

Los juegos malabares: justificación educativa y aplicación didáctica en la ESO

Roger Pitarch

*Licenciado en Educación Física
Universidad de Valencia*

Palabras clave

actividades alternativas, malabarismos, capacidades perceptivomotoras, habilidades, coordinación óculomanual, destrezas, potencialidad educativa, unidad didáctica

Abstract

In this work we analyse, on the one hand, the educative power of juggling games, both from the psychomotor and the expression point of view. The second part deals with the didactic aspects, which involve the practical application of a didactic unity on juggling. Aspects such as the objectives, the motivation of the students towards the activity or the organisation of the practicals, are basic aspects that the teacher has to bear in mind so as to make the teaching-learning process coherent, given that juggling is an activity that presents certain peculiarities that make it quite different in comparison to other contents in the field of Physical Education.

Resumen

En este trabajo se analiza, por una parte, la potencialidad educativa de los juegos malabares, tanto desde un punto de vista psicomotriz como desde una perspectiva expresiva. La segunda parte trata los aspectos didácticos que envuelven la aplicación práctica de una unidad didáctica sobre malabarismos. Aspectos tales como los objetivos, la motivación de los alumnos hacia la actividad o la organización de la práctica, son aspectos fundamentales que el docente debe tener en cuenta con tal de hacer coherente el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que los malabarismos son una actividad que presenta ciertas peculiaridades que la hacen diferente, en comparación con otros contenidos del ámbito de la Educación Física.

Finalmente, se pretende dar a conocer y fomentar unas actividades que, si en los últimos años se han incluido dentro de muchas programaciones en los seminarios de Educación Física, no tienen una aceptación, difusión y tratamientos suficientes en el ámbito de la ESO. El desconocimiento de la actividad por parte del docente, tanto desde un punto de vista práctico como teórico, la falta de interés (en algunos casos) para la innovación educativa o la falta de estatus de estos tipos de actividades, en comparación con otros contenidos del área de Educación Física, pueden ser razones que justifiquen el pobre tratamiento de los malabarismos en los centros educativos.

Introducción

A través de la historia, encontramos numerosas referencias sobre los juegos, en general como práctica habitual del hombre y más concretamente, sobre actividades de pelota y de "destreza" con objetos. Testimonios arqueológicos de diversas culturas antiguas (Egipto, Mesopotamia, India, Grecia, Roma, culturas pre-colombinas, etc), presentan en forma de grabados y pinturas prácticas de juegos malabares, de pelota, danza, carreras y otras actividades (Mandell, 1986; Aguado, Fernández, 1990). Los juglares en la Edad Media son, sin embargo la referencia más clara y palpable de la práctica de malabarismos: "en todas partes los encontramos manipulando títeres, realizando juegos malabares, exhibiéndose como equilibristas, acróbatas o prestidigitadores" (Massip, 1992).

Los juglares serían el verdadero hilo conductor del teatro de la Edad Media.

El circo moderno data de 1768. Philip Astley (1742-1814) instala en Londres el primer circo estable. Le siguieron París (Fauborg du Temple) y el Circo Bailey en los EEUU, etc. Hacia 1830 proliferaron los circos de carpa móvil, donde se incluían números de habilidad, como los malabarismos. Actualmente destaca el papel del *Circ du Soleil*, de Canadá, que desarrolla trabajos de innovación, creatividad y calidad, con juegos malabares de todo tipo, siendo hoy en día el circo más importante del mundo.

Justificación educativa

Muchos elementos del circo son susceptibles de ser utilizados en las clases de Educación Física y, entre estos, los malabares (Aguado, Fernández, 1992). De hecho, los malabarismos tratados en el ámbito educativo, se incluyen cada vez con mayor frecuencia dentro de los contenidos a desarrollar por el área de Educación Física, normalmente dentro de Unidades Didácticas sobre "juegos o actividades alternativas"; estas son actividades novedosas, si entendemos como novedosas las poco conocidas y, en consecuencia, poco practicadas (J. M. Arráez 1995). La introducción, pues, de este tipo de actividades evidencian la inquietud que se tiene, cada día más, hacia la mejora y la innovación educativa.

