

Dossier pedagógico

JUGA



Un viaje al mundo del juego tradicional a través del circo. Recuperemos las plazas y las calles para los niños y niñas.

1. PRESENTACIÓN

JUGA es un espectáculo de circo que nos invita a recuperar algo tan sencillo y, a la vez, tan importante como jugar.

A través del movimiento, el cuerpo, los objetos y el lenguaje circense, el espectáculo se adentra en el universo de los juegos tradicionales, aquellos juegos que han pasado de generación en generación y que forman parte de la memoria colectiva.

Antes de las pantallas, de los videojuegos y de las nuevas formas de entretenimiento, había plazas, calles, patios, parques y descampados. Había grupos de niños y niñas, canciones, carreras, saltos, escondites, retos y reglas que se aprendían jugando.

JUGA recupera ese imaginario y lo transforma en una experiencia escénica donde el juego se convierte en materia artística.

El espectáculo propone mirar el juego tradicional desde una perspectiva contemporánea y preguntarnos:

¿A qué jugábamos?

¿A qué jugaban nuestros padres y abuelos?

¿Quién nos enseñó a jugar?

¿Han cambiado nuestros juegos?

¿Qué perdemos cuando dejamos de jugar juntos?

¿Y qué podemos recuperar?

2. EL JUEGO COMO PATRIMONIO

Los juegos tradicionales forman parte de la cultura de una comunidad.

No necesitan grandes recursos para existir. Muchas veces basta con el propio cuerpo, una cuerda, una piedra, una pelota, unas líneas dibujadas en el suelo o la imaginación de quienes juegan.

Cada territorio tiene sus propios juegos, nombres, canciones y maneras de jugar. Algunos cambian con el paso del tiempo; otros desaparecen y algunos vuelven a recuperarse.

El juego es, por tanto, una forma de transmisión cultural.

Cuando una persona mayor enseña a un niño o niña cómo jugaba cuando era pequeña, no solamente está enseñando unas reglas: está compartiendo una parte de su historia.

JUGA puede convertirse así en un punto de encuentro entre generaciones.

3. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

Las actividades vinculadas al espectáculo pretenden:

- Acercar al alumnado al lenguaje del circo y las artes escénicas.
- Recuperar y conocer juegos tradicionales.
- Valorar el juego como parte de la cultura y del patrimonio inmaterial.
- Favorecer la transmisión de conocimientos entre generaciones.
- Estimular la creatividad y la imaginación.
- Potenciar la expresión corporal y el movimiento.
- Trabajar la coordinación, el equilibrio y las habilidades motrices.
- Fomentar la cooperación y el respeto por las reglas.
- Reflexionar sobre las diferencias entre jugar antes y jugar actualmente.
- Generar espacios de juego colectivo y no competitivo.
- Desarrollar la capacidad de observación y expresión de opiniones.
- Descubrir que un juego puede convertirse en una creación artística.



4. ANTES DE VER EL ESPECTÁCULO

Actividad 1 — ¿A qué jugabas?

- Objetivo:

Descubrir los conocimientos previos del alumnado sobre los juegos tradicionales.

- Desarrollo:

El grupo se sienta formando un círculo. El docente pregunta:

¿A qué jugáis cuando estáis con vuestros amigos y amigas?

¿A qué creéis que jugaban vuestros padres cuando tenían vuestra edad?

Se escriben todas las respuestas en la pizarra.

A continuación, se introduce una tercera pregunta:

¿Y vuestros abuelos?

El objetivo es observar cómo van apareciendo juegos diferentes según las generaciones.

Para continuar, se puede crear una clasificación:

- Juegos de correr.
- Juegos de saltar.
- Juegos de esconderse.
- Juegos de pelota.
- Juegos de persecución.
- Juegos de equilibrio.
- Juegos cantados.
- Juegos con objetos.
- Juegos de imaginación.

Actividad 2 — La caja de los juegos

- Objetivo:

Investigar y recuperar juegos tradicionales.

- Desarrollo:

El alumnado recibe una misión:

Preguntar en casa a una persona adulta o mayor a qué jugaba cuando era pequeña.

Deberán recoger:

- 1.Nombre del juego.
- 2.Quién se lo enseñó.
- 3.Cuántas personas podían jugar.
- 4.Dónde se jugaba.
- 5.Qué materiales necesitaban.
- 6.Cuáles eran las reglas.
- 7.Si tenía alguna canción o rima.
- 8.Si todavía se juega actualmente.

Toda la información se lleva posteriormente al aula.

- Producto final:

Con las aportaciones de las familias se puede crear un «Mapa de los juegos de nuestra comunidad».

Cada juego ocupa una ficha y puede acompañarse de dibujos, fotografías o pequeños textos.



Actividad 3 — Jugar sin juguetes

- Objetivo:

Una de las características de muchos juegos tradicionales es que no necesitan juguetes sofisticados. El objetivo es investigar juegos en los que se usen pocos elementos.

- Desarrollo:

El alumnado dispone de cinco minutos para inventar un juego utilizando únicamente:

1. El cuerpo.
2. Una cuerda.
3. Un papel.
4. Una piedra o elemento natural.
5. Una pelota.

Después cada grupo explica su juego al resto.

- Preguntas:

1. ¿Qué necesitamos?
2. ¿Cuántas personas pueden jugar?
3. ¿Tiene reglas?
4. ¿Es competitivo o cooperativo?
5. ¿Cómo sabemos cuándo termina?
6. ¿Podría jugarse hace 50 años?



