

TEMA 42. Los juegos y deportes tradicionales y populares: conceptos y clasificaciones. Valor cultural y educativo de los mismos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción
2. Historia de los juegos tradicionales
3. Aclaración terminológica
4. Valor cultural del juego tradicional
5. Valor educativo del juego tradicional
6. Conclusiones
7. Bibliografía

1.- INTRODUCCIÓN

La universalidad del juego es evidente y ni tan siquiera es exclusivo del ser humano: los animales también juegan. Del mismo modo, cuanto más básica es la actividad del hombre, más amplio es el común denominador y menores los rasgos diferenciadores. Por ello, los juegos tradicionales pertenecen a un modo de vida concreto; surgen en el medio rural frente a otros de distintos entornos y su transmisión, de generación en generación, ha sido oral.

El juego tradicional ha sido más que un pasatiempo para los habitantes del medio rural. Protagonista en todas las etapas del individuo, bien como herramienta de aprendizaje y de adaptación a la vida adulta en la etapa infantil, como elemento socializador y de relación, en el caso del género femenino, o como excusa para demostrar ciertas habilidades en los hombres que los significarán del resto, y de forma general, como elemento festivo o lúdico.

En este tema comenzaremos haciendo una breve descripción del devenir histórico que han seguido los juegos tradicionales. Continuaremos con la descripción y diferenciación de conceptos relativos al juego tradicional que en ocasiones, de forma errónea, se utilizan sinónima.

Posteriormente describiremos el valor cultural y educativo de esta muestra de cultura popular tan enraizada en la CCAA. De Aragón.

2. HISTORIA DE LA E.F. EN EL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL

Desde los albores de la civilización, en cualquier tiempo y lugar, todos los grupos de edad han ideado y materializado diversos juegos y juguetes. De algunos tenemos noticias, los pueblos indígenas de América practicaban un juego de pelota que debía ser golpeado con el cuerpo sin usar las manos e introducirse por unos discos de piedra situados a varios metros de altura. Las culturas griega y romana como consecuencia de su expansión por el Mediterráneo introdujeron muchas formas de expresión de este tipo

que, con el devenir de los siglos, se convertirían en los antecesores de algunos juegos de bolos y de la barra en el territorio aragonés. Así, Isidoro de Sevilla en sus Etimologías, atribuye a los griegos, en momentos de ocio durante la guerra de Troya, la invención de los juegos de mesa en los que se utilizaban dados.

No obstante, no fue hasta la Edad Media cuando estos juegos comenzaron a tener mayor difusión sobre todo en forma de danzas, bailes, corridas,... como medio de recordar un evento histórico. Muestra de ello:

- Alfonso X El Sabio, en su tratado Libro de los juegos de Ajedrez, Dados y Tablas, ubica el origen de estos juegos en la India.
- Las actividades lúdicas que se contemplan en los fueros medievales aragoneses se pueden dividir en dos apartados: en el primero los juegos de azar que, dadas las consecuencias que pueden tener, se prohíben; y en segundo lugar, se halla la regulación de los juegos de caballería, con las circunstancias en que deben desarrollarse, para que no sean castigados ciertos hechos que pueden suceder al ejercitarse, como podría ser, incluso, la muerte de un participante.
- El Código de Huesca (siglo XIII) en el que se describe una amplia variedad de juegos y se legisla sobre su funcionamiento y reglas.

En la Edad Moderna está documentada la celebración de muchos festejos creados para conmemorar variados sucesos en los que son comunes dances y bailes, torneos, carreras, juegos de bolos y naipes. Así en el Libro de Collidas de Fraga (siglo XV) se detalla un importante comercio entre Aragón y Cataluña de objetos para jugar.

Sin embargo, hasta la Edad Contemporánea no se consolidará la difusión de los que hoy llamamos juegos tradicionales, sobre todo aquellos practicados por adultos. Así, a partir del siglo XIX se asientan en Aragón las carreras pedestres (con personajes tan conocidos como Chistavín de Bervegal), los juegos de bolos, la barra y los juegos de pelota.