Los malabares son actividades que desarrollan las capacidades perceptivomotoras (coordinación, percepción kinestésica, percepción espacio-tiempo) las motoras (velocidad de reacción, frecuencia de movimientos, etc.) y por tanto las resultantes (habilidad y destreza). Son habilidades específicas que el alumno puede mejorar con la práctica, y no sólo mejorar desde un punto de vista técnico aislado, sino dentro de una dinámica lúdica de trabajo, la cual deriva de las propias características de la actividad: pérdida de gravitación de los objetos, formación de figuras en el espacio, dificultad de ejecución, velocidad de reacción, así como la plasticidad de las figuras y del movi-

miento coordinativo del cuerpo con los objetos.

Es necesario considerar también los malabares dentro de una dimensión expresiva singular, que da aún más sentido a la práctica, adaptando las destrezas desarrolladas a la realidad comunicativa y creativa que permite estos juegos. Estas características dan a la actividad un sentido más amplio para ser incluidas en cualquier programación del área de Educación Física en el marco educativo de la ESO (a pesar de que nos referimos a este nivel educativo concreto, la propuesta de los juegos malabares se puede hacer extensiva a cualquier otro nivel).

En general, **la actividad de los malabares implica el control motriz sobre objetos en constante movimiento**; esto supone el funcionamiento del sistema psicomotor del alumno (o malabarista) para mantener estos objetos en una continua suspensión y desplazamiento. Desde este punto de vista podemos justificar la práctica de malabarismos dentro del ámbito educativo como un medio de mejora de los sistemas neuromusculares que regulan la acción de lanzar-recibir objetos, y la mejora en la percepción espacial.

Con el fin de enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, podemos ampliar la visión de los malabares al campo expresivo. Las pelotas de malabares y las acciones psicomotrices de control sobre éstas permiten el trabajo de la expresión corporal en tres sentidos diferentes:

- Los objetos (pelotas) como un medio de comunicación
- Las acciones motrices como un medio de comunicación
- Los objetos y las acciones motrices como elementos de creación de nuevas relaciones entre el alumno, el espacio y los compañeros.

Teniendo en cuenta que estamos hablando de una actividad que se enmarca dentro de un contexto físico y expresivo, los malabarismos se relacionan directamente con dos de los bloques de contenidos a desarrollar en la ESO. Estos son los Juegos y los Deportes, entendiendo los malabarismos

como juegos de carácter individual o grupal que implican actividad física lúdica, no competitiva, recreativa y formativa. El otro bloque de contenidos es la Expresión Corporal, entendiendo los malabarismos como un medio de expresión, comunicación y creación.

Las habilidades motrices básicas

Según Bañuelos (1992) las habilidades motrices básicas se dividen en desplazamientos, saltos, equilibrios, giros, lanzamientos y recepciones y la mejora de estas repercute en el equilibrio, el ritmo, el esquema corporal y la coordinación. Es evidente que los malabarismos se basan en lanzamientos-recepciones. Los restantes juegos de circo engloban el resto de habilidades nombradas. Los juegos de circo son habilidades motrices básicas concretas, adaptadas y transformadas para configurar espectáculos visuales. Por ejemplo, "la cuerda floja colocada a una altura de 50 cm es el medio que mejor concuerda con una actividad de equilibrio con toda seguridad" (R. Gaquière, 1992).

Una vez trabajemos los malabarismos, las limitaciones de estos vendrán determinadas por factores tales como el nivel de destreza individual, la capacidad de aprendizaje o los propios límites de la motricidad humana. Hay infinitas posibilidades de lanzamientos, recepciones, figuras, combinaciones... pero lo más importante es que el profesor provoque la necesidad de experimentar entre el alumno y los malabarismos. En la figura 1, se propone una división entre actividades motrices y psicomotrices, con tal de diferenciar claramente los contenidos que integran y que se desarrollan con los juegos malabares. Este tipo de trabajo no supone un esfuerzo físico importante. Sin embargo sí que requiere un trabajo cognitivo intenso, cosa que deriva en un cansancio psicomotor que dificulta el aprendizaje continuado. De esta manera resulta necesario plantear juegos que permitan realizar pausas de recuperación mental a los alumnos, de manera que el aprendizaje no se encuentre obstaculizado