Actividad 4 — El cuerpo como juguete

- Objetivo:

El circo utiliza el cuerpo como herramienta artística.

Esta actividad conecta directamente el juego tradicional con el lenguaje circense.

- Desarrollo:

El docente propone diferentes acciones:

saltar – girar – correr – esconderse – caer – equilibrarse – lanzar – atrapar – rodar – perseguir

El alumnado explora cada movimiento.

Después se propone combinarlos: «Crea una secuencia de cinco movimientos que parezca un juego.»

En pequeños grupos pueden unir sus secuencias y crear una pequeña composición colectiva.

Actividad 5 — Juegos de equilibrio

- Objetivo:

Muchos juegos tradicionales incorporan el equilibrio: caminar sobre una línea, saltar a la pata coja, mantener una postura o transportar objetos.

- Desarrollo:

Se dibujan diferentes líneas en el suelo.

El alumnado debe recorrerlas:

1. Caminando.
2. A la pata coja.
3. Hacia atrás.
4. Llevando un objeto.
5. En pareja.
6. Sin salirse de la línea.

- Objetivo:

No se busca quién lo hace mejor. El objetivo es explorar el equilibrio y jugar con el movimiento.

5. DURANTE EL ESPECTÁCULO

Se propone convertir al alumnado en detectives del juego.

Antes de entrar, reciben cuatro preguntas:

- ¿Qué juegos reconoces?
- ¿Qué objetos aparecen?
- ¿Qué movimientos del circo encuentras?
- ¿Qué momento te recuerda a un juego que conoces?

No es necesario responderlas durante la función. Sirven para orientar la mirada.

También se puede pedir al alumnado que observe cómo los artistas utilizan:

- El cuerpo.
- Los objetos.
- El espacio.
- El equilibrio.
- El ritmo.
- La repetición.
- El humor.
- La relación entre las personas.



6. DESPUÉS DEL ESPECTÁCULO

Actividad 1 — La escena que recuerdo

Cada alumno/a dibuja el momento del espectáculo que más recuerda.

Después completa oralmente o por escrito:

He elegido esta escena porque...

Me ha hecho sentir...

Me ha recordado a...

Actividad 2 — ¿Era un juego?

Se presentan diferentes situaciones y el grupo debe decidir si consideran que son juegos.

Por ejemplo:

- Saltar a la cuerda.
- Jugar a esconderse.
- Hacer una carrera.
- Construir una torre.
- Jugar a la pelota.
- Inventar una historia.
- Hacer malabares.
- Jugar solo con una pantalla.
- Hacer una competición.
- Inventar unas reglas nuevas.

No hay necesariamente respuestas correctas.

Lo interesante es conversar:

¿Qué necesita una actividad para convertirse en juego?

Actividad 3 — Del juego al circo

Esta es una de las actividades centrales del dossier.

El alumnado elige un juego tradicional y debe transformarlo en una pequeña escena circense.

- Paso 1

Elegimos el juego.

- Paso 2

Identificamos sus movimientos principales.

- Paso 3

Exageramos esos movimientos.

- Paso 4

Añadimos una acción circense sencilla.

- Paso 5

Creamos una pequeña secuencia.

Por ejemplo:

Escondite → desplazamientos → persecución → equilibrio → encuentro final.

No se trata de imitar las habilidades profesionales de los artistas, sino de descubrir cómo un juego puede convertirse en movimiento, teatro y circo.

Actividad 4 — El juego cooperativo

Los juegos tradicionales pueden servir para trabajar la cooperación.

Reto:

El grupo debe transportar una pelota de un punto a otro sin tocarla directamente con las manos.

El alumnado deberá buscar diferentes soluciones.

Después se pregunta:

- ¿Quién ha tenido la idea?
- ¿Hemos escuchado las propuestas de los demás?
- ¿Qué ha ocurrido cuando hemos trabajado juntos?
- ¿Es más divertido ganar o conseguir algo juntos?

Actividad 5 — Del juego al circo

Una propuesta especialmente vinculada al espíritu de JUCA es organizar una jornada en la que participen abuelos, abuelas, padres, madres u otras personas mayores cercanas al alumnado.

Cada persona invitada enseña al grupo un juego de su infancia.
Después todos los participantes juegan juntos.

- Para cerrar:

Cada persona puede completar la frase:

«Cuando yo era pequeño/a, jugar significaba...»

El resultado puede convertirse en un mural colectivo:

«MEMORIA DE NUESTROS JUEGOS»



7. CONCLUSIÓN

JUGA propone recuperar el placer de jugar, pero también algo que va más allá del propio juego: la posibilidad de encontrarnos con los demás.

Los juegos tradicionales nos hablan de las personas que jugaron antes que nosotros. Son pequeñas historias que sobreviven porque alguien decidió enseñárselas a otra persona.

A través del circo, JUGA convierte esas historias en movimiento, humor, riesgo, imaginación y encuentro.

Las actividades pedagógicas que acompañan al espectáculo buscan prolongar esa experiencia y trasladarla a las aulas, las familias y los espacios de juego.

Porque jugar no es solamente pasar el tiempo.

Jugar es relacionarse.

Jugar es imaginar.

Jugar es aprender.

Jugar es compartir.

Jugar también es conservar nuestra memoria.

Y, sobre todo:

JUGA, JUEGA.



www.latrocola.com

info@latrocola.com

Tlf.: 678252561

Tlf.: 660771317

