



Juego bueno en Educación Física: adaptaciones pedagógicas en *El Pañuelito*

Sánchez, Cristina Rufo
Universidad de Sevilla, España,
crirufsan@alum.us.es

Ribas, João Francisco Magno
Universidade de Santa Maria, Brasil,
joao-francisco.magno-ribas@ufsm.br

Esta propuesta forma parte de la asignatura Jogo e Educação Física, que es una de las materias de la Licenciatura en Educación Física de la Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), en la que se hace hincapié en la importancia del uso del juego como instrumento educativo en las aulas y que pretende ser integrado en el proyecto “Juegos Tradicionales del Mundo”, teniendo relación con la Mesa 10: El juego como saber de la Educación Física.

El juego ha estado presente siempre en la vida de los seres humanos, y no solo ha significado entretenimiento para niños, sino que también es una gran herramienta que puede ser utilizada para la introducción y el desarrollo de contenidos en clase. Sin embargo, con frecuencia “las escuelas hacen un mal uso de los juegos, a menudo utilizándolos fuera del currículo como una forma de recreación o como forma de seducción para enseñar contenidos de clase que el educador no domina, sin considerar su enfoque pedagógico” (Freire, 2002, citado en Pereira et al., 2018).

En Educación Física, esta práctica lúdica permite que los alumnos puedan desarrollar valores y actitudes, además de capacidades motrices imprescindibles en su proceso de aprendizaje y desarrollo. Es aquí donde destaca la enseñanza de juegos tradicionales como *El Pañuelito*, una práctica popular en las calles españolas que se ha transmitido durante generaciones, y que puede ser muy útil para los docentes, y a su vez, divertida y beneficiosa para el alumnado.



Según Pereira et al. (2018), enseñar jugando estimula la creatividad y la autonomía, situando al estudiante como protagonista del proceso, mientras que el educador tiene un papel imprescindible al enseñar a jugar, ya que sistematiza las experiencias para que adquieran significado.

El Pañuelito consiste en un juego colectivo en el que los participantes se organizan en dos equipos, colocados uno frente a otro. Cada jugador tiene asignado un número desde el uno hasta el número total de participantes que haya en el equipo (por ejemplo, si cada equipo tiene siete jugadores, los miembros de cada grupo se distribuirán aleatoriamente los números del uno al siete, teniendo cada uno un número diferente). Por tanto, uno de los participantes de cada equipo siempre tendrá el mismo número que alguien del equipo contrario.

Para comenzar la dinámica, un árbitro se coloca en el centro de la pista a la misma distancia de ambos grupos sujetando un pañuelo, y cuando dice un número aleatorio, los jugadores de cada equipo que tienen ese número deben correr para agarrar la prenda lo más rápido posible. Una vez tomado, debe volver a la línea inicial con su equipo sin ser pillado por su oponente. Si lo logra, conseguirá un punto para el equipo, y en el caso contrario, será el adversario el que lo sume a su marcador.

La lógica del juego permite modificaciones que pueden aplicarse a otras áreas, como a las matemáticas. Por ejemplo, se puede adaptar relacionándolo con operaciones que los jugadores deben resolver para conocer su número, para trabajar el cálculo mental.

Otra posibilidad podría ser crear una variante con contenidos vinculados a la geografía, en lugar de repartiendo números entre los alumnos, asignando a cada uno un país y preguntando las capitales de cada uno de ellos.

Por otro lado, se pueden realizar otras adaptaciones según las edades y necesidades del grupo, como podrían ser la variación de la distancia necesaria a recorrer hasta llegar al pañuelo, o la forma en la que deben llegar hasta él para agarrarlo, trabajando las habilidades motoras, debiendo saltar a la pata coja o correr marcha atrás, por ejemplo.



No obstante, para que el juego adquiriera el gran valor que tiene, precisa también de una reflexión conjunta para que los participantes tengan la posibilidad de ver qué ha funcionado y qué no durante el momento de juego, resolviendo los posibles conflictos que hayan surgido para poder hacer un cambio de reglas y normas si fuera necesario, así como reflexionar en lo personal sobre qué podría mejorarse.

Según García Mongue (2011) el “juego bueno” es:

Aquel que se construye entre el docente y el alumnado: para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades (...) mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que éstas sean más interesantes y adecuado al grupo que lo practicará. (p. 42)

Es decir, para que *El Pañuelito*, como otros juegos, adquiriera importancia pedagógica debe ser flexible, incitar a la reflexión y debe poder adaptarse a las necesidades cambiantes de los participantes.

De este modo, la práctica de habilidades motoras y cognitivas, la interacción entre los jugadores, el desarrollo de la creatividad, autonomía y libertad de expresión, además de la construcción colectiva de reglas adaptadas a las condiciones de juego, siendo la clase centrada en el alumno, que será el que deba resolver los problemas que surjan durante el juego.

Por tanto, para concluir, tal como defiende Pereira et al. (2018), jugar ofrece aportaciones pedagógicas que son muy útiles para el aprovechamiento del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por su carácter lúdico y la satisfacción que provoca en los estudiantes.



Referencias bibliográficas

García Monge, A. J. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: "El juego bueno". *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13(1), 35–54. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/23713>

Pereira, M., Cirino, C., Milan, F. J., Resende, R., & Farias, G. (2018). Reflexões sistêmicas do jogo: Contribuições para a educação física. *Journal of sport pedagogy and research*, 4(3), 60-64. <https://www.researchgate.net/publication/330761685>