



JUEGOS TRADICIONALES EXTREMEÑOS Y SU APLICACIÓN DIDÁCTICA

Teresa Justa Fernández Martín
Maestra de Inglés

1-. INTRODUCCIÓN

Es innegable que el juego ha sido, y sigue siendo, esencial en la vida de cada niño.

También es cierto que las formas de juego han ido cambiando a lo largo del tiempo. Hace unos años las calles estaban llenas de niños gritando, corriendo, “echando la china”, riéndose e incluso peleándose. Hoy en día esas mismas calles están vacías. Ahora los niños prefieren quedarse en casa jugando al ordenador o a la videoconsola.



Esto es un problema más grave de lo que pensamos. El juego trae múltiples beneficios, entre ellos:

- Conocen el mundo que les rodea
- Se adaptan a dicho mundo
- Les prepara para la vida adulta, ya que ensayan unos papeles que desarrollarán en un futuro en la sociedad
- Favorecen, acuerdo a los estudios de Arnold Gesell, el desarrollo psicomotriz
- Se socializan tanto como con sus iguales como con sus mayores
- El juego es, según Piaget, un elemento esencial para la asimilación necesaria de las realidades intelectuales externas ya que hace que dichas realidades se incorporen a su inteligencia

- Los niños se divierten
- Tiene un fuerte carácter educativo. Este es el apartado que como docentes más nos interesa. A través del juego los niños aprenden a aceptar reglas, a respetar al prójimo, a trabajar en equipo... Además, hay infinidad de ellos que podemos aplicar en el aula en cualquier asignatura, desde E. Física hasta Matemáticas

Poco podemos hacer nosotros para evitar que en cuanto lleguen a casa y se quiten la mochila se sienten delante de una pantalla, pero desde la escuela podemos promover el juego y no considerarlo nunca como una pérdida de tiempo sino como una herramienta educativa que apoya cualquier proceso de aprendizaje.

Hay muchas definiciones, teorías, datos históricos, clasificaciones... Sin embargo, el fin de este artículo es mostrar algunos juegos típicos de Extremadura, y de su aplicación didáctica en el campo de la enseñanza.

2-. ¿POR QUÉ YA NO SE JUEGA?

Es muy fácil responder a esta pregunta achacando toda la culpa a los ordenadores o a la televisión. Sin embargo hay muchas otras razones:

- *Antes se jugaba en la calle*, ahora es más peligroso. Esas mismas calles son ahora carreteras transitadas por coches a todas horas. La sociedad moderna ha ido quitando a los niños su espacio.
- *El tiempo*. Antes los niños salían de la escuela e iban directamente a la calle a jugar. Según María Montessori, el juego debe ser el trabajo del niño. Sin embargo los profesores, mandándole esa cantidad de tareas, y los padres, empeñados en llevarlos a diversas academias o actividades extraescolares están quitándoles gran parte de su tiempo.
- *Se ha limitado la edad del juego*. Antes veíamos niños de hasta 15 o 16 años jugando en la calle. hoy es raro ver en un parque a un niño mayor de 12 años. Son los propios iguales los que limitan esta edad ya que un adolescente jugando sufre las burlas de sus compañeros.
- *Es más peligroso*. Antes era normal que los niños jugaran solos hasta bien entrada la noche, lógico en una época donde los vecinos dormían con las puertas abiertas. En la actualidad hay más robos, agresiones y otros altercados que hacen peligroso que un niño se quede por la noche en la calle sin la supervisión de los padres.
- *Las innovaciones*. Hoy en día es muy normal que en cada casa halla televisión, ordenadores videoconsolas. Es mucho más cómodo para los padres tener un aparato que haga las funciones de niñera a pasar tiempo jugando con ellos. Echo que se acentúa conforme son más mayores con las series adolescentes, los juegos de batallas o las redes sociales.

3-.ORIGEN DE LOS JUEGOS

Se dice que las diferentes culturas quedan reflejadas en los juegos que practican, los cuales muestran las características esenciales y definidoras de cada una.

En Extremadura muchos juegos populares tienen su origen o reciben gran influencia de las civilizaciones romanas o musulmanas por ejemplo, muchos soldados romanos jubilados eran enviados a Emérita Augusta (Mérida) para descansar por lo que dedicaban gran parte de su tiempo al ocio y al juego, entre ellos la rayuela.