Sin embargo, el éxodo rural, la mecanización del campo, el menosprecio hacia la cultura popular o los grandes medios de comunicación (sobre todo la TV con su poder homogeneizador de las prácticas físicas) favorecen la desaparición de ciertas tareas, y de muchos juegos. Cambios que relegan al olvido los juegos que tienen su origen en el trabajo y que se sustituyen por los juegos de puntería o azar, adaptados a la comodidad del casino o del bar, sobre todo en invierno, mientras los juegos expuestos a la intemperie siguen siendo patrimonio del sexo femenino.

La aparición de los regionalismos (década de los 70) hizo que se recuperen los juegos que puedan ser seña de identidad y que se puedan encuadrar bajo la denominación de autóctonos. Así, se recuperan técnicas de juego reglamentado y se unifican posibles variantes, originando la deportivización de los juegos tradicionales. Sin embargo, esta recuperación, al realizarse en un medio distinto al que dio origen a la actividad, busca aspectos sustitutorios incurriendo muchas veces en soluciones inadecuadas: unificación de pesos y medidas, aparición de entrenamientos específicos, marcas... Cambios que convierten los juegos en poco accesibles para la mayoría e impide la promoción necesaria.

3. ACLARACIÓN TERMINOLÓGICA

En la bibliografía que he consultado aparecen una amalgama de términos semejantes referidos al tema de los juegos tradicionales: popular, tradicional, autóctono, folklórico,... Es necesaria una delimitación conceptual que a la vez describe la evolución más habitual del juego hasta su conversión en deporte:

FORMA JUGADA	
Características: Cualquier actividad en forma de juego y reglada. Ejemplo: lanzar el cachirulo al aire	Diferencias: Para ser popular debe ser jugado por mucha gente de una zona.

JUEGO POPULAR	
Características: Indica que surge del pueblo (en contraposición con otras actividades nobles o de clase alta) y es practicado por mucha gente, están muy extendidos. Es decir que los habitantes del lugar lo practican habitualmente ya sea en general o en un sector de población concreto.	Diferencias: <ul style="list-style-type: none"> • Un juego popular no tiene necesariamente que ser tradicional, sólo ocurre si se perpetúa en el tiempo. • No suelen ser excesivamente complejos (mayor accesibilidad que el juego tradicional, pueden ser jugados por otros grupos). • No es reducible a esquemas cerrados de comportamiento (se pueden modificar las reglas por los jugadores)

JUEGO TRADICIONAL	
Características: Viene arrastrado por el tiempo (requiere de un tiempo considerable para ser considerado así) y es transmitido de generación en generación, habitualmente de forma oral. Suele estar arraigado en un grupo social concreto que lo identifica como suyo y lo acepta dentro de sus tradiciones. Suele relacionarse con los modos de vida (trabajos).	Diferencias: Popular: El tradicional es menos accesible que el popular (no pueden jugar todos) ya que las reglas son más cerradas (invariables) y complejas, aunque varían de una zona a otra.

JUEGO FOLKLÓRICO
Características: Contiene los términos popular y tradicional pero añade una característica: son anónimos (no se puede fijar un autor concreto), desconocidos en lo que a su autor se refiere.

JUEGO AUTÓCTONO
Características: se referiría a propio de un lugar concreto. Originario de un país, región, comarca o localidad. Al no saber cuál es el origen de estos juegos está en desuso ya que no podemos afirmar con rigor los términos autóctono, nativo, oriundo o vernáculo, que siendo sinónimos significan atribuir a una zona o cultura el origen de un determinado juego.

DEPORTE TRADICIONAL

Características: En su origen es un juego popular o tradicional que se convierte en deporte cuando cumple con estas características:

- Se crea un código escrito y normalizado de reglas.
- Se crea un organismo para velar su integridad y mantenimiento (federaciones)

Se estandariza el espacio y el calendario de competición. Aparece la figura del árbitro.

DEPORTE DE MASAS

Características: Deporte extendido a nivel mundial que pierde los rasgos de la zona concreta de donde fue originario.

