

1. Los juegos populares, tradicionales y autóctonos¹

La situación y características culturales de una sociedad eminentemente industrial como es Onda, provoca una abundancia económica en el sector más joven de la sociedad, ocasionando una inclinación hacia una serie de aspectos negativos de salud.

Poder disponer de dinero en edades tempranas aboca a una gran parte de la juventud ondense a consumir de forma exagerada sustancias tóxicas (tabaco, alcohol y drogas), que de otra forma no sería posible.

Para muchos jóvenes resulta más cómodo orientarse a estas actividades “nocturnas”, que a consumir deporte ó cultura.

Es aquí donde podemos realizar una actuación útil y eficaz a través del juego.

El juego, ha sido desde siempre una herramienta fundamental en la cultura de los pueblos. Este, ha estado presente a lo largo de la historia.

Los juegos populares han quedado aislados y destinados a diversas jornadas puntuales asociadas a determinadas fiestas.

Lo que antiguamente se practicaba a diario, ha dejado paso a los juegos de ordenador, Internet y diversos hábitos poco saludables.

El patio del colegio, al salir de la Iglesia ó al finalizar las clases, era habitual jugar a boli-dali, al churro-media manga-mangotero ó al sambori.

Desgraciadamente todo esto ha desaparecido. En muchas ocasiones, la desaparición de los juegos de un pueblo, conlleva asociada una pérdida de parte de las señas de identidad del mismo.

Estas actividades no eran vistas sólo con un objetivo físico-motriz, sino que buscaban además un fin social, lúdico y cultural.

Es por ello y siendo muy realista, creo que es posible a la vez que necesaria una revitalización de los juegos todavía conocidos por los alumnos. Realizar una

* Llicenciat en Educació Física (INEF) per la Universitat de Lleida i professor d'Educació Física al CEIP Virgen del Carmen d'Onda.

Ribalta. Quaderns d'aplicació didàctica i investigació, núm. 14 (desembre 2008), ps. 131-138.

© IES Francesc Ribalta · Castelló de la Plana · ISBN: 978-84-691-7720-4

<http://www.iesribalta.net/revista>

1. «Conocimiento de los alumnos del colegio Virgen del Carmen de Onda de los juegos populares del pueblo y de la comarca»

búsqueda a través de nuestros padres y abuelos puede ser el inicio para conseguirlo.

Todos estos juegos que a continuación vamos a analizar podemos entenderlos desde tres acepciones:

- **Popular:** actividad muy conocida, altamente extendida en una comunidad determinada.
- **Tradicional:** Práctica usual que se repite de forma generacional.
- **Autóctono:** Originario de una determinada zona ó región.

2. Objetivos

- ✓ Comprobar el conocimiento real de los adolescentes en torno a los juegos populares de la zona.
- ✓ Comparar los juegos los juegos lúdicos de la zona de hace algunas décadas con los actuales
- ✓ Conocer todos los juegos populares de Onda y la comarca.
- ✓ Descubrir el mayor número de características y variables de los juegos populares de la zona
- ✓ Conocer las similitudes y semejanzas de los juegos populares de la zona con otros de fuera de la comarca.
- ✓ Reflexionar sobre la idoneidad de los juegos practicados antiguamente.

3. Ámbito de aplicación

Este trabajo de investigación lo llevaremos a cabo en un colegio de Educación secundaria de Onda, El Colegio “Virgen del Carmen”, siendo receptor de escolares de los pueblos vecinos (Tales, Sueras, Fanzara, Argelita, Villamalur, Alcudia, Veo y Ribesalbes).

Para ello, hemos recurrido a los alumnos de 4º de ESO A y B, siendo 37 los alumnos que han colaborado en dicho trabajo de investigación, realizándose la búsqueda en la 2ª y 3ª semana de Abril.

Dicho alumnado, entre 16 y 18 años ha intentado descubrir el mayor número de juegos diferentes.

El campo de investigación se ha basado en el descubrimiento de juegos populares y autóctonos de Onda y de los pueblos cercanos. Como hemos reseñado anteriormente, el colegio se nutre de muchos alumnos de pueblos cercanos. Ampliar el campo de acción a estos pueblos, hace todavía más enriquecedora la investigación

Para obtener el mayor número de datos, los alumnos han pasado el cuestionario a Padres, Abuelos y Centros de la tercera edad

Algunos de estos juegos ya eran conocidos por los alumnos, pero sin llegar a jugarlos ni conocer muchas de sus características.

Resulta altamente enriquecedor para los “pequeños investigadores” mezclar su mundo lúdico-cultural con el de sus antepasados. Poder comprobar como ocupaban

el tiempo de ocio sus padres y abuelos y contrastarlo con el suyo actual, esperemos que sea de por sí un punto de reflexión para ellos.

