

## PAUTAS PARA LA ELABORACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS SOBRE JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES EN PRIMARIA

### Autor:

Valdivia, P. A.<sup>1-2</sup>; Ruiz, G<sup>2</sup>.

### Institución:

<sup>1</sup>Grupo de Investigación HUM653: AMIE.

<sup>2</sup>Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte

### Email:

[Pvaldiviamoral@hotmail.com](mailto:Pvaldiviamoral@hotmail.com)

### Resumen:

El juego en sí mismo aporta diferentes posibilidades de aprendizaje al alumnado. Su importancia en la etapa de primaria es aún mayor ya que los escolares prefieren este tipo de actividades ante otras más deportivizadas. Desde el juego popular y tradicional se puede transmitir todas las posibilidades que nos aporta cualquier tipo de juego pero además estas actividades, aportan un tipo de aprendizaje de carácter cultural en el cual, la práctica de estas actividades hace que la cultura propia no caiga en el olvido y se transmita. El objetivo de este trabajo es mostrar al profesorado de Educación Física concerniente a esta etapa las diferentes características pedagógicas de estos juegos. Además, también mostramos los diferentes objetivos que se pueden trabajar, así como la interdisciplinariedad, competencias básicas y temas transversales que se pueden abordar y adquirir. Por último, se proponen diferentes pautas metodológicas por las que se orientan los diferentes autores.

**Palabras Clave:** Unidad didáctica, juego, educación primaria, cultura.

## 1. INTRODUCCIÓN

El juego aparece como bloque de contenidos y además es un recurso didáctico imprescindible en Educación Primaria. En la Orden de 5 de noviembre de 1992, por la que se establecen criterios y orientaciones para la elaboración de proyectos curriculares de centro y la secuenciación de contenidos. Dicha orden indica: *“El reconocimiento y la comprensión del juego como fenómeno social y cultural podrá basarse en la recopilación de información relativa a los juegos populares, tradicionales y autóctonos de la comarca y analizando la incidencia en las relaciones personales y sociales”*. Es también aconsejable en primaria continuar con el conocimiento de juegos populares y tradicionales de su localidad y la iniciación a la práctica de los juegos en el medio próximo. El conocimiento de juegos populares y tradicionales de su comarca y la práctica de los mismos se completaría con la descripción oral, gráfica y escrita. La infancia es en sí misma el proceso de transmisión del folklore tradicional, permitiendo el incremento de la riqueza de estas manifestaciones por las posibles aportaciones, variantes y riqueza creativa aportada en cada generación. Lavega (2000) indica tres procesos importantes en la transmisión cultural del juego y que son significativos en la formación del alumnado en primaria, estos son:

1. Enculturación, conocido también como socialización, designando también el proceso de transmisión de nuevos rasgos culturales desde una generación a otra.
2. Aculturación, es el proceso por el cual una cultura receptora, asimila e incorpora elementos procedentes de otra cultura u otro grupo con el que ha interactuado.
3. Sincretismo, refiriéndose a la mezcla de diferentes elementos culturales integrando cualquier manifestación externa a la propia cultura modificando e interpretando sus elementos.

A través de los juegos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de su zona, etc. (Öfele, 1999). Mediante

estas actividades, Praena y Martínez (2008), resumen los valores que encierran los juegos tradicionales en:

- Conocimiento de formas de vida y/o formas de relación (violencia, pacifismo, etc.).
- Adaptación social al medio cultural de cada zona o comarca.
- Transmisión de la cultura.
- Afirmación de la idiosincrasia.

Blanchard y Cheska (1986, citado en Valdivia, 2008a) indican algunas de las ventajas de la utilización de los juegos tradicionales y populares:

- Mayor motivación, respuesta e integración en el desarrollo de la sesión.
- Diversificación de actividades, con más opciones donde elegir.
- Mantenimiento y conservación de tradiciones.
- Mayor contacto de la naturaleza, al realizarse la mayoría al aire libre.
- Mejor respuesta afectiva y de relación entre los alumnos, ya que muchas actividades están enfocadas cooperativamente.
- Posibilidad de que las actividades se puedan practicar fuera del entorno escolar, con padres y familiares.

## **2. OBJETIVOS, INTERDISCIPLINARIEDAD, COMPETENCIAS BÁSICAS Y TEMAS TRANSVERSALES.**

En ocasiones podemos ver que entre los objetivos que marcan los proyectos curriculares están, la recolección, investigación y adaptación de juegos populares y tradicionales en la programación del aula, como parte del engranaje educativo y punto esencial en el desarrollo de unidades didácticas (Giró, 1998, citado en Valdivia, 2008a). Entre los objetivos que el docente se

puede plantear con el alumnado en los cursos de primaria proponemos los siguientes:

- Recopilar información sobre juegos y bailes tradicionales para practicarlos.
- Conocer juegos y bailes de su localidad y comunidad.
- Practicar los juegos y bailes recopilados vivenciando su riqueza motriz.
- Establecer relaciones interpersonales basadas en valores de cooperación.
- Interesarse por la historia de la localidad y región respetando su diversidad cultural.

