Aragón, siglos XIII-XV. *Colección Estudios del Hombre. Revista digital Ensayos sobre deportes. Perspectivas sociales e históricas*, 23, 37-88.

Ruiz, C. (2007). Nuevas formas de Jugar. Campaña del Juego y el Juguete no sexista, no violento. Guía para transformar los juegos tradicionales. Instituto Andaluz de la Mujer.

Sánchez, J.M. (2009). Los juegos tradicionales en la Educación Secundaria Obligatoria. *Revista Digital Innovación y experiencia educativas*, 24. http://www.csicisf.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_24/MARIA_J_SANCHEZ_1.pdf

Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality P.E. through positive sport experiences*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Trigo, E. (1994) *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

Trigueros, C. (2002). Juego, tradición y cultura en educación física. *Tándem, Didáctica de la Educación Física*, 6, 78-89.

Trigueros, C. (2009). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI. En V. Navarro y C. Trigueros (Ed.) *Investigación y juego motor en España*. Lleida: Ediciones de la Universidad de Lleida, 243-269.

Vera, F.J., Arroyo, N., López, J.L., Alonso, J.I., Flores, B. y Sarti, M.A. (2005). Eficacia de cuatro juegos motores para el acondicionamiento de los músculos del abdomen. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 14, 81-93.