Con el objetivo de intentar salvar los principales juegos tradicionales del olvido se procedió a su conversión en deporte. Esta estrategia pronto se observó que se volvió en contra de sus partidarios, ya que, si bien es cierto que en algunas ocasiones evita su desaparición, lo hacen a expensas del sentido tradicional de la propia práctica transformándola en lo que no era. Es decir, terminan con dicha práctica. Considero pues que esta manera de actuar, pese a realizarse con buena fe no resultó acertada ya que:

- Se basaba en la consideración de los juegos tradicionales como no-cultos, vulgares, y para darles mayor rigor se los deportivizó. El juego es una actividad muy seria en la que el niño entra de forma global y posibilita el aprendizaje de las relaciones de cooperación y oposición., en él afloran sentimientos,...
- Lo deportivo es una manifestación del modo de vida dominante, de rasgos uniformes y uniformizantes, tendiendo a asimilar y, frecuentemente, eliminar otras formas de expresión corporal. La deportivización elimina toda la variedad.
- Se descontextualiza su práctica (de un lugar, un momento, un grupo social determinado,..).

La preservación sería una alternativa más correcta que partiría de la consideración de los juegos tradicionales como productos acabados. Su conservación es la opción defendida por todos aquellos que los consideran cofres que encierran objetos culturales de gran valor que siguen cumpliendo su función en la sociedad actual.

Generalmente la transmisión de los juegos ha sido oral, de generación en generación. Según Maestro (1996) ésta se puede dar de dos formas:

- Vertical: Generacional-familiar. La separación de sexos es tan marcada que difícilmente habrá un cruce de información: Abuelas-madres-hijas, Abuelos-padres-hijos, Abuelos-salto transgeneracional-nietos
- Horizontal o socializadora. El aprendizaje tiene lugar en la propia calle, en el tajo, en el bar, etc, y son los propios jugadores/as los que divulgan el juego.

4. VALOR CULTURAL DEL JUEGO TRADICIONAL

Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil dissociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología.

La universalidad del juego es evidente y ni tan siquiera es exclusivo del ser humano: los animales también juegan. Del mismo modo, cuanto más básica es la actividad del hombre, más amplio es el común denominador y menores los rasgos diferenciadores. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura.

Los juegos tradicionales son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico–socio–culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. Profundizar en la esencia de los juegos, implica analizar una serie de aspectos intrínsecos, como las distintas formas de relaciones humanas que se establecen (roles, género, laborales).

De esto dan cuenta también los juguetes: "La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre" (Retter, 1979).

Los juegos tradicionales pertenecen a un modo de vida concreto; surgen en el medio rural frente a otros de distintos entornos y su transmisión, de generación en generación, ha sido oral.

En la sociedad rural es imprescindible un reparto de roles entre sus miembros que parte desde el núcleo familiar. Roles que dependen del **sexo y de la edad**. Además, el cuerpo cobra suma importancia, ya que de él depende la actividad física y los resultados directos de la productividad, patrimonio del sexo masculino, pues la aportación de la mujer ha sido fundamentalmente reproductora.

- **EDAD INFANTIL:** En los primeros años de vida, los individuos aprenden y se preparan para su etapa adulta y el juego supone una representación del mundo de los adultos en la vida real. Así, el rito de movimientos y comportamientos motores se apoya en un ritual de lenguaje, formando una unidad indivisible la palabra con la acción motriz. La puesta en escena del juego tradicional no se consume como un simple juego de animación. El niño adopta el juego como actividad normal y cotidiana, importante para su desarrollo y para adquirir el dominio de nuevas habilidades y destrezas. Los recursos usados por niños y niñas del mundo rural, ante la carencia de juguetes, los construían valiéndose de objetos desechados por los adultos o tomados del entorno. Se juega sobre todo al acabar las clases y siempre que no tuvieran que colaborar en alguna tarea familiar. El tipo de juego varía a medida que el niño crece. La edad y el sexo son factores determinantes a la hora de jugar. En la sociedad rural es imprescindible un reparto de roles entre sus miembros que parte desde el núcleo familiar.
- **Niños:** Ellos, al trabajar fuera del hogar, se sentían más independientes y veían los juegos con los que se divertían fechas atrás como cosas de críos. Una simple navaja, fumar con una rama de fumaque o decir alguna palabrota en presencia del padre les hacía sentirse mucho más maduros.

