

# Los juegos populares y tradicionales y su deterioro

**Autor:** Laserna Villanueva, Juan Ángel (Maestro. Especialidad en Educación Infantil, Maestro de Educación Infantil).

**Público:** Educación física. **Materia:** Educación física. **Idioma:** Español.

**Título:** Los juegos populares y tradicionales y su deterioro.

## Resumen

Este trabajo de fin de grado trata sobre Los juegos tradicionales y populares y el deterioro actual que están sufriendo. A partir de este tema, he considerado interesante incluir las diferentes y variadas conceptualizaciones del juego, sus características principales y tipos de juego así como las clasificaciones variadas que establecen los autores más importantes que han escrito sobre ello.

Para ello también ha sido incluida una diferenciación entre juegos y deportes tradicionales y populares, deportes autóctonos y deportes de masas.

Además también podremos observar la importancia del juego dentro del Currículo de la Educación Primaria y su distribución geográfica en España.

Igualmente podremos ver una pequeña reseña del porque del deterioro de los juegos tradicionales en España y el posterior interés en su resurgimiento.

Asimismo, se ha analizado un estudio realizado por estudiantes de la Facultad de Cultura Física en Matanzas en Cuba como aparece en la bibliografía, en el cual podremos observar como los juegos y deportes populares han sufrido un deterioro en la zona y sus posibles causas y soluciones que podríamos aplicar para ello.

Con todo esto lo que se pretende es el objetivo principal del proyecto, la valoración de los juegos tradicionales como lo que son factor principal de transmisión de cultura y analizar las causas del deterioro.

**Palabras clave:** Juegos populares, deterioro, Matanzas, Cárdenas y Varadero.

**Title:** The popular and traditional games and his deterioration.

## Abstract

This work deals with the degree to Traditional and popular games and current impairment who are suffering. From this, I considered interesting and varied to include different conceptualizations of the game, its main features and game types and the various classifications established by the most important authors who have written about it.

This has also been included to differentiate between traditional games and sports and popular local sports and mass sports.

In addition we can also see the importance of play in the curriculum of primary education and their geographical distribution in Spain.

Also we see a little blurb about why the decline of traditional games in Spain and the subsequent interest in its revival.

Furthermore, we analyzed a study by students of the Faculty of Physical Culture in Matanzas in Cuba as it appears in the literature, in which we can observe how the popular sports games and have deteriorated in the area and their possible causes and solutions we could apply for it.

With all that what is intended is the main objective of the project, the assessment of traditional games as they are a major factor of cultural transmission and analyze the causes of deterioration.

**Keywords:** Traditional Games and popular decline, Matanzas, Cardenas and Varadero.

Recibido 2016-02-21; Aceptado 2016-03-08; Publicado 2016-03-25; Código PD: 069057

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Justificación

El tema elegido para la realización del trabajo de fin de grado “Los juegos populares y tradicionales y su deterioro” responde a motivaciones personales ya que como diplomado en Educación Infantil y maestro en funciones, se de la importancia que tiene el juego en el desarrollo personal, evolutivo, motriz y social en los niños y su importancia dentro del Currículo de la Educación Primaria. Por ello también me surgió el interés en dichos juegos y su evolución, pudiendo observar que en los últimos años han perdido protagonismo dentro del colegio y de la sociedad en general.

Hoy en día, nadie puede obviar el olvido de muchos juegos que hasta no hace muchos años eran la base de nuestra cultura y una de las mayores ocupaciones de tiempo libre de niños y mayores.

Hasta no hace muchos años, aunque nos pueda parecer muy lejano, no existían los ordenadores, internet, los móviles, la televisión, PlayStation, etc. Los niños y no tan niños jugaban en las calles, plazas o barrios de los pueblos o ciudades a lo que vulgarmente se denominan juegos tradicionales.

Estos juegos se mantienen despiertos en adultos de la época y se están intentando recuperar para hoy en día.

Como muestra de su importancia la Unesco, considera a los juegos tradicionales como núcleo fundamental del patrimonio cultural de un pueblo, ciudad o etnia y también analiza la importancia de estos juegos para desarrollar en niños valores como el respeto y la tolerancia que tanta falta hacen hoy en día.

El juego tradicional, como su nombre indica es juego, por lo que podemos trabajarlo como tal desde el ámbito educativo, ya que la sociedad en la que vivimos actualmente ha variado las formas de divertirse y en las primeras edades está muy presente el sedentarismo que con la aparición de las nuevas tecnologías favorecen que los niños pasen menos tiempo jugando al aire libre y como consecuencia dejen de practicar los juegos a los que hacemos referencia. Los juegos tradicionales son demasiado débiles para competir con los juegos de masas y nuevas tecnologías por lo que, desde mi opinión, debemos proponer este tipo de juegos desde la institución escolar.

## 1.2. Objetivos

El objetivo general del trabajo de fin de grado es valorar los juegos populares y tradicionales y conocer la degradación general que han sufrido durante los últimos años.

Aparte de este objetivo general, también se persiguen otros objetivos específicos como:

- Valorar y conocer los diferentes conceptos del juego, sus características principales y sus funciones.
- Distinguir entre juegos populares, tradicionales y autóctonos, y conocer su evolución.
- Conocer los diferentes juegos tradicionales en España y su distribución geográfica.
- Relacionar el Currículo con el juego popular y tradicional.
- Valorar el juego como parte de nuestro patrimonio cultural.
- Valorar el juego tradicional de otros países.
- Conocer el nombre de diferentes juegos cubanos.
- Tomar conciencia de las principales causas del deterioro de los juegos populares y tradicionales.
- Ser capaces de elaborar propuestas para la regeneración de los juegos.
- Crear una conciencia crítica y constructiva en relación con los juegos.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. El concepto de juego

A la hora de hablar del juego es necesario aclarar y clarificar diferentes palabras referidas al juego, ya que a veces se pueden utilizar de una manera equivocada o no adecuada.

El término juego se caracteriza por ser ambivalente, por lo que resulta imposible definirlo de una manera rotunda o absoluta. Sus significados pueden ser amplios y sus interpretaciones variadas.

Desde mi punto de vista el juego es una actuación, actividad o ejercicio que se desarrolla en un tiempo y espacio determinado, bajo unas reglas que aceptamos libremente. Es una actividad fundamental en el desarrollo emocional y personal del ser humano, sobre todo durante la época de la niñez que es donde creamos las bases de la capacidad física, mental y emocional que tendremos en el futuro. Una de las ventajas del juego para la educación primaria son sus normas, que tiene un beneficio positivo en el alumno, ya que puede empezar a entender que el mundo está regido por normas, lo que favorece el desarrollo de un adulto libre.

A continuación vamos a analizar el concepto juego desde diferentes concepciones y autores, de acuerdo a la clasificación Expósito. (2006)

### 2.1.1. El juego desde diferentes concepciones:

a) Concepto fisiológico.

Según Spencer (1872), el juego es: “Un actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar un exceso de energía”.

b) Concepto etimológico y académico.

Comenzando por las raíces etimológicas del juego, podemos destacar que procede o nace del término latín “LOCUS”.