TIPO DE ACTIVIDAD FÍSICA	CONTENIDOS			
MOTRICES O BÁSICAS	FUERZA	RESISTENCIA	VELOCIDAD	FLEXIBILIDAD (Entendida como facilitadora)
			AGILIDAD	
PSICOMOTRICES O PERCEPTIVOMOTORAS	EQUILIBRIO	LATERALIDAD	PERCEPCIÓN { Kinéstica Espacial Temporal	
			COORDINACIÓN	PRECISIÓN
			MALABARISMOS	

Figura 1. Delimitación de los componentes que integran actividades de carácter motriz y psicomotriz.

por un volumen de práctica específica excesiva. Según Platonov (1988), la fatiga del sistema neuromuscular provoca la imprecisión del movimiento. “El agotamiento del sistema nervioso puede originar la excitación de menos porciones musculares. Como consecuencia de este hecho la coordinación muscular variará” (Gusi, 1991).

Finalmente, es preferible que los juegos o actividades que se proponen se realicen con el material propio de los malabarismos, para facilitar una adaptación continua sobre los objetos con los cuales trabajamos.

Relación de los parámetros de los objetos/regulación psicomotriz de la acción

Cuando experimentamos, practicamos y manipulamos objetos, percibimos, mediante las sensaciones, el peso, las dimensiones, la capacidad de rebote, el color, etc. y adaptamos la fuerza y la dirección de los lanzamientos según las características de los materiales con los cuales trabajamos. Con los malabarismos utilizamos pilotes y, en relación a los parámetros de peso, volumen, tacto y consistencia, regulamos nuestras acciones.

Es importante que cada alumno utilice sus propias pelotas, ya que el cambio de material implica un cambio de dichos parámetros, cosa que provoca una reestructuración sensitiva de la información que implica un cambio en la forma de ejecutar los lanzamientos-recepciones. Sobre todo en la iniciación, buscaremos aumentar el control sobre unos objetos concretos. Aquellos

que practicamos este tipo de actividades, buscamos aquellos objetos que mejor se adaptan a nuestras capacidades en relación a sus parámetros.

Los lanzamientos y las recepciones se desarrollan en relación a tres tipos diferenciados de información:

- **Información visual:** Es la más inmediata y directa. Es de carácter externo y nos describe la dirección y la trayectoria de cada pelota, por lo que podemos determinar el punto donde caerá.
- **Información auditiva:** El ruido que provocan las pelotas con el contacto de las manos determina el ritmo de los lanzamientos, cosa que proporciona información sobre la coordinación de los movimientos en el tiempo. Ruidos arrítmicos determinarán, normalmente, lanzamientos incorrectos en cuanto a la dirección o la altura.
- **Información táctil:** El peso del objeto determina la fuerza y el ángulo de salida de este (dirección) de cada lanzamiento. La solidez de la pelota determina el margen de error entre la trayectoria prevista y la real (cuanto más suave es la pelota, más posibilidades de error en la dirección del lanzamiento). El volumen de los objetos determina la separación mínima durante las trayectorias aéreas, para evitar su contacto en vuelo.

La percepción del espacio

Los malabarismos implican un trabajo cognitivo importante en relación al aprendizaje



Figura 2. Cubo tridimensional imaginario que sirve de referencia para los límites de las trayectorias aéreas de las pelotas.

de una figura nueva o a la creación de figuras propias. La percepción del espacio y de los objetos en relación a este espacio es totalmente determinante. El alumno, antes de practicar una figura o ejercicio, debe entenderlo situado en un sistema tridimensional imaginario, donde cada pelota seguirá su trayectoria en relación al espacio y el tiempo.