A cada alumno le pedimos una búsqueda de 4 juegos, evitando preguntar al resto de compañeros con el fin de conseguir el mayor abanico de juegos posibles.

Una vez recogidos los cuestionarios, los hemos analizado mediante la siguiente hoja de registro.

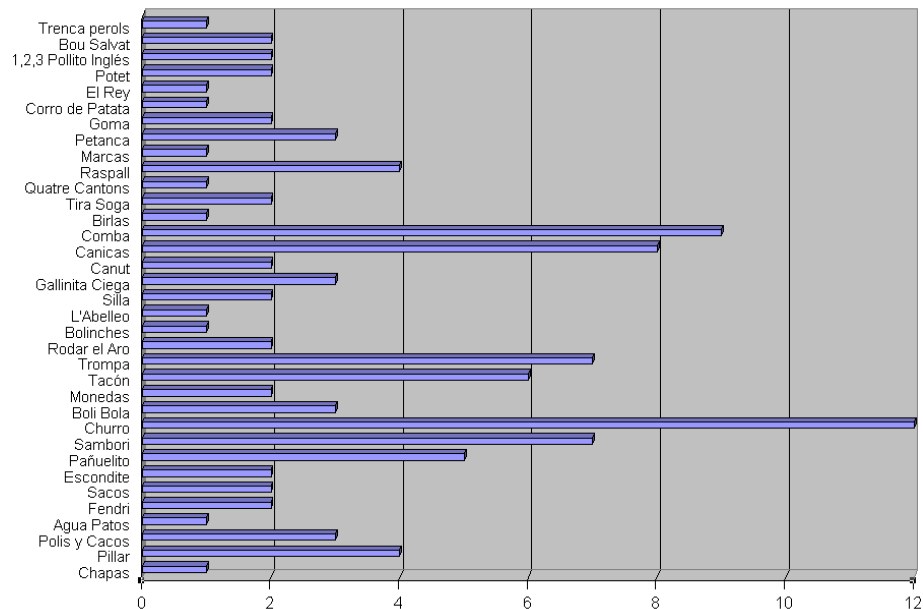
TABLA 1: Hoja de Registro

	NOMBRE	“.....”		
OBJETIVO		JUGADORES		EDAD IDEAL
ESPACIO		MATERIAL		PUNTUACIÓN
DESARROLLO:				

4. Análisis de datos

La muestra recogida asciende a más de 140 juegos. Una vez desechados los incorrectos y los repetidos, conseguimos 35 juegos Populares, Autóctonos y Tradicionales de la zona de Onda.

GRAFICO 1: Juegos Diferentes encontrados por el alumnado



Estos 35 han sido repetidos en diferentes ocasiones. De esta forma obtenemos los juegos populares más conocidos y practicados por los padres y abuelos.

El **“CHURRO MEDIAMANGA MANGOTERO”**, es con **12** localizaciones el más encontrado. Un juego sencillo, con un carácter altamente lúdico, pero con una carga física muy perjudicial para la columna. Juego muy practicado por todos pero que debemos evitar por su perjuicio para los hábitos posturales

A continuación encontramos **“La COMBA”** y **“Las CANICAS”**, con **9** y **8** respectivamente. Estos dos juegos, principalmente el primero se siguen viendo en los colegios a la hora del patio. El segundo en menor grado, se juega a rachas y en función de alguna moda, siendo copiada por el resto de alumnos del colegio.

“La TROMPA” Y **“EI SAMBORI”**, son recordados en **7** ocasiones. El primero debido a la dificultad de encontrar las peonzas y por la prohibición de utilización en algunos centros, va desapareciendo cada vez más. El segundo sigue bastante en vigor. En muchos centros, el terreno de juego está pintado en el patio lo que favorece su practica y arraigo.

“EI TACÓN” con **6**, presenta conexiones con **“el FENDRI”** (solo **2**). Ambos han evolucionado a los conocidos **“Tazos”**. El juego primario ha desaparecido prácticamente, pero su **“espíritu”** permanece vivo.