- **Niñas:** Ellas, en su papel de cuidar niños de menor edad, retomaban juegos aprendidos en su propia infancia, creándose un círculo que sólo se rompía con la incorporación de las niñas a los juegos de mujeres (birllas, bolos, quilles...).
- **ADOLESCENCIA.** Ante la radical separación de los sexos a partir de la adolescencia, chicos y chicas buscan diversiones, como las carreras de cintas, que les permitan relacionarse escapando del férreo control de la sociedad. Entre la niñez y la madurez se establecían una serie de ritos de paso: los quintos bandeaban banderas, organizaban la fiesta y el baile (mozos del gasto).
- **ADULTOS:**
 - **Hombres:** El hombre emplea el juego como oportunidad de comparar sus actitudes con otros, avanzando en su escalafón social de tener éxito. De esta manera, se introducen actividades de labor en otros medios, con infinidad de tratamientos diferenciados. Pero, en todas, hay un factor común predominante: la técnica, la forma de trabajar, los movimientos, las posiciones... se aplican al juego. El propio trabajo se convierte en el lugar donde realizar demostraciones durante los descansos en la jornada. La importancia de estas actividades fue tal que no tardaron en rebasar el ámbito laboral y pasar a las plazas públicas. Pronto, aparecieron retos, piques y apuestas entre participantes y curiosos y coplas y jotas que cantaban las hazañas de los más diestros. Su hora habitual de juego eran las últimas de la tarde y las primeras de la noche.

La unión de los binomios medio-herramienta y faena-técnica ofrecen la base de los juegos de hombres. La demostración de ciertas habilidades en la jornada laboral inician a los hombres en el rito del juego. Los juegos elegidos dependen, en un principio, de su ocupación laboral: un molinero levantará sacos; un pastor preferirá juegos de habilidad o puntería... Al primero, se le valora su fuerza y, al segundo, su acierto, empleando para jugar utensilios de uso diario. Sólo en algunos juegos de puntería (palistroc, birlos, hoyetes, rana) se emplea material específico fabricado artesanalmente para tal fin, apareciendo el aspecto lúdico del juego.

Sin embargo, el éxodo rural, la mecanización del campo, el asfaltado de las calles o el aprovechamiento cualitativo de la tierra favorecen la desaparición de ciertas tareas, cayendo en detrimento la valoración del cuerpo, la especialización laboral y la técnica de trabajo. Cambios que relegan al olvido los juegos que tienen su origen en el trabajo y que se sustituyen por los juegos de puntería o azar, adaptados a la comodidad del casino o del bar, sobre todo en invierno, mientras los juegos expuestos a la intemperie siguen siendo patrimonio del sexo femenino.

- **Mujeres:** La familia rural tenía en la mujer una mano de obra valiosa y polivalente. Cuando las faenas del campo lo requerían, era un jornalero cualificado, sin desatender las labores propias de su sexo y condición y el cuidado de los animales. La mujer no tenía tiempo material para disfrutar del exterior (bar, frontón, ferias...), de unas calles que implican comunicación,

diversión o descanso. Solían jugar después de las comidas. Las puertas de las viviendas, las placetas soleadas, los cuartos de una casa en el invierno, las puertas de la iglesia son los lugares frecuentados para el juego. El único juego practicado por la mujer rural en sus escasos momentos de ocio han sido los bolos.

El riesgo físico en los juegos femeninos es muy relativo o casi nulo y, además, la mujer en muy pocas ocasiones juega individualmente. Casi siempre busca, por lo menos, el apoyo de otra jugadora, siendo habitual equipos de tres, cuatro o cinco cada uno. Los lazos de vecindad priman sobre la amistad a la hora de formar los equipos e, incluso, adoptan el nombre de la calle en la que se juega. La relación entre las jugadoras se mantiene toda la vida, hasta el punto que, en algunos juegos por parejas, si una jugadora fallecía su compañera no volvía a jugar.