Hoy en día, la Real Academia Española de la Lengua (1984), define el juego como: “acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Pero esta no es la única definición que encontramos, ya que le siguen quince definiciones más lo que nos hace ver el uso generalizado, difuso y desmesurado del concepto juego.

c) Concepto psicológico.

Jacquin (1954), lo expresa como: “actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo puesto que vencer”.

Russel (1970) lo define como: “una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, si no por sí misma.”

d) Concepto sociológico.

En el cual destacamos la definición de un hombre tan importante es este tema como Huizinga (1972): “El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría.”

También podemos destacar a K. Blanchard y A. Chesca (1988) que lo entiende como: “El juego es un tipo inclusivo de actividad deleitable y voluntaria marcada por unos límites temporales y que ofrece cierto contenido de ficción.”

e) Otras definiciones.

Entre las que podemos destacar:

John Dewey (1915): “Actividad realizada inconscientemente, cuyos resultados la trascienden.”

Webster: “Ejercicio serio de acciones con el objeto de divertirse y entenderse.”

Lagrange: “Actividad natural espontánea por la cual todo individuo es impelido cuando le agrada la necesidad instintiva de movimiento.”

Si analizamos las diferentes definiciones podemos observar que todos los autores están de acuerdo en que el juego es una actividad libre espontánea.

### 2.1.2. Principales teorías del juego

De manera breve, vamos a describir las más importantes teorías que han explicado el juego en los niños y no tan niños. Se pueden agrupar en tres grandes bloques:

- Teorías biológicas: El juego desde una perspectiva mecanicista, en el aspecto biológico del mismo, sin diferenciar entre juego del hombre y del niño.
  - a) Teoría del juego como recreo:

E. Claparéde (1898), considera el juego lúdico como una forma de diferenciar el trabajo, con el objetivo claro de recuperar las fuerzas consumidas en él.
  - b) Teoría del excedente de energía:

Spencer (1855), autor representativo de esta teoría, y dice que la principal función del juego es descargar el excedente de energía acumulado por la sobrealimentación. Expone que la alimentación excesiva en los animales y humanos desemboca en demasiada energía que liberamos a través del juego.
  - c) Teoría del juego como recapitulación:

El principal representante de esta teoría es May (1904), y dice que la función del juego es liberar al ser humano de residuos de actividades muy antiguas inherentes a la raza, con el fin de facilitar en el niño la aproximación a etapas evolutivas superiores.
  - d) Teoría del pre-ejercicio.

Gross (1886) es el autor más representante de esta teoría que dice que el juego, su objetivo es la preparación del niño para la vida adulta, cuya principal característica es que es totalmente imitativo.
  
- Teorías psicológicas: Están influenciadas por Freud y su teoría del psicoanálisis, conciben el juego como una actividad que provoca placer.
  - a) Teoría del juego como catarsis.

La finalidad del juego según esta teoría es la de mantener y conservar las conductas adquiridas en especial las relativas al papel social. Pretende que actué como una canalización de la frustración (catarsis) y su principal valedor es H. Carr.
  - b) Teoría funcional y psicoanalítica del juego.

Defiende que el juego tiene tres cometidos: canalización de la sexualidad, defenderse frente a los sentimientos de ansiedad y de autoayuda al la síntesis del yo.
  
- Teorías estructurales: estas teorías conciben sus estudios o teorías como elementos relacionados e interdependientes entre sí.
  - a) Teoría de la derivación por ficción.

El fin del juego según ella, es el desarrollo de la personalidad del niño, su máximo exponente es Claparéde.
  - b) Teoría de la dinámica infantil.

“El niño juega porque es niño”, esta es la forma que tiene de explicar la naturaleza del juego infantil, como algo inherente a la edad; tal como explica Buytedijk. Y caracteriza al juego con incoherencia sensorio-motriz y mental e impulsividad en las acciones y timidez frente a las cosas.
  - c) Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento.

Su principal figura es Piaget, y la finalidad del juego es la adaptación del niño a la sociedad.

- Teorías conductuales: tienen como referencia las teorías psicológicas conductuales centradas en la objetividad y en los que se puede medir, y entienden el desarrollo humano como un proceso de estímulo y respuesta.
  - a) Teoría de la exploración y reglas de juego.

Su autor más importante es Morris (1968), y la función del juego es descubrir nuevas experiencias y sensaciones. Este descubrimiento sirve al niño para conocer su entorno y su medio.
  - b) Teoría de la exploración de conducta.

White (1959) como máximo representante de esta teoría y el objetivo del juego es conocer la conducta del niño.
  - c) Teoría de etológica.

Browne (1983) su autor de prestigio, dice la función principal del juego es enseñar al niño a conocerse a sí mismo, y a entender su relación con el medio que le rodea.
  - d) Teoría de la competencia en el juego y movilización de energía.

Su principal autor es Wuellner y la intención del juego es que el niño logre un control progresivo sobre el medio en el cual se desenvuelve. El autor establece dos ejes a través de los cuales van a girar los juegos: unidad de los juegos a través de la competencia y la variabilidad en función de la cultura.
  - e) Teoría del nivel óptimo de movimiento.

Defiende el juego como la búsqueda del placer mediante los movimientos, y como medio para establecer relaciones con el medio.
  - f) Teoría del aumento y reducción de la capacidad sensorial.

Ryan, su autor más representativo, dice que al juego se le presupone la función de reducir la capacidad sensorial de la persona.

## 2.2. Características del juego

### 2.2.1. Características generales

Teniendo en cuenta las diversas definiciones de autores, podemos destacar el juego como:

- a) Placentero. Tiene que producir en el que lo realiza, un placer y que en ningún momento debe suponer malestar o frustración en el que lo realiza. Es importante hacerles ver a los alumnos la importancia de participar en el juego y restarle importancia al vencer o perder.
- b) Mundo aparte. El practicar un determinado juego permite eludir la realidad, introduciéndonos en un mundo paralelo a ella y ficticio.
- c) Liberador. Entendida como libre y ausente de obligación.
- d) Expresivo. Que nos ayude a exteriorizar sentimientos en cualquier tipo de situaciones.
- e) Socializador. Importantísima característica en las primeras edades del niño donde pasa del juego individual al juego cooperativo y de equipo.
- f) Incierto. Por sus principales características como creatividad, espontaneidad, originalidad...
- g) Gratuito. Al tener un fin en sí mismo, es desinteresado e intrascendente.
- h) Ficticio. Es un juego simbólico en sí mismo.
- i) Convencional. Como resultado de un acuerdo entre los participantes.

### 2.2.2. Características según las edades

a) Juego funcional.

Va de 0 a 6 meses. Y se caracterizan por: inciden fundamentalmente en la boca y vista y tienen una gran importancia sensorial.

b) Juego de exploración.

De los 6 meses a los 12 meses. Alcanza en este período un gran auge el juego con distintos objetos que comenzó en la etapa anterior. Y se caracteriza por un juego rutinario y monótono con el fin de experimentar con todo lo que le rodea.

c) Juego de autoconfirmación.

Se desarrolla desde el año hasta los dos años. Esta fase tiene como importante que el niño va descubriéndose a sí mismo y también sus posibilidades. Actúa y juega solo en el medio.

d) Juego simbólico.