Todos estos juegos se han ido transmitiendo de generación en generación, de abuelos a nietos sin que las reglas apenas hayan sufrido modificación.

4-. ECHAR A SUERTE

Hay muchas maneras de “echar a suerte” o echar a la china como se dice en otras zonas. Es la manera de elegir de manera justa quien “se la pica”. Es decir, quien es “la madre” del juego, el que tiene que pillar a los otros, el capitán, el que dice las reglas. Tradicionalmente los chicos lo hacían mediante pares – nones (del latín par est? non est) y las chicas mediante canciones o rimas.

Algunas típicas extremeñas son:

*En un café
se rifa un pez
a quien le toque
el número tres.
Una, dos, y tres.*

o

*Esta ballesta
Camino me cuesta
En qué lugar
En Portugal
En que calleja
En la moraleja
Me dijo mi madre
Que pagara en ésta.*

A estas rimas se les puede sacar mucho provecho, se pueden estudiar muchos aspectos sobre las estrofas como el acento, la rima, el número de sílabas, hipérbolos...

Se puede proponer a los alumnos que inventen una a partir de unas características previamente acordadas, y la ganadora se usará durante un periodo de tiempo.

5-.JUEGOS

Aquí se exponen algunos juegos tradicionales y ejemplos de posibles aplicaciones didácticas.

- ❖ **El aro:** en los pueblos las ruedas de los coches eran “el aro” más común. El juego consiste en hacerlo girar rápido con la ayuda de un palo ganando el que antes llegue a la meta sin que el aro haya caído al suelo (en ese caso se vuelve a empezar).

Aplicación: se hacen dos equipos, van saliendo de uno en uno, llegan a la meta y pasan el aro al compañero. Sin embargo éste no puede salir hasta que no responda a una pregunta, por ejemplo, sobre geometría (cuál es el área del círculo, señálame en el aro un radio, el diámetro...)

- ❖ **La billarda:** se dibuja una base circular, disponemos de un mocho (tabla plana con mango para golpear) y la billarda (palo cilíndrico afilado por las puntas) uno del equipo la golpea y la tira al aire. Si en el aire la coge uno del equipo son dos puntos y sacan de nuevo, si a rebotado en el suelo solo un punto, si lo coge el otro equipo en el aire 2 puntos y sacan ellos, si es después de haber tocado el suelo solo uno.

Aplicación: se hacen dos equipos, y cada vez que coja la billarda deben responder a una pregunta, si lo hacen bien se le dan los puntos. Si no, no es válido y se vuelve a lanzar.

- ❖ **Los bolindres:** son bolas de cristal, aunque antes solían ser de barro, que deben meterse en un hoyo llamado “Guá” justo después de haber golpeado el bolindre o canica de un contrincante.

Aplicación: la profesora piensa en un país y escribe pistas, cada una de las cuales pondrá en un Guá. Se hacen dos equipos y los niños se van repartiendo por todo el patio. Cada vez que uno golpee un boli del contrincante y consiga entrar en el Guá se queda la pista. Al final se reúnen los miembros para ver todas las pistas que han conseguido y descubrir el país.

- ❖ **El cementerio:** se divide el terreno en dos. Al final de cada área se delimita otra pequeña zona llamada cementerio. Los del equipo deben matar a los contrincantes golpeándoles con el balón. Si les dan van al cementerio y solo se salvan si, desde esa zona, golpean a un contrincante; de esta manera, vuelven a su campo. Gana el equipo que acabe con más jugadores “vivos”

Aplicación: se puede practicar después de haber terminado un tema de Conocimiento del Medio. En caso de ser golpeado, un miembro del otro equipo le hace una pregunta. Si la responde correctamente se salva, sino, irá al cementerio

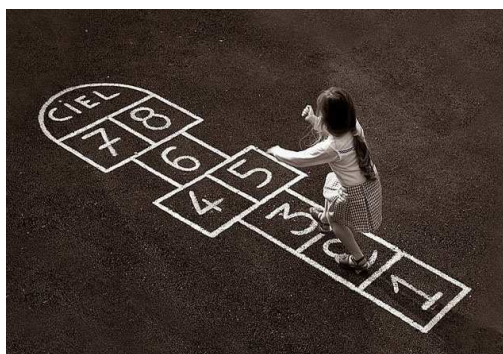
- ❖ **La cuerda:** se hacen dos equipos. Se dibuja una línea en medio y cada equipo se agarra a un extremo de la cuerda. El primer equipo que cruce la línea pierde.