Los elementos del juego se elaboran con trozos de madera salvados de la lumbre a los que se afilaba la punta o se les hacía un sencillo adorno. La competencia y la territorialidad del juego hizo que los adornos se complicaran y enriquecieran, como señal de distinción entre los grupos o corros de juego: las birlas más bonitas eran las de la puerta El Arrabal. Juegos practicados a lo largo de la vida con regularidad, transmitidos ritualmente mediante la oralidad y la enseñanza activa: corridas de cántaros, de roscaderos, bolos, adivinanzas, de memoria, canciones y leyendas, etc.

Los lazos de vecindad priman sobre la amistad a la hora de formar los equipos e, incluso, adoptan el nombre de la calle en la que se juega. La relación entre las jugadoras se mantiene toda la vida, hasta el punto que, en algunos juegos por parejas, si una jugadora fallecía su compañera no volvía a jugar.

Además de por la edad y el sexo, los juegos estaban condicionados por la estación y el momento del año.

- **INVIERNO:** Debido al frío y a la ausencia de calles asfaltadas, se jugaba y vivía en lugares recogidos. El lugar más habitual era la cocina (lugar de multitud de intercambios culturales entre abuelos y nietos) y se jugaba a actividades aptas para lugares cerrados.
- **VERANO:** La mejoría de la temperatura hacía que cualquier lugar fuese adecuado para jugar: eras, ríos, pero sobre todo la calle y la plaza.
- **FESTIVIDADES:** Se jugaba y ganar era una distinción social de cara al resto de sus vecinos. Los premios variaban de acuerdo a la edad y al sexo: los niños recibían juguetes (canicas) y chuches, los hombres sobre todo productos alimenticios, y las mujeres delantales, dedales, jabones, pañuelos,... En esas fechas los del lugar procuraban ganar a los forasteros para “no quedar en entre dicho”. Además algunas festividades merecen ser destacadas:

- San Nicolás (dedicado a juegos de niños), Santa Lucía (a las niñas). Solía consistir en recoger comida donada por los vecinos y organizar una merienda.
- San Antón (patrono de animales) donde se celebraban carreras hípicas y juegos con animales.
- San Sebastián (patrono de los casados) y santa Águeda (de las casadas), y se realizaban juegos de bolos entre barrios y carreras de cántaros.
- Semana Santa: Carraclas y matracas para llamar a los oficios.
- Fiestas patronales: carreras de pollos, tiro de bola, tiro de barra, de pelota e infantiles.
- Todos los santos: se hacían calabazas huecas que se portaban iluminadas por la noche.

Según Adell y García (1998):

- Juegos de fuerza: lanzamiento de barra, lanzamiento de bola, levantamiento de sacas, tiro de soga, pulseos, etc.
- Pruebas pedestres: carreras de pollos, carrera de entalegados, carrera de cántaros, etc.
- Juegos de fuerza y destreza: lanzamiento de jada, lanzamiento de alpargata, juegos de la pica, volteo de bandeja, etc.
- Juego con animales: carreras de caballos, carreras de burros, juego de la bola de grasa, juegos grotescos, etc.
- Juegos de pelota: pelota mano,
- Juegos de agilidad y destreza: salto de palo, salto a pies juntos, piculinadas, juegos de pastores, etc.
- Juegos de mazo y bola: la borruna, la tala o cota, la picota, la estornija
- Juegos de puntería: los bolos, la tanga y el tejo, lanzamientos de aproximación a una raya, la calva y la patrusca, la rana, el hoyete, etc.
- Juegos de agilidad mental: la morra, etc.
- Juegos infantiles: de correr y saltar (pídola, churro,...), de tocar y pillar (tula, cortahilos, urda), de esconderse (la lata, el escondite) de fuerza (pulseos infantiles, arranca cebollas,..), de materiales diversos (tabas, peonzas, chiflo), de orientación (gallinita ciega, el fantasma,..), de cuadros (las calderas, el avión, el descanso,..), con estribillos (combas, juegos de corro), de cuadros (plan, avión rayuela), de orientación (tinieblas, gallinita ciega), de velocidad de reacción (cuatro esquinas, chocolate ingles, burros saltadores) etc.

5. VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO TRADICIONAL

La transmisión de los juegos ha ido casi siempre unida a la transmisión oral ya sea generacional o sociabilizadora. La escuela entra ahora también como vehículo de transmisión de esta cultura, como medio para enseñar y/o perpetuar estos juegos mediante su enseñanza y práctica en los centros, y ayudar así a conservar esa tradición en la historia y al mismo tiempo perpetuar los valores de la comunidad de generación en generación.

Los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos pero han perdido gran parte de su significado etnográfico. Puede que nos surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante de la electrónica. Considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente.

La influencias culturales y la presencia de diferentes pueblos a lo largo de la historia enriquece y deja un legado de enorme calidad. Dentro de éste encontramos a los juegos y deportes tradicionales y/o populares que contribuyen también a nuestro patrimonio. Practicar estas actividades como lo hacia nuestros antepasados, supone recrear, revivir e intentar comprender parte de nuestra historia. De ahí nace un gran valor educativo que traspasa las barreras de más de un área.

La formación de los niños/as en cualquier área del curriculum escolar a veces tiende a la rutina, por lo que es necesario incorporar nuevas prácticas y situaciones que hagan más atractivo, tanto para el alumno como para el profesor, el método y el modo de enseñar.

Ventajas que ofrece la incorporación del juego tradicional a nuestras programaciones:

- Son de fácil acceso y se acomodan o adaptan a las características de la persona y de su contexto social y cultural.
- Su práctica no siempre implica tener en cuenta el nivel de destreza de cada participante; aunque hay juegos en los que compiten los jugadores, el reto y la aventura por pasarlo bien supera con creces la necesidad de ganar.
- Su aprendizaje es fácil, pasando de inmediato a unas situaciones activas de juego.
- Admiten variaciones para adaptarse a las necesidades que puedan surgir en cualquier situación.
- Su fácil accesibilidad y variedad hace que haya "juegos para todos". Permite la atención a la diversidad y a la vez la integración de todos los protagonistas.
- En un alto porcentaje de juegos tradicionales no es necesario ningún tipo de material. En los que se utiliza material, éste es de uso común o de fácil obtención. El hecho de que los niños/as tengan que fabricarse sus propios elementos de juego les da un valor añadido al jugador/a como artesano/a.

- Se puede jugar en cualquier lugar, por escasas e inadecuadas que sean las instalaciones.
- Los niños pueden ser los protagonistas desde el principio, incluso en la obtención de la información sobre los juegos a desarrollar.
- Se favorece la relación transgeneracional, al encuestar a personas de edad.
- Favorecen la socialización, el conocimiento de sus iguales de forma “natural”.
- Son elementos multidisciplinares:
 - Lengua (vocabulario, diferentes denominaciones, respeto a diversidad lingüística).
 - Matemáticas: Conocimiento de los números y operaciones matemáticas (Desde las primeras etapas de crecimiento del niño/a, muchos juegos favorecen el contacto y aprendizaje de los números: “pares y nones”, “de codín de codán”, sorteos para encontrar quien la paga, situaciones de suma, resta, multiplicación y división y realizarán estimaciones del resultado de estas operaciones). Figuras, formas y dimensiones (campos de juego medirán utilizando las unidades e instrumentos de medida, pasos, pies, palmos).
 - Ciencias sociales y de la naturaleza: (Diferentes partes de su cuerpo, estrategias básicas de observación del entorno inmediato, de la localidad, comarca y comunidad autónoma. Identificar los principales elementos del entorno rural y urbano. Clasificar los distintos materiales que podemos emplear para la elaboración de elementos de juego (minerales, plantas, materiales reciclados, etc.). Conocer las principales actividades económicas (agricultura, ganadería, etc.), y su vinculación con los juegos.
 - Educación Plástica, música y tecnología. Algunos juegos precisan en su desarrollo con retahílas de inicio, cancioncillas, ritmos etc. así como la construcción de pequeños instrumentos musicales y elementos de juego son evidentes. Aprender canciones, juegos infantiles y populares de la propia comunidad.