Desde los dos años hasta los 4 años. Caracterizado por el juego de construcción y destrucción y por jugar en solitario aunque le gusta tener a alguien que le acompañe.

e) Juego presocial.

Desde los 4 a los 6 años. Aparece el juego participativo y el niño necesita y busca compañeros en el juego.

f) Juego reglado social.

De cuatro a seis años. El juego se adapta de la familia al colegio y las actividades colectivas empiezan a ser más importantes.

g) Juego competitivo.

Avanza desde los seis años hasta los 10. Caracterizado por las exploraciones e investigaciones, la aparición del grupo del grupo de amigos y pandillas y la diferenciación de los juegos de niños y de niñas.

h) h) Juego de ejercitación.

De 10 a 12 años caracterizada porque empieza a permutar actividades lúdicas placenteras con actividades de ejercicio.

### 2.3. Clasificación del juego

Realizar una clasificación del juego es muy complicado, aún así vamos a clasificar los juegos atendiendo a autores y planteamientos.

- Clasificaciones sociológicas.
  - a) Clasificación de Caillois.

Divide el juego en cuatro categorías:

- Juegos de Agon. Juegos en los que se compete.
- Juegos de Alea. En los que interviene el azar.
- Juegos de Mimicry. Los clásicos juegos de imitación.

- Juegos de llinx. Juegos que implican aventura y riesgo.

b) Clasificación de Tusquets.

- Juegos de habilidad y destreza.
- Juegos de competición.
- Juegos de imitación y simulación.
- Juegos de integración profana.
- Juegos de integración religiosa.
- Juegos de frenesí.

- Clasificaciones psicológicas.

a) Clasificación de Wallon.

- Juegos funcionales.
- Juegos de ficción.
- Juegos de adquisición.
- Juegos de fabricación.

b) Clasificación de Piaget.

- Juegos de ejercicios repetitivos.
- Juegos con reglas.
- Juegos figurados.

- Clasificaciones motrices.

a) Clasificación de Domingo Blázquez.

- Juegos según la función del juego pueden ser individuales, equipo y grupo.
- Juegos según la participación de los integrantes pueden ser de eliminación progresiva, de participación total e intervención parcial y juegos de participación total e intervención libre determinada.
- Juegos en función de la energía que ponemos: muy activos, activos, de mediana intensidad y de poca intensidad.
- Juegos según dificultad, como pueden ser que necesitan de la lateralidad, de implicación entre compañeros, etc.
- Juegos según el movimiento implicado como pueden ser de marcha, de lanzamiento, de salto...

b) Clasificación de Miranda.

- Juegos centrales, calmantes y de animación.
- Juego según el objetivo que el maestro quiera conseguir como por ejemplo juego para mejorar el estado físico (velocidad) o para la expresión (simbólicos).

## 2.4. Funciones del juego

Tras ver los diferentes conceptos de juegos de diferentes autores, las características esenciales del mismo y las distintas clasificaciones podemos destacar diversas funciones del juego como:

- Cognitiva, ya que al jugar los niños forman las estructuras de su pensamiento, habilidades del lenguaje.
- Física, puesto que ayuda a mejorar el bagaje corporal de los niños, musculatura, huesos, etc.
- Social, los niños aprenden a relacionarse, a respetar unas normas, a compartir con sus compañeros a través de la fuerte influencia social de los niños en el juego.
- Emocional, los niños aprenden a querer y ser querido y a desarrollar su autoestima.

## 2.5. Diferenciación de términos y acercamiento al concepto “juegos y deportes tradicionales”

Tras hablar del concepto juego, sus tipos y clasificaciones, toca diferenciarlo de otro término como es el deporte y de los adjetivos “populares” y “tradicionales”, para clarificarlos ya que a veces se utilizan erróneamente y nos puede llevar a error.

En primer lugar hablaremos del deporte, el cual lo podemos considerar uno de los grandes fenómenos sociales y culturales de nuestro siglo. Su origen parece proceder del latín, del verbo “deportar”. El término deporte ha evolucionado con el paso de los siglos y las sociedades y ha evolucionado mucho. El concepto que tenían los griegos del deporte es diferente al que teníamos en el siglo XIX y al que tenemos hoy en día. Aún así comparten características como que es un acto voluntario, donde existen unas reglas y se compite contra uno o más adversarios. La Real Academia Española de la Lengua lo define como: “recreación, pasatiempo, placer, diversión, o ejercicio físico, por lo común al aire libre” y también como “actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”.

A veces hablamos sin distinguir entre juegos tradicionales, deportes autóctonos y deporte de masas como si estuviéramos hablando de una misma cosa, y aunque en su origen puedan existir similitudes, en su desarrollo actual poco tienen que ver.

Los juegos tradicionales están asociados a un tiempo sin tiempo que es la infancia, ajeno a imposiciones.

En los deportes autóctonos, aparecen unas normas que pueden variar dependiendo de las modalidades, de las tierras y lugares donde se practica, etc. Todo ello implica una gran cantidad de variantes y matices.

Mientras que en los deportes de masas, que pertenecen a una sociedad sumisa a los medios de comunicación, se caracterizan por un elemento importante como es el público, sin los cuales pierden gran parte de su sentido.

En una sociedad como la nuestra mediatizada y guiada por los medios de comunicación es fácil deducir que tanto los juegos tradicionales como los deportes autóctonos han perdido protagonismo poco a poco frente a los deportes de masas, llegando a temer por su desaparición a pesar de sus ventajas y características como la espontaneidad, participación, creatividad, etc. frente a el deporte de masa en el cual el público es un pasivo espectador.

El deterioro y, en algunos casos, la desaparición de los juegos tradicionales, proviene de los profundos cambios sociales ocurridos en la primera mitad de este siglo, con el proceso de industrialización, las migraciones masivas desde el campo y el medio rural, y los cambios subsiguientes en la estructura familiar y en los usos sociales del tiempo libre que llevaron a un desclasamiento de los juegos tradicionales, con lo que hasta entonces había sido el medio idóneo para su transmisión.

Si a ello sumamos la introducción de los deportes de masas y espectáculo, se observará el peligro nada metafórico, en que se vieron inmersos gran número de estos juegos y deportes tradicionales.

En España fue el cambio sociopolítico ocurrido tras la promulgación del Estado de las Autonomías, el que llevó a un nuevo interés recurrente por los juegos y deportes tradicionales, sobre todo entre los artífices y diseñadores de la identidad cultural de los pueblos y regiones españolas, ya que entre los referentes de esas identidades, se integraban los juegos, lo que sirvió en definitiva para que se llevara a cabo la labor de rescate y promoción.

Tras pasado el umbral de los primeros años de definición de las regiones y nacionalidades del Estado Español, la promoción de los juegos y deportes tradicionales se trasladó desde el espacio festivo y cultural, al espacio educativo y escolar, puesto que en dicho proyecto de promoción se persigue que las nuevas generaciones asuman el valor de la tradición para el mantenimiento de la identidad cultural y étnica. El ámbito escolar, como agencia de socialización



preferente, debía cubrir el hueco abierto desde las instituciones sociales y políticas, a favor de una identidad comunitaria y la adquisición de los referentes

Si los referentes culturales de la tradición encontraban en el marco festivo su virtualidad expresiva, a partir de la consolidación de las estructuras regionales de identidad grupal y colectiva, dichos referentes tomarán el ámbito educativo y escolar como el medio idóneo para su conservación y reproducción.