Aplicación: se le hace una pregunta a cada equipo. Si aciertan se les permita dar un tirón a la cuerda. Si no, se pregunta al otro equipo. Aquí ya no se mide tanto la fuerza sino los conocimientos

- ❖ **Pollito inglés:** un niño se la pica, se apoya contra una pared de espalda a sus compañeros. Dice un, dos, tres pollito inglés y se da la vuelta, en ese momento los niños, que mientras su compañero estaba de espaldas se han ido desplazando hacia él, se quedan inmóviles, si el niño que se la pica ve a alguno moviéndose éste vuelve a la línea de salida. Gana el primero que consiga tocar la pared sin ser visto.

Aplicación: si el que se la pica pilla a algún niño le pregunta el pasado de un verbo en inglés. Si acierta puede seguir jugando sin tener que volver a la línea de meta.

- ❖ **La Rayuela:** consiste en dibujar un diagrama similar al de la fotografía. Se busca una piedra lisa u otro objeto pequeño para lanzar, se lanza a la primera casilla. Se salta por encima de la piedra hacia la siguiente casilla a la pata coja, luego a la tercera, poniendo los dos pies en la cuarta y quinta, así hasta llegar a la meta, y volver, recogiendo la piedra. El recorrido debe hacerse sin caerse, sin apoyar la otra pierna cuando se deba ir a la pata coja y sin pisar las líneas del dibujo.



Aplicación: se hace un diagrama similar pero más largo y con más números. A cada alumno se le dice una cuenta matemática y debe llegar hasta la casilla donde se indique el resultado. Si acierta y no se cae sigue jugando la siguiente ronda.

- ❖ **Torito en alto:** uno es el toro y tiene que perseguir al resto de compañeros, salvándose solamente si se suben en un lugar alto y gritan: ¡torito en alto! Si pilla a alguien éste pasa a ser el toro.

Aplicación: además de subirse a un lugar alto para evitar que les pillen tienen que decir alguna palabra en inglés del campo semántico previamente acordado, por ejemplo comidas, animales, colores....

6-. LOS JUEGOS EN EL CURRÍCULUM

En este apartado veremos los objetivos generales que los juegos pueden ayudar a alcanzar tanto en educación infantil, como en primaria y secundaria, la metodología a seguir, los temas transversales que se pueden desarrollar y como se pueden aplicar a otras asignaturas además de E. Física.

6.1-. Objetivos generales de Educación infantil

- Descubrir, conocer y controlar progresivamente el propio cuerpo.
- Actuar de forma cada vez más autónoma en sus actividades habituales.

- Establecer relaciones sociales en un ámbito cada vez más amplio.
- Establecer vínculos fluidos de relación con los adultos y con sus iguales.
- Observar y explorar el entorno inmediato con actitud de curiosidad y cuidado.
- Mostrar respeto, interés y participación por manifestaciones culturales de su entorno.
- Enriquecer y diversificar sus posibilidades expresivas mediante la utilización de recursos y medios a su alcance.

6.2.- Objetivos generales de Educación primaria

- Actuar con autonomía en las actividades habituales y en las relaciones de grupo, desarrollando las posibilidades de tomar iniciativas y de establecer relaciones afectivas.
- Colaborar en la planificación y realización de actividades en grupo, aceptar las normas y reglas que democráticamente se establezcan, articular los objetivos e intereses propios con los de otros miembros del grupo, respetando puntos de vista distintos y asumiendo las responsabilidades que correspondan.
- Establecer relaciones equilibradas y constructivas con las personas en situaciones sociales conocidas, comportarse de manera solidaria, reconociendo y valorando críticamente las diferencias de tipo social, de sexo y de clase social, y rechazando cualquier discriminación basada en diferencias de creencias, raza y otras características individuales y sociales.
- Aprender la importancia de los valores básicos que rigen la vida y la convivencia humana y obrar de acuerdo con ellos.
- Conocer el patrimonio cultural, participar en su conservación y mejora y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos e individuos, desarrollando una actitud de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.
- Conocer y apreciar el propio cuerpo y contribuir a su desarrollo, adoptando hábitos de salud y bienestar y valorando las repercusiones de determinadas conductas sobre la salud y la calidad de vida.