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL CURRÍCULO ARAGONÉS

A lo largo del currículo LOE y aragonés recientemente publicado se nos muestran diversas directrices, ideas o de hacia dónde o cómo podemos trabajar este tipo de contenidos. Veamos algunas:

En SECUNDARIA, desde el área de educación física nos propone a contribuir a adquirir el (...) conocimiento cultural de la Comunidad Autónoma de Aragón principalmente a través de tres unidades de contenido: «Juegos y deportes populares y tradicionales», «Danzas y bailes» y «Actividades en el medio natural y en el entorno urbano». Así como favorecer a través de estas prácticas el trabajo multidisciplinar que ayude a ampliar y completar los conocimientos sobre aspectos básicos geográficos, sociales y culturales asociados a dichas unidades de contenido.

OBJETIVO GENERAL DE SECUNDARIA: m) Conocer y apreciar el patrimonio natural, cultural, histórico-artístico y lingüístico de Aragón y analizar los elementos y rasgos básicos del mismo, siendo partícipes en su conservación y mejora desde el

respeto hacia la diversidad cultural y lingüística, entendida como un derecho de los pueblos y de los individuos.

OBJETIVO GENERAL DE ÁREA: 11. Realizar actividades físicas que ayuden a conocer y valorar el patrimonio cultural y las tradiciones propias de nuestra comunidad autónoma: danzas, juegos y deportes tradicionales de Aragón.

CONTENIDOS DEL ÁREA:

- 1º ESO:
 - Juegos y deportes: El deporte individual y colectivo como fenómeno social y cultural. Conocimiento y realización de juegos convencionales, recreativos y tradicionales (práctica de juegos tradicionales aragoneses).
 - Expresión Corporal: Práctica de danzas y bailes típicos de Aragón.
- 2º ESO:
 - Juegos y deportes: Realización de juegos tradicionales propios de nuestra comunidad autónoma.
- 3º ESO:
 - Expresión Corporal: Bailes y danzas de Aragón y del resto del mundo: aspectos culturales en relación a la expresión corporal. Intercambio del conocimiento de las distintas culturas que puede haber en el centro.
- 4º ESO:
 - Juegos y deportes: Fundamentos, origen y evolución de los juegos: tradicionales, cooperativos y alternativos. Planificación de actividades y campeonatos donde se pongan en práctica dichos juegos.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

- A. **APLICACIÓN GLOBAL DEL JUEGO TRADICIONAL:** Hasta la LOGSE el juego tradicional se había utilizado como un medio más para conseguir objetivos puramente motrices (esquema corporal, fuerza, resistencia, coordinación, etc). Esta postura supone hacer un uso simplista del juego tradicional cuando, por el contrario, el proceso educativo debe tender hacia la globalidad y ser integral. Llevar las prácticas físicas tradicionales debe ser algo más que una mera ejercitación del cuerpo.

Esta visión únicamente motriz ha supuesto cercenar gran parte de las posibilidades “pedagógicas” de los juegos tradicionales. Tener al juego tradicional como centro de interés suscita una mayor ambición. Un adecuado estudio y coordinado tratamiento junto con otras materias de enseñanza convertirán a los juegos tradicionales en herramientas educativas transversales a nuestro servicio, permitiéndonos mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros alumnos/as. Con este planteamiento podremos conseguir que, además de la práctica motriz, nuestro alumnado conozca mejor su cultura, sus señas de identidad, sus costumbres, podrá comparar su patrimonio cultural con el de otros países o regiones.

Éste será un reto que se ofrece al profesional de la educación con el planteamiento de un proceso pedagógico que incida en la formación integral del alumnado, es decir, que posibilite trabajar desde situaciones lúdicas, las dimensiones cognitiva, afectiva y social de los escolares. Los juegos proponen

una forma divertida de aprender, de acercarse a un entorno, casi siempre, de tan próximo desconocido.