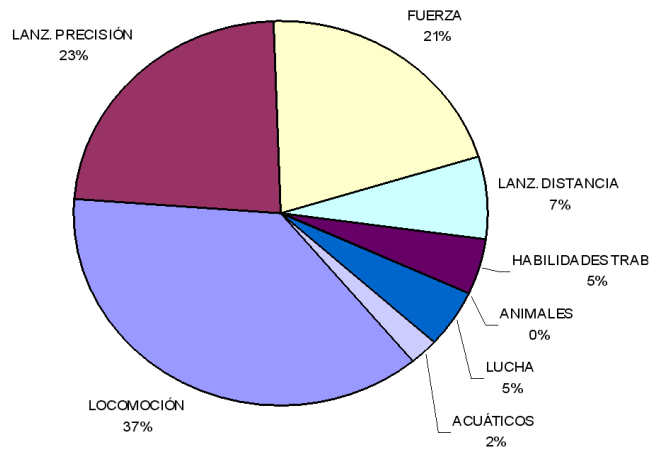
Otro juego de toda la vida, practicado en numerosos ámbitos (colegio, fiestas, reuniones de amigos) es **“el PAÑUELITO”**. Tan solo en 5 cuestionarios es nombrado, pero se mantiene todavía en vigor y con un alto grado de motivación por parte del alumnado

“El RASPALL” y **“PILLAR”** con 4 localizaciones solamente, son en la actualidad muy jugados en el día a día. El primero, incluido dentro de la federación de **“pilota valenciana”**, tiene campeonatos oficiales de prestigio. El segundo es muy utilizado como juego de calentamiento en las clases de Educación Física.

El resto de juegos localizados con 3 ó menos búsquedas, presentan también una incidencia en la actualidad, tal vez siendo obviados por los padres por sencillos. Pero no por ello son menos importantes, ya que muchos son todavía muy practicados: Goma, Petanca, Tira Soga, Polis y Cacos, Escondite, La silla, Comba...

En función de los resultados obtenidos sobre el parámetro **“Número de localizaciones”** llegamos a la conclusión que un mayor número de **“encuentros”**, no es sinónimo de continuidad y práctica del juego en la actualidad.

GRAFICO 2: Porcentaje de Objetivos de los juegos populares encontrados

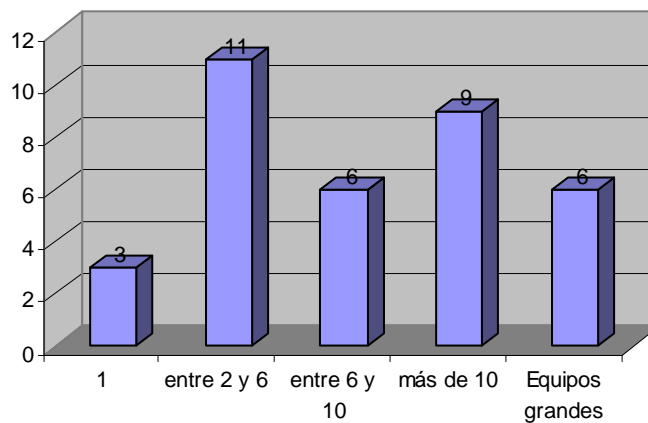


Como podemos apreciar en el gráfico, casi un 40% de los juegos son de **locomoción**, lo que supone una carga física media ó alta.

Las actividades de **Lanzamiento de precisión** son también predominantes, utilizándose juegos con una gran riqueza de material: tacones, cartoncitos, piedras, chapas...

Son también muy significativos los de **Fuerza**, casi todos competitivos y altamente motivantes para juegos grupales y lúdicos.

GRAFICO 3: Número ideal de jugadores



Como se aprecia en los resultados, son muy pocos los juegos **individuales**. Este dato nos da a entender la importancia de la socialización implícita de los juegos, así como un marcado carácter grupal.

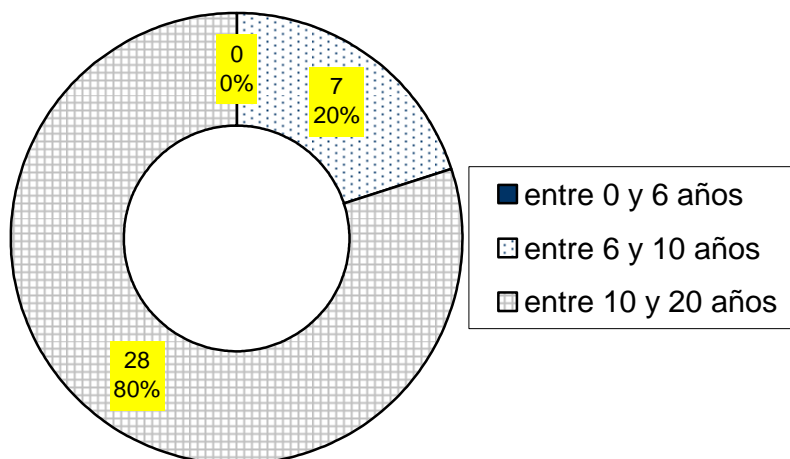
A la hora de determinar el número ideal, este es altamente subjetivo, ya en muchos de ellos es indefinido. La limitación se debe a conseguir una actividad importante de los jugadores con el fin que el juego sea dinámico y participativo. El **SAMBORI Ó LAS CHAPAS** pueden ser jugados por un número indefinido, pero perderían su motivación. Es por ello que es ideal entre **2 y 6 jugadores**.