De este modo, los juegos tradicionales quedarán bajo el auspicio de las instituciones escolares, sin que otros ámbitos, como son los familiares, adopten una labor concertada en el proceso enculturativo, dando paso a que los medios de comunicación, principalmente la televisión, surtan de modelos socializadores que en buena medida colaboran en la desaparición de los juegos tradicionales y los deportes autóctonos, en beneficio de los juegos de consumo y los espectáculos de masas.

## **2.6. Distribución de los juegos y deportes populares y tradicionales en España y su relación con el currículo**

España es uno de los países de la Unión Europea con más patrimonio en juegos tradicionales, bien arraigados, a pesar de que a mediados del siglo XX estuvieron a punto de desaparecer debido a como hemos comentado anteriormente la industrialización, las nuevas tecnologías, los deportes de masas, etc. Hoy en día, la cosa va cambiando como consecuencia de los esfuerzos de las Consejerías de Educación en la recuperación de estos juegos dentro del colegio y ámbito educativo.

El colegio es el mejor espacio para que los niños conozcan la cultura de sus padres, abuelos y antepasados, y no solo para conocerlo sino también para jugar y recuperar todas esas sensaciones que nos proporcionan los juegos populares.

Según Pérez (1997) “en los patios de las escuelas se genera un caudal importante de juegos populares, los que constituyen un real tesoro infantil y juvenil. En realidad es tal la producción lúdica que se genera a partir de la práctica asociada a las formas de la imaginación precoz, que muchos de estos juegos alentados de esa manera, llegan a generalizarse de una generación a otra, pasando ellos mismos a considerarse como juegos tradicionales”.

A continuación exponemos unos ejemplos de los objetivos generales que de acuerdo con Juan Expósito Bautista (2006) reflejan su presencia dentro del currículo:

Objetivos generales Educación Primaria:

- Territorio MEC. Objetivo j: “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”. ( Real Decreto 1344/1991, de 6 de Septiembre)
- Región de Murcia. Objetivo 8: “conocer, valorar y respetar el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico de la Región de Murcia asumiendo la responsabilidad que supone su conservación y mejora. (Decreto 111/2002, de 13 de Septiembre)
- Comunidad de Madrid. Objetivo g: “conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, la Geografía, la Historia y la Cultura”. ( Decreto72/2004, de 22 de Abril)

Objetivos generales del área de educación física de la etapa de Educación Primaria:

- Territorio MEC. Objetivo 7: “conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en su conservación y mejora” (Real Decreto 1344/1991, de 6 de Septiembre).
- Región de Murcia. Objetivo 7: “conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y deportivas propias de la Región de Murcia y de otras comunidades autónomas, favoreciendo su expansión a otros ámbitos. (Decreto 111/2002, de 13 de Septiembre)
- Comunidad de Madrid. Objetivo 2: “valorar el juego como un medio para realizar actividad física, como medio de disfrute, de relación como recurso para aprovechar el tiempo libre”. Objetivo 9: “fomentar la comprensión lectora como medio de búsqueda e intercambio de información y comprensión de las normas del juego, reglamentos deportivos e indicaciones técnicas y tácticas. ( Decreto 72/2004, de 22 de abril)

Acerca de la distribución de los juegos en el panorama nacional, siguiendo el estudio de C. Moreno Palos (1992), podemos extraer como conclusión que las zonas o comunidades autónomas más inaccesibles, tienen un mayor arraigo del juego y deporte popular. Por eso este autor los clasifica según el grado de presencia de sus juegos o deportes populares en su sociedad, llegando a repetir muchos juegos en distintas comunidades.

Los divide en 4 grupos:

- Grupo I. Nivel máximo. Comunidades :
  - País Vasco: Korrikolaris, Bolo palma, Irutxulo, Caliche, Pelota vasca, Pulsos, Traineras, Corte de tronco, Concursos de siega, Lanzamiento de barra, Transporte de pesos...
  - Navarra: Korrikolaris, La Joya, Pruebas de zancos, Caliche Pelota Vasca, Levantamiento de yunques, Arrastre con bueyes, caballos o asnos, Encierros de toros y novillos...
- Grupo II. Nivel elevado. Comunidades:
  - Aragón: Andarines, La arra, Castillos humanos Tiro de bola, Rana, Rayuela, Petanca, Calva...
  - Asturias: Cuarteada, Caliche, Juego de la llave, Rana, Rayuela, Traineras, Descenso del Sella...
  - Canarias: Salto guanche con bastón, Rayar, Juego de pelotamano, Lucha canaria, Vela Latina, Pelea de gallos...
  - Cantabria: Salto pasiego con bastón, Bolo leonés, Bolo tres tablones, Cuarteada, Villagarda, Lichona, Traineras...
  - Castilla y León: La arra, Carrera de sacos, Bolo palma, Bolo tres tablones, Caliche, Herrón, Gurria, Calva, Lucha leonesa, Soga tira...
  - Galicia: Carrera de Fogaza, carrera de cantaros, Juego de ollas, Juego de la llav, Dornas, Traineras...
  - La Rioja: Pruebas de zancos, Bolo palma, Rana, Rayuela, Encierros de toros y novillos...
- Grupo III. Nivel medio. Comunidades:
  - Castilla la Mancha: Cucañas terrestres, Tiro de Bola, Tiro de reja, Caliche, Petanca, Soga tira, Tiro del palo, Encierros de toros y novillos...
  - Cataluña: Castillos humanos, Carrera de cantaros, Cucañas acuáticas, Petanca, Levantamientos de cantaros, Colombicultura...
  - Madrid: Bolo Palma, Bolo leonés, Rayuela, Rana, Petanca, Bolo tres tablones...
  - Murcia: Cucañas Acuáticas, Bolo huertano, Bolo cartagenero, Vela latina, Lanzamiento de hueso de aceituna, Lanzamiento de azada...
  - Valencia: Vela latina, Colombicultura, Encierro de toros y novillos, Rayuela, Pelota valenciana...
- Grupo IV. Nivel escaso. Comunidades:
  - Andalucía: Carrera de sacos, Tiro de reja, Rana, Carrera de caballos en la playa, carrera de asnos...
  - Baleares: Tiro con Honda, Rana, Rayuela, Juego de la bola...
  - Extremadura: Juego de Ollas, Carrera de sacos, carrera de asnos, encierros de toros y novillos...

### 3. ESTADO ACTUAL DE LA CUESTIÓN

Para ver el deterioro de los juegos populares vamos a mostrar un estudio realizado por estudiantes de la Facultad de Cultura Física en Matanzas (Jesús Lantigua Hernández, Nettie Lantigua Segovia, Miriela López Carreira 2007). El estudio intenta analizar el porqué del deterioro de los juegos tradicionales y populares infantiles en las ciudades de Matanzas, Cárdenas y Varadero.

Sabemos que las principales causas del deterioro de los juegos tradicionales las podemos achacar a la tecnología, al turismo internacional y a la urbanización de las ciudades y regiones. De ahí que el desarrollo de las ciudades, regiones y

barrios, con el objetivo de una mejor calidad de vida de los habitantes este directamente relacionado con el abandono de la cultura nacional, regional y local, que son desplazadas por las nuevas irrupciones de juegos o deportes de masas.