- B. ELABORACIÓN DE FICHAS DE CAMPO: Nuestros abuelos/as son un cúmulo de experiencias de la cotidianidad, que para muchos pueden pasar desapercibidas y para otros son foco de atención y aprendizaje. Rescatar de la memoria de nuestros mayores estos juegos es una tarea muy gratificante en lo personal no sólo por el mero hecho de hacerlo, sino por lo que supone la relación personal del encuestador con el informante. Por ello contar con la participación de los alumnos favorece la relación transgeneracional beneficioso tanto para el alumno como para la persona mayor.

Es necesario sistematizar el modo de recoger la información. No hay que desechar ningún dato por insignificante que parezca, éste puede ser complemento de otro. Por ello hay que realizar una ficha a modo de formulario para que el maestro clasifique y organice los datos obtenidos. El grado de complejidad de las fichas de campo se adecuará a la edad de los alumnos/as, adaptando en número y dificultad los aspectos a recoger.

Se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Pero quizá también encontremos dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia. Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto. A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento (si se pueden obtener registros de fotos o gráficos, por ejemplo).

- C. La investigación de los juegos tradicionales debe estar basada en la observación y supeditada al fin concreto de “pasar a la acción”. Hay que jugar. Para el niño jugar es un hecho cotidiano. La libertad de jugar y a qué jugar es inherente al propio acto. Por lo que no es necesaria una excesiva motivación para empezar a jugar. La observación de los jugadores en plena acción nos dará las pautas para modificar o no, proponiendo objetivos que podamos después evaluar. A priori, las cualidades motrices son las primeras en observarse y ser susceptibles de modificación. Conforme las sesiones se vayan incrementando, se valorarán de igual modo otro tipo de cuestiones como las de “relación” entre jugadores, elaboración de elementos de juego, enseñar y aprender a construir “juguetes” con diversos tipos de materiales. Retahílas y canciones que acompañan y enriquecen los propios juegos y posibilitan la intervención en otras áreas de la educación y de otros educadores. En la utilización de un juego hay que considerar toda la riqueza de valores que de él se derivan. Éstos están añadidos al de “Jugar por Jugar”, como el valor educativo, didáctico, sociabilizador, etc. Por ejemplo, cuando observemos un juego infantil estudiaremos las relaciones, los estímulos del niño/a, los vínculos que establecen entre ellos, etc.

6. CONCLUSIONES

Nuestra experiencia como docentes nos dice que los niños cada día juegan menos, o mejor dicho, el repertorio de juegos que utilizan es cada vez más pobre. Muchos autores señalan una evidencia: muchos juegos están desapareciendo. Una parte de las causas es la acelerada revolución tecnológica y la vida en las grandes ciudades. Por lo tanto deberíamos plantearnos alguna forma de paliar la pasividad que con la que muchos chavales afrontan su tiempo libre y que los convierte en esclavos del ocio y no en dueños de su tiempo libre. Causa: Han perdido la capacidad de jugar.

Bajo nuestro punto de vista, la escuela debe tomar partido de una forma activa en lo que sería la utilización activa del ocio, es decir, enseñar a jugar, ver el juego no sólo como un medio, también como un fin. El área de EF ocupa un lugar privilegiado a la hora de emprender estas acciones y los juegos tradicionales un medio extraordinariamente interesante. Actualmente la legislación aragonesa y española está poniendo las bases para dotar al juego del valor que merece al ser considerado uno de los cuatro bloques de contenidos de la ESO.

Por otra parte estamos comprobando que la comunicación entre generaciones es cada vez más limitada en lo cuantitativo y en lo cualitativo y una forma de promoverla puede ser mediante la búsqueda, por parte del alumnado, de los juegos con los que crecieron sus padres y abuelos.

7. BIBLIOGRAFÍA

- LARRAZ URGELÉS B. Alfredo y MAESTRO GUERRERO, Fernando (1991). Juegos tradicionales aragoneses en la escuela. Zaragoza. Mira editores.
- MAESTRO GUERRERO, Fernando (1996). Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural. Zaragoza. Ediciones 94.
- ACÍN FANLO, JOSÉ LUIS (1998). Los juegos tradicionales en Aragón. Colección CAI 100, número 68.