Entre **6 y 10**, encontramos aquellos juegos como el **POLLITO INGLES, Los SACOS...** También podrían ser jugados por más e incluso por menos, pero el juego quedaría muy pobre.

Más de 10 jugadores, es perfecto en los juegos de locomoción, con un espacio normalmente amplio pero limitado. **EI REY, EI POTET, PILLAR...** son claros ejemplos

Por último los **Equipos grandes** de “enfrentamiento”, tienen un componente altamente físico, de locomoción y motivación (**POLIS Y CACOS**)

GRAFICO 4: Edad ideal de los jugadores



Al igual que la variable del número de jugadores, la edad es también adaptable. Desde el punto de vista de la idoneidad, las categorías establecidas son las recomendables desde el punto de vista educativo.

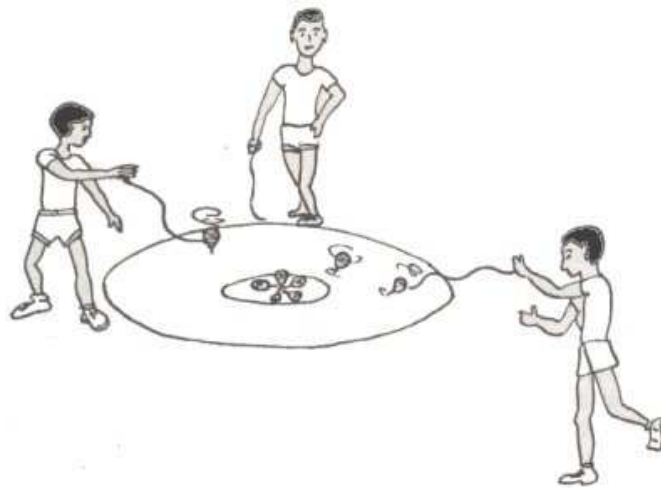
Así pues realizamos dicha categorización en función de las siguientes variables:

Complejidad del juego: Si éste, presenta una elevada dificultad, es lógico que se practique en los grupos entre 10 y 20 años. Si queremos poner en práctica una pedagogía de éxito, los jugadores deben disfrutar, consiguiendo los objetivos de juego.

Peligrosidad del material: Juegos como la **TROMPA**, no pueden ser jugados por niños pequeños.

La Intensidad: En función de la carga física podrán ser practicados por unos u otros. **EL CHURRO MEDIAMANGA MANGOTERO**, sólo podría ser practicado por adultos, mientras que la **GALLINITA CIEGA** ó el **CORRO** de la **PATATA**, son juegos destinados a los más pequeños.

Si no tenemos en cuenta estas variables, los jugadores deben disfrutar con la actividad, si no es así acabarán por desistir y dejar de practicarlos.



Fuente: <http://www.xtec.net/~jortola/jocs/trompa.jpg>

5. Anexos

Para llevar a cabo dicho estudio, hemos utilizado la siguiente Encuesta-Formulario. En ella hemos intentado combinar la obtención de la máxima información con la simplicidad de las preguntas.

- **NOMBRE JUEGO:**
- **ESPACIO DE JUEGO (dibujo)**
- **MATERIAL A EMPLEAR:**
- **JUGADORES:**
- **EDAD IDEAL:**
- **PUNTUACIÓN:**
- **OBJETIVO DEL JUEGO:**

Locomoción	Lanzamiento Distancia	Habilidades de trabajo	Lucha
Fuerza	Lanzamiento Precisión	Con animales	Acuáticos

- **DESARROLLO DEL JUEGO**
- **HISTORIA DEL JUEGO**
 - ¿Dónde se practicaba este juego?
 - ¿Quiénes lo jugaban? (jóvenes, viejos, chicos...)
 - ¿Cuándo se jugaba?
 - ¿Quién transmite el juego?
 - ¿Es tradicional de Onda?
 - ¿Cuál es su origen?
 - ¿Tiene parecidos con otros juegos?
 - ¿Se practica todavía?

Bibliografía

- Blanchard, K y Cheska, A. (1986): Antropología del Deporte. Barcelona. Bellaterra
- Bravo, C (1986): Juegos de los niños en las escuelas y colegios. Barcelona. Europe
- Lavega, P (1995): Metodología Transversal para el estudio de los juegos populares y tradicionales. Lleida. Libro de actas del congreso INEFC LLEIDA 1995
- Lavega, P y Olaso S. (1999): 1000 Juegos y Deportes Populares y tradicionales. Barcelona. Paidotribo
- Trigo, E. (1994): Aplicación del Juego Tradicional en el Currículo de Educación Física. Barcelona. Paidotribo