Los autores de este estudio, Jesús Lantigua Hernández, Nettie Lantigua Segovia, Miriela López Carreira, consideran a la familia y la escuela como los protagonistas de la transmisión y restitución de los juegos tradicionales, dada la grandísima influencia que tienen en el desarrollo de los niños.

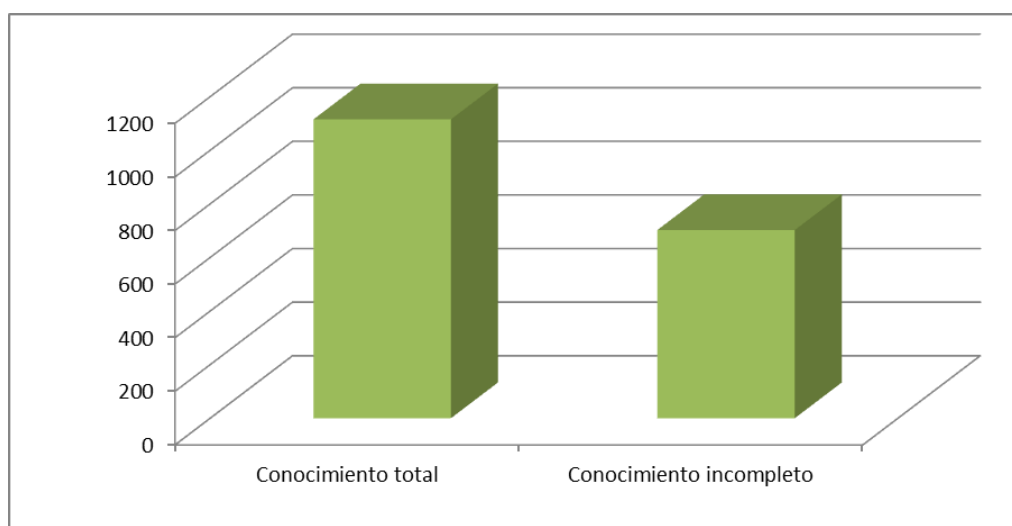
En este estudio realizado por estudiantes de la Universidad de Cultura Física en Matanzas, ha reflejado que la incidencia familiar deja mucho que desear a lo que se podría esperar.

El estudio abarcó 1877 encuestas a familias distribuidas de la siguiente forma: ochocientos dieciséis en Matanzas, cuatrocientos ocho en Cárdenas y seiscientos cincuenta y tres en Varadero, configurados por novecientas cuarenta y cinco madres, trescientos setenta y nueve padres, trescientos cincuenta y seis abuelos y otros ciento noventa y siete personas de diferente unión o vinculación de entre primero y sexto de diecisiete escuelas primarias, distribuidas de la siguiente manera en los pueblos: Varadero 5 escuelas, Cárdenas 3 y 9 en Matanzas.

De las personas preguntadas en dicha encuesta, 1115 personas conocían o decían conocer los juegos o prácticas lúdicas que realizaban sus niños en esos momentos. Otras 702 personas manifestaron un conocimiento incompleto de los juegos. (184 no reconocían ninguno y 518 conocían solo algunos).

En el siguiente gráfico podemos comprobar dicha relación:

Tabla 1: Conocimiento de los juegos de los niños.



ELABORACIÓN PROPIA.

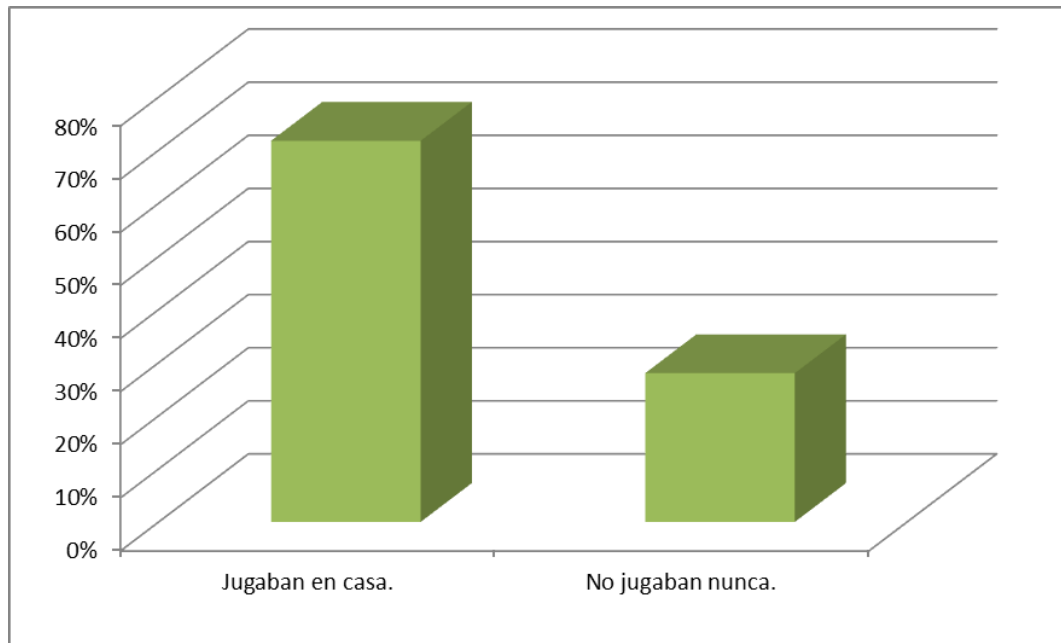
Del conocimiento de estos juegos podemos observar una actuación parecida en las tres ciudades observadas, un poco más del 60% en las preguntas afirmativas.

La normalidad en el desconocimiento de los juegos de los niños por parte de los familiares refleja la separación y el olvido de la mayoría de los adultos de ese universo y mundo que podemos considerar como juegos populares y tradicionales.

Otra de las preguntas del estudio a los familiares fue si jugaban con frecuencia con sus niños en casa o en el parque, del cual un 71,76% contestó que jugaba a menudo en casa, y un 28,24% expresaron no hacerlo nunca.