Cada alumno debe imaginar un cubo tridimensional colocado frontalmente (figura 2). Los límites de este cubo tridimensional son muy variables. Su finalidad es que los objetos con los cuales practicamos describan sus trayectorias dentro de este espacio.

En comparación con el aprendizaje de una técnica deportiva determinada, los malabarismos presentan peculiaridades fundamentales:

- No se pueden ralentizar las acciones o figuras que queremos explicar (no podemos mantener una pelota en suspensión).
- El alumno no tiene conocimientos previos de lo que son los malabarismos (no pasa igual con otros deportes o actividades físicas que aparecen en los medios de comunicación y de los cuales los alumnos sí que tienen nociones).

Además, los malabarismos tienen el objetivo de impresionar al público, de manera que este no sepa cuantos objetos se encuentran en movimiento, cómo puede aparecer y desaparecer un objeto durante una actuación, cómo se pueden mantener tantos objetos en suspensión, etc.

Por todo ello, las acciones no las podemos desglosar en un primer momento, sino que debemos realizar un estudio más exhaustivo que una simple observación. Debemos desglosar las figuras para hacerlas entender a los alumnos. Así el esfuerzo mental de entender las trayectorias en el espacio permite diferentes ventajas:

- Se simplifican las figuras o ejercicios que se pretenden explicar.
- Se pueden graduar las dificultades de cada figura o ejercicio y presentar una progresión metodológica coherente.
- Se pueden entender los malabarismos, facilitando así su aprendizaje
- Para hacer entender a los alumnos el funcionamiento de la estructuración espacial podemos vaciar las caras de una caja de cartón (figura 3) y desarrollar los malabarismos con pelotas enganchadas con hilos.

La expresión corporal

La expresión corporal es uno de los bloques de contenidos que conforman el currículo del área de Educación Física en el marco educativo de la ESO. Las actividades de malabares estarían conectadas a este bloque de contenidos por dos razones:

- Las actividades malabares como base de creación de espectáculos de circo: el nivel técnico de los alumnos no permite escenificaciones con números que requieren, en muchos casos, años de preparación. Los malabarismos, en este caso, serían la forma de introducción de un espectáculo visual: conformaría el punto de partida para escenificar, transformar y caracterizar el mundo del circo. El vestuario, los decorados, el maquillaje, el trabajo en grupo y el aprendizaje de determinadas técnicas corporales, permite transformar ideas iniciales en situaciones estructuradas con la finalidad que cada alumno vivencie la transformación y representación de un espectáculo del cual cada uno forma parte. Dentro de la programación, preparación y representación de una función de circo, tres serían los objetos básicos:

- a) que los alumnos trabajen una idea, por grupos, y la lleven a cabo mediante la acción corporal.
- b) que los alumnos aprendan las técnicas básicas que su número implica.
- c) que los alumnos vivencien el significado del proceso de preparación del espectáculo y la posterior representación.

- Las actividades malabares como base de estudio de las posibilidades de acción motriz: la reflexión debe ser un aspecto importante de la práctica. En este caso, la reflexión estaría encaminada a que el alumno se diese cuenta de que todo el mundo tiene la capacidad de desarrollar, practicar y aprender habilidades motrices nuevas. Debe crearse movimiento con los objetos, en este caso, propios del circo. En muchos de los casos, este proceso creativo sale de la necesidad que evidencia el alumno, el cual, a veces, intuye y experimenta diferentes tipos de lanzamientos, recepciones y figuras, sobre todo cuando con el tiempo el alumno domina mejor los objetos en suspensión. Un aspecto importante a tener en cuenta es que los malabarismos implican la utilización de objetos, por lo que estos, dentro del trabajo expresivo, presentan unas características determinadas. Los objetos, en tanto que material didáctico polifa-

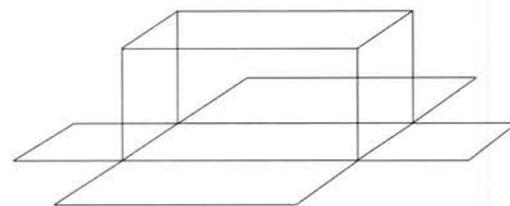


Figura 3. Rectángulo tridimensional: caja de cartón con las caras vacías.