Además los juegos tradicionales nos permiten trabajar de forma interdisciplinar, dando coherencia al proceso de enseñanza y aprendizaje (Ortí, 2003). Son muchas las áreas con las que podemos relacionar estos contenidos, siempre en función de los objetivos del profesorado. Destacamos las siguientes áreas dentro de la interdisciplinariedad:

- Área de Lengua castellana. El juego tradicional y su transmisión oral. En la búsqueda de juegos surgen nuevos nombres, y nuevas formas de nombrar algo ya conocido.
- Área de Música. La música como elemento de intensidad del juego y dentro de los bailes y danzas tradicionales.
- Conocimiento del medio. La importancia sociocultural del juego. Diferentes elementos que constituyen el juego tradicional y que están relacionados con esta área, nos referimos a zonas del juego, materiales, etc.

Se tiene que hacer referencia a los temas transversales que tienen relación con estos contenidos, destacamos los siguientes:

- La educación para la igualdad entre los sexos. Efectuar agrupaciones no sexistas, así como realizar todo tipo de juegos con independencia del

género como factor importante, es decir, normalización de las actividades.

- Educación moral y cívica. Valorar la importancia de las normas establecidas por el grupo y asumir los resultados del juego con naturalidad.
- Educación para la paz. Solventar los conflictos que puedan surgir mediante el diálogo.

Además Ortí (2003) indica que se puede desarrollar la educación para la igualdad de oportunidades, educación para la salud y educación para el consumidor, porque la mayoría de juegos utilizan material no convencional y de fácil adquisición.

Por último, resaltar la adquisición de competencias básicas que se señalan en la LOE (2006) y que con los juegos tradicionales conseguiríamos la competencia cultural y artística (Valdivia, 2008b). Este contenido es un claro ejemplo para la consecución de la competencia de aprendizaje para toda la vida (Long Life Learning) ya que con el fomento de estos juegos se pretenden que se transmitan a lo largo de la vida del alumno para evitar su desaparición y conseguir la conservación.

### 3. METODOLOGIA ASOCIADA A LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Ortí (2003), propone trabajar de diferentes maneras estos contenidos. En primaria lo más importante sería la vivencia del juego y sus posibilidades. En secundaria propone que el alumno realice trabajos de investigación en los que pueda descubrir y encontrar en su entorno más próximo. Sin embargo, existe una tendencia por parte del profesorado a utilizar las técnicas de enseñanza tradicionales, buscando el resultado como objetivo principal en lugar del proceso de enseñanza–aprendizaje (Giró, 1998, citado en Valdivia, 2008a).

En lo que respecta a la práctica de estos juegos no nos podemos olvidar de diferentes aspectos que Ortí (2003) destaca. Mantener el potencial lúdico,

evitar excluir al alumnado, tener cuidado con el componente sexista, preparar la distribución del material, utilizar material no convencional, preparar la distribución del material y que este sea no convencional, utilizar los diferentes espacios del centro y no solo las instalaciones deportivas, evitar reglamentos complejos y dar explicaciones breves, son los aspectos a tener en cuenta a la hora de llevar a la práctica estos juegos.

Las estrategias metodológicas que podemos utilizar en estos contenidos pueden ser técnicas de instrucción directa mediante asignación de tareas y enseñanza recíproca. Por otro lado, también podemos utilizar técnicas de indagación como pueden ser el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.

Por último indicamos unas sugerencias didácticas para facilitar el diseño de sesiones por parte del profesorado y que nos sirven como estrategias motivacionales y control de la clase.

- Implantación de normas, aceptadas como necesarias para regular la organización y el funcionamiento de una actividad de grupo y en qué medida esa implantación de normas es favorecida por actitudes como la aceptación de los demás, la tolerancia, la valoración del esfuerzo realizado, el respeto y la solidaridad.
- Todos los espacios han de ser seguros y el material empleado deberá ser diverso.
- Reforzar la participación y la diversión más que el resultado.
- Evitar la orientación sexista de juegos y bailes tradicionales.

#### 4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona, Ed. INDE.
2. Ministerio de Educación y Ciencia (2006). *Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo*. BOE, 106, de 4 de mayo: Madrid

3. Ortí, J. (2003). *Los juegos tradicionales. Aplicación en el área de la Educación Física en el sistema educativo actual*. Tandem, 10, pp. 31-40, Barcelona.
4. Öfele, M.R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 13. Recuperado en Febrero 20, 2009 disponible en <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>.
5. Praena, M.A. y Martínez, Y. (2008). Clasificación de juegos tradicionales para la etapa infantil. *Quadriiceps*. 16, (2), 316-340.
6. Valdivia Moral, P.A. (2008a). El juego, el deporte y las actividades en la naturaleza en la etapa de educación primaria. En Zagalaz, M.L., Cachón, J. & Lara, A. (Eds.), *La Educación Física en primaria a partir de la Ley Orgánica de Educación (LOE, 2006)* (pp. 186-212). Jaén, Edit. Logoss.
7. Valdivia, P.A. (2008b). Popular and traditional games for teaching in physical education. *The International Journal of Medicine and Science in Physical Education*.4(4).