A continuación podemos ver el gráfico que expresan estos datos:

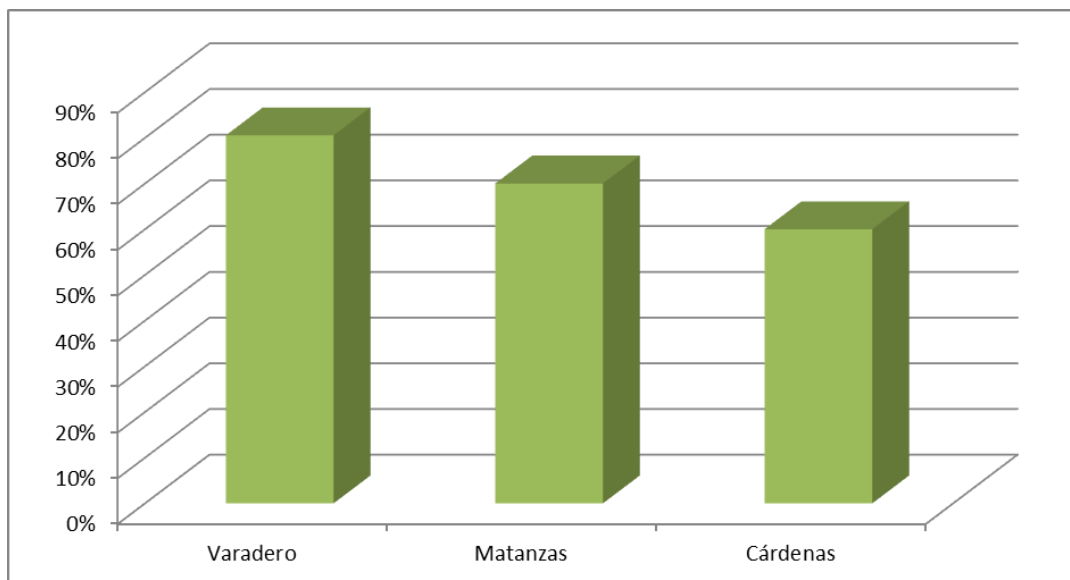
Tabla 2. Porcentaje de familias que juegan con los niños en casa.



ELABORACIÓN PROPIA.

Según los resultados obtenidos entre las personas encuestadas, la ciudad con más influencia lúdica niños-familia es Varadero con un 80,55%, seguida de Matanzas con un 70,09% y Cárdenas con un 60,53%.

Tabla 3. Influencia lúdica niños-familia en las ciudades.



ELABORACIÓN PROPIA.

Estos resultados los podemos atribuir a que las familias consideran esas obligaciones como algo fastidioso, aburrido o pesado o que simplemente dediquen su tiempo a otras cosas como trabajo, tareas domésticas, etc. También podemos

concluir que las familias que no juegan nunca con sus niños, van a tener poca influencia en el proceso de desarrollo y formativo de los niños a pesar de la gran cantidad de posibilidades que ofrecen los juegos y los niños en esta etapa.

Independientemente de los datos estadísticos, podemos concluir con la evidente desatención lúdica de muchos niños implicados en el estudio.

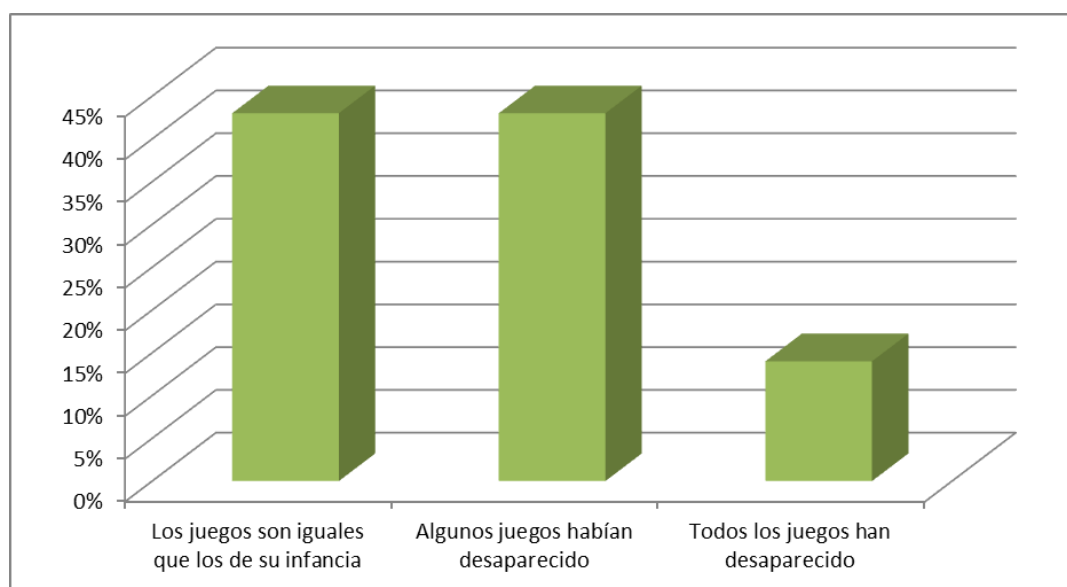
Por otro lado, las personas encuestadas mostraron también su convicción en el deterioro y olvido de los juegos populares y tradicionales con el paso de unas generaciones a otras. En concreto se les pregunto si pensaban que los juegos actuales de sus niños eran diferentes a los de sus épocas.

Del total de familias, 650 familiares, un 43,62%, expresaron que los juegos actuales no se diferenciaban de los de su infancia. 1227 sujetos, dijeron que algunos juegos de su infancia habían desaparecido totalmente de su entorno. Un 14,06% manifestó que todos los juegos que ellos conocieron en esa época, su infancia, habían desaparecido totalmente.

El siguiente gráfico muestra las diferentes respuestas de las personas encuestadas.

Estos datos nos hacen ver el daño y desgaste que han sufrido algunas actividades lúdicas tradicionales en la zona.

Tabla 4. Mantenimiento de los juegos a lo largo de los años.



ELABORACIÓN PROPIA.

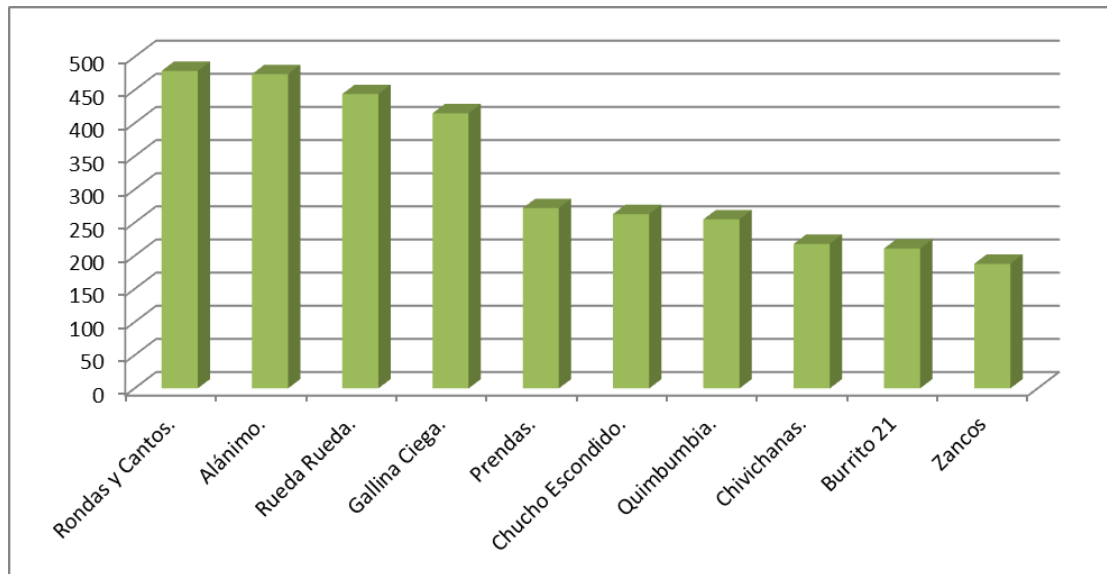
Atendiendo a las encuestas, Cárdenas y Matanzas son las ciudades que presentan un menor daño, desgaste o deterioro de sus juegos tradicionales con un 36,77%, mientras que en Varadero representa un 31,54%.