6.3.- Objetivos generales de Educación secundaria

- Conocer, asumir y ejercer sus derechos y deberes en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y solidaridad entre las personas y los grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural, abierta y democrática.
- Valorar y respetar, como un principio esencial de nuestra civilización, la igualdad de derechos y oportunidades de todas las personas, con independencia de su sexo, rechazando cualquier tipo de discriminación.
- Fomentar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia en los ámbitos escolar, familiar y social, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos

sexistas y adquirir habilidades para la prevención y resolución pacífica de conflictos.

- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, para planificar, para tomar decisiones y para asumir responsabilidades, valorando el esfuerzo con la finalidad de superar las dificultades.
- Comprender y expresar con corrección textos y mensajes complejos, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, valorando sus posibilidades comunicativas desde su condición de lengua común de todos los españoles y de idioma internacional, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- Conocer los aspectos fundamentales de la cultura, la geografía y la historia de España y del mundo, respetar el patrimonio artístico, cultural y lingüístico; conocer la diversidad de culturas y sociedades a fin de poder valorarlas críticamente y desarrollar actitudes de respeto por la cultura propia y por la de los demás.
- Conocer el funcionamiento del cuerpo humano, así como los efectos beneficiosos para la salud del ejercicio físico y la adecuada alimentación, incorporando la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad.
- Conocer y apreciar críticamente los valores, actitudes y creencias de nuestra tradición, especialmente de Extremadura.

6.4-. **Metodología.** La metodología a seguir en cualquier etapa a la hora de llevar a cabo los juegos se puede resumir en los siguientes apartados:

- Participación activa del profesor y del alumnado
- Atención al desarrollo evolutivo del alumno así como de sus necesidades e intereses
- Basar los aprendizajes en el constructivismo, de manera que los nuevos conocimientos se asienten sobre los anteriores
- Atención a la diversidad del alumnado tanto a los aventajados como a los que presentan dificultades
- Atender a la opcionalidad ofreciendo actividades variadas

6.5-. **Contenidos transversales y educación en valores.**

- Aceptar la derrota
- Jugar con materiales hechos por uno mismo
- Aceptar los propios límites y los de los compañeros
- Participar es lo más importante

- Respeto de las reglas
- Jugar en lugar de practicar otras actividades menos saludables como beber alcohol o fumar

6.6-. Interdisciplinariedad y ejemplos

- Tecnología y educación plástica y visual: construir materiales
- Música: juegos cantados
- Ciencias sociales: conocer el origen de los juegos
- Ética: juego limpio, cumplir las normas
- Lengua: juegos de rimas y trabalenguas
- Ciencias naturales. estudiar la orografía y clima del lugar donde se practica dicho juego
- Lenguas extranjeras: aprender juegos de su cultura y practicarlos en su lengua

7-.CONCLUSIÓN

El juego, como bien hemos comprobado, está muy presente en todas las etapas educativas y nosotros, como docentes, tenemos que ver más allá de su función lúdica. Hay miles de juegos que podemos aprovechar en nuestras clases, y estos sólo han sido un muy breve ejemplo. Podemos encontrar multitud de libros y páginas en internet que nos den ideas, pero sobre todo, parques llenos hoy de ancianos que nos contarán como se divertían en su infancia.

BIBLIOGRAFÍA

Ellison, S. y Gray, J. (1995). *365 Actividades fuera del cole*. Ediciones Martínez Roca S.A.

Gómez Mancha, F.; Morales Pulgarín, R. (2003). *Los Juegos Populares en la ESO*. Muñoz Moya Editores Extremeños

Hernández de Soto, S. (1988). *Juegos Infantiles de Extremadura*, Editora Regional de Extremadura. Muñoz Moya Editores Extremeños

Martínez Agudo, J. (2008) *Oral Communication in the EFL Classroom*. Sevilla: Ediciones Alfar

Varios Autores (1995) "Raíces", tomo 1. El Folklore Extremeño. Badajoz: Diario Hoy.

WEBGRAFÍA

<http://Gameskidsplay.net>

http://vozdemitierra.wiki-site.com/.../Juegos_populares_de_Extremadura

<http://www.profes.net>