La cantidad de encuestados que admiten la desaparición de algún juego con el paso del tiempo, demuestra el olvido de los valores culturales en las zonas estudiadas.

Los maestros de primaria entrevistados opinaron que es patente la desaparición de muchos juegos tradicionales en los juegos de los niños en la actualidad, asegurando además que los padres y madres hacen poco o nada para revertir la situación.

En dicho estudio también se pregunto por los juegos tradicionales infantiles, que según su opinión habían sufrido más desgaste y en algunos casos olvido. Aparecieron diferentes juegos nombrados, en total cinco mil quinientos sesenta y siete, aunque los juegos que más aparecieron nombrados y en opinión de los encuestados con más deterioro fueron los que aparecen en el siguiente gráfico.

Tabla 5. Principales juegos que sufren que más deterioro han sufrido.

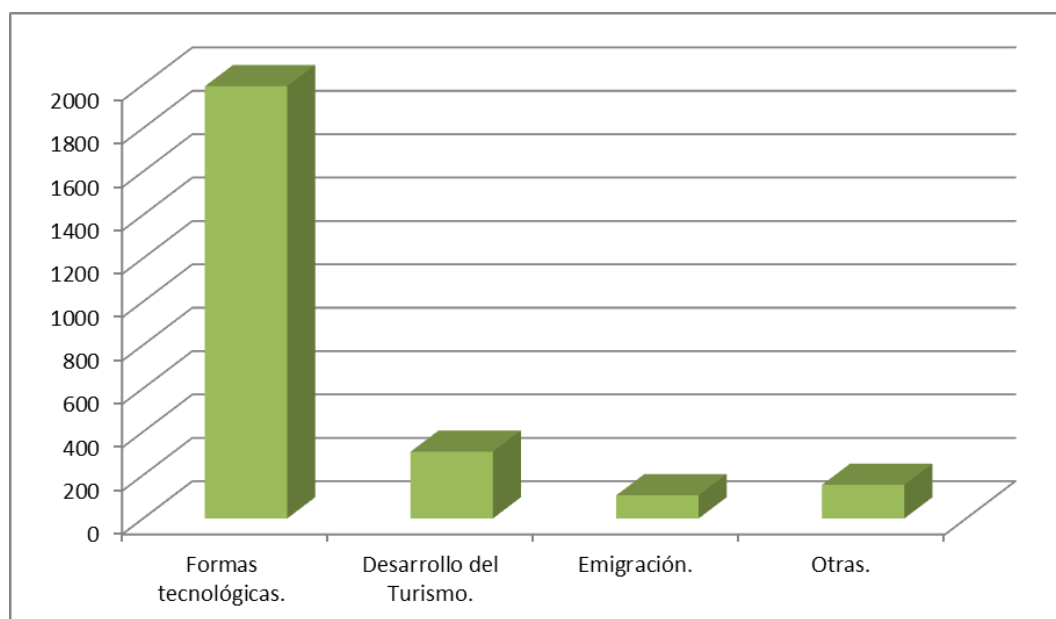


ELABORACIÓN PROPIA

Como podemos observar los juegos con rondas y cantos, el alánimo y rueda rueda son los que más han sufrido durante esta crisis. Los maestros de primaria preguntados también coincidieron en su mayoría con los encuestados. Todos ellos parecían estar de acuerdo en que la crisis o deterioro de los juegos tradicionales no consiste únicamente la desaparición de ellos, si no la disminución progresiva de la práctica de ellos en los niños.

También hubo un interés por conocer las causas de esta crisis, desaparición o disminución de la práctica de estos juegos, y los resultados fueron los recogidos en el siguiente gráfico:

Tabla 6. Causas del deterioro.



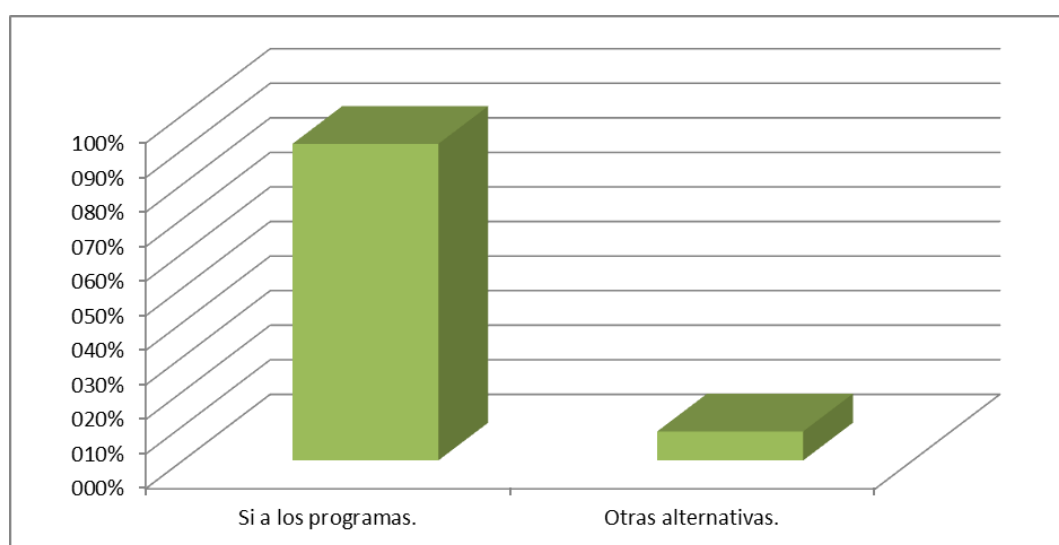
ELABORACIÓN PROPIA.

Las nuevas formas tecnológicas parece ser el principal motivo de deterioro aunque algunas personas también opinaron que otros motivos son el poco tiempo que disponen las familias para estar con los niños directamente proporcional a la gran cantidad de deberes de los niños, la poca preparación de los docentes para enseñar dichas prácticas y la escasez e insuficiencia de lugares idóneos para realizar dichas actividades.

Entre los docentes preguntados, las causas que ellos adujeron más importantes fueron junto a las nuevas tecnologías, el turismo, la desatención familiar, la emigración de niños a las grandes ciudades y la el tiempo que emplean las familias en ellos.

A los encuestados también se les planteó que les parecería la idea de realizar cursos por maestros o expertos preparados por la zona para enseñar a los niños la práctica de juegos populares y tradicionales. A una mayoría aplastante les encanto la idea como podemos apreciar en el gráfico:

Tabla 7. Opinión a favor de los programas.



ELABORACIÓN PROPIA.

Cabe resaltar las reflexiones de los niños entrevistados, los cuales estaban más interesados en ofertas lúdicas tecnológicas que en acciones populares o tradicionales de la zona.

Entre las preferencias de los niños, estaban con una aplastante mayoría los juegos electrónicos, ordenadores y consolas, aunque algunos chicos incluyeron entre sus preferencias el fútbol, baloncesto y béisbol. También se observó que no existen grandes diferencias en los juegos practicados por edades aunque si se puede observar determinadas preferencias por sexo. Los niños realizan más juegos deportivos además de ciertos juegos tradicionales como son los trompos, quimbombia, etc. En cuanto a las niñas también practican los juegos comentados y además juegos de yaquis, peregrina o tejo. Ambos géneros juegan mucho a juegos de mesas como cartas, damas, parchís y ajedrez, debido posiblemente a la gran cantidad de ludotecas existentes en las escuelas visitadas.

#### 4. ENFOQUE CRÍTICO

Analizando el estudio, podemos ver que muchos juegos han desaparecido del momento lúdico de los niños y otros han bajado considerablemente su realización comparado a los niños de épocas anteriores. Entre las causas principales podemos destacar el desarrollo que parece imparable de las nuevas tecnologías, el turismo y emigración de familias a las grandes urbes y la desatención por diversos motivos de las familias a los niños.

Se deberían destinar acciones a la promoción, desarrollo y resurgimiento de los juegos populares y tradicionales con el fin de rescatar valores que actualmente se están perdiendo a favor de las tecnologías y los deportes de masas.

Tras la realización del estudio y encuestas realizadas, que nos han mostrado las causas del deterioro de los juegos populares en las ciudades indicadas, todas estas conclusiones permitieron elaborar una serie de propuestas dirigidas al resurgimiento de estos juegos. Entre ellas podemos destacar:

1. Realización de una oferta de actividades en la zona para favorecer la práctica de los juegos tradicionales a la vez que fomenta la competitividad de los niños.
2. Realización de conferencias en las zonas sobre los juegos tradicionales, sus principios, valores y posibilidades educativas y formativas.
3. Los profesores de Educación Física pondrán en práctica en sus clases los juegos tradicionales de la zona con el objetivo de mejorar las destrezas motrices de sus alumnos así como de conservar y regenerar dichos juegos.
4. Puesta en escena de videos con la realización de diferentes juegos populares que pueden servir como material didáctico a profesores y como recordatorio de juego a las demás personas.

Para finalizar podemos decir, desde mi punto de vista muchos juegos populares, sobre todo los referidos a la infancia, han sufrido y sufren hoy en día un deterioro importante como consecuencia de la poca práctica que hacemos de ellos, y del menos número de niños que con respecto a otras épocas juegan a este tipo de juegos. Las causas son el turismo, las nuevas tecnologías y la emigración hacia las grandes ciudades como hemos podido observar a través del estudio.

La falta o escasez de planteamientos destinados a reforzar o hacer resurgir estos juegos y estas tradiciones limita hoy en día la consolidación del resurgir de los juegos y deportes populares y tradicionales.

## 5. CONCLUSIONES

La conclusión principal que he obtenido al realizar este trabajo es que la sociedad en la que hoy vivimos ha cambiado mucho respecto a la nuestros padres y abuelos. Ha cambiado en muchas cosas, pero sobre todo han cambiado las formas de disfrute entre los niños y por lo tanto los juegos populares entre ellos. Todos conocen o tienen una idea de lo que son o significan los juegos populares y tradicionales pero lo que está claro es el desgaste, deterioro y desuso que hoy en día experimentan a favor de las nuevas tecnologías y los deportes de masas, que han convertido a los niños y no tan niños en cada vez más sedentarios.

Como maestro de Educación Infantil y estudiante del Grado de Educación Primaria, y como consecuencia de la realización de dicho trabajo, creo que el juego tradicional podemos trabajarlo con el objetivo de revitalizarlo partiendo de tres enfoques.

- a) Podemos reforzar y trabajar el juego en las fiestas. Desde las que organizamos en el colegio (fiesta de la castaña, navidad, etc.) en ellas debemos lograr la máxima participación de la familia ya sean padres, abuelos, familiares, amigos, etc. Y también las organizadas por ayuntamientos, asociaciones culturales, etc. ya que pueden ser un buen momento para trabajar los juegos populares y crear hábitos positivos hacia la cultura popular. Se pueden realizar cuentos, bailes, cantar, juegos de cartas, juegos populares...

La escuela debe cambiar su papel ya que "la educación del tiempo libre aportará reflexiones y metodologías para definir el nuevo papel social de la escuela y que, si eso es cierto, la fiesta adquiriría un importante protagonismo" (Colomer, 1987).

- b) En el área de la Educación Física también podemos trabajar los juegos tradicionales. Podemos orientar a los alumnos a la hora de realizar o elegir un tipo de juego. También cuando los niños practican los juegos es un buen momento para observar sus conductas motrices, socioafectivas y cognitivas a través de la práctica y la relación con sus compañeros. Desde aquí debemos promocionar los valores del juego, haciendo que los alumnos tomen buena parte de ello. Se deberá adaptar los juegos al aula ya que no todos son directamente aplicables.
- c) Y por último podemos trabajarlos a través de una Unidad Didáctica que recopile varios juegos populares con el objetivo de conocer y valorar el patrimonio cultural.



Para finalizar, tenemos que tener muy claro la importancia de los valores culturales en nuestra sociedad, y ahí en donde se ubican los juegos tradicionales por lo que sería importante una conciencia conjunta para favorecer este tipo de juegos y darles la importancia que merecen dentro de nuestra cultura.

## 6. PROSPECTIVA

Un posible itinerario a seguir como consecuencia de este trabajo de investigación sería realizar un estudio en un colegio de Educación Infantil y Primaria en España, (ya que en España no he encontrado ningún estudio parecido) que nos diera datos específicos de la popularidad de los juegos tradicionales en la zona y el desgaste y/o deterioro si lo hubiera y estaría enfocada a las familias, docentes y alumnado.

Walker, R (1983) dice que el estudio de casos es el examen de un ejemplo en acción. El estudio de unos incidentes y hechos específicos y la recogida selectiva de información de carácter biográfico, de personalidad, intenciones y valores, permite al que lo realiza, captar y reflejar los elementos de una situación que le dan significado...

Para el procedimiento de obtención y análisis de datos podría ser aconsejable utilizar técnicas variadas para potenciar los datos obtenidos.

También se seguir con la elaboración de una Unidad Didáctica con diferentes juegos tradicionales y aplicarlos al aula, para ver su aceptación y su posterior aplicación fuera del colegio por parte de los niños.

### Bibliografía

- Expósito Bautista, J. (2006). El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela: los bolos huertanos y bolos cartageneros. Madrid: Alianza Editorial.
- Moreno Palos, C. (1992). Juegos y deportes tradicionales en España. Madrid: Alianza Editorial.
- Bantulá, J. y Mora, J.M (2002). Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo grupal. Barcelona: Paidotribo.
- Trigo Aza, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Vol.II. Aplicaciones. Barcelona: editorial Paidotribo.
- Varios autores. (1999). Juegos Populares. Una propuesta práctica para la Educación Física. Alpedrete. Pila Teleña.
- Velazquez, C. (2006). 365 juegos de todo el mundo. Barcelona: Océano ámbar.
- Huizinga, J. (2004). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.
- Blanco, T. (1995). Para jugar como jugábamos. Salamanca, Diputación de Salamanca.
- Bravo, R. Fernandez, E.Merino, R. (1999). El juego, medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido. Málaga, Aljibe.