cético, se inscriben dentro del código de relaciones espaciales e intervienen en las interacciones corporales (Paz, 1995). Los objetos tienen cuatro funciones:

- **Función de apoyo:** el objeto permite al alumno experimentar, ya que el material ofrece tranquilidad y seguridad a quien lo manipula.
- **Función informativa:** el objeto como fuente múltiple de información y ampliación de la información perceptiva y simbólica.
- **Función inductiva:** los objetos despiertan reacciones asociativas.
- **Función de transfiguración:** transfiguración del propio cuerpo o del espacio en relación a la presencia del objeto.

Aplicación didáctica

Desarrollaremos este punto con la intención de dar ideas sobre la aplicación práctica de los contenidos teóricos desarrollados. Estas ideas vienen determinadas por la experiencia, observación y reflexión de como plantear las sesiones de malabarismos para una estructuración lógica de la práctica. No se trata, pues, de facilitar unos "pasos a seguir", sino de sugerir propuestas que pueden ayudar al profesor en su labor docente.

Objetivos

Los objetivos se centran en el desarrollo de las habilidades motrices básicas y en la explotación del carácter expresivo de la actividad. Debe tenerse en cuenta, sin embargo, que

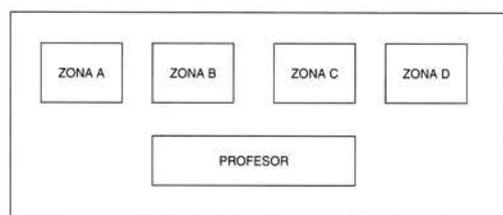


Figura 4. Esquema de la ubicación de los alumnos en el espacio de práctica.

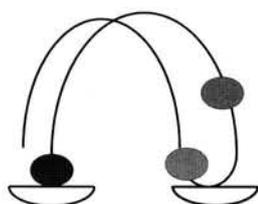


Figura 5. Cascada con tres pelotas.



Figura 6. Cascada de tres pelotas: ejecución de la figura con diferente separación de las manos.

no todos los alumnos presentan la misma capacidad de aprendizaje, por lo que la no consecución de habilidades específicas de malabares puede desmotivar a parte de los alumnos. Por este motivo los objetivos tienen como base prioritaria la práctica, la cooperación y el interés, más que los resultados finales. Los objetivos son los siguientes:

- Desarrollar las habilidades motrices básicas de lanzamientos-recepciones mediante ejercicios o figuras de malabares.
- Aceptar el nivel de competencia motriz individual y colectivo en cuanto a la destreza de ejecución de juegos malabares, valorando el interés y la práctica.
- Adaptar las figuras o técnicas desarrolladas a situaciones de contexto expresivo (como números de circo aislados o representaciones de espectáculos grupales).
- Demostrar una actitud participativa en la preparación, elaboración y representación de los juegos de circo.

- Adaptar el vestuario, la coreografía, la música, los decorados y el maquillaje a la puesta en escena.
- Desarrollar el interés de los alumnos hacia estos tipos de actividades como un medio de aprovechamiento del tiempo libre y para la mejora formativa del comportamiento motriz individual.

Motivación

- El planteamiento de una unidad didáctica sobre malabarismos atrae a los alumnos por diversas razones:
- Es una actividad donde se demuestra competencia motriz, lo que supone un reto para el alumno.
- Es una actividad innovadora.
- Es una actividad que no implica un gran esfuerzo motriz, esto hace que los alumnos que no se encuentran demasiado motivados hacia la actividad física puedan aceptar positivamente estos juegos.

En Educación Física, las necesidades que llevan a los alumnos a la consecución de unos objetivos basados en la motricidad se denomina motivación. Esta motivación inicial hacia los malabarismos se puede perder si el alumno no consigue una rápida mejora en el control de los objetos. Otro motivo de pérdida de motivación se refiere a la de la comparación de la competencia motriz entre los individuos, en detrimento de aquellos que demuestran más dificultades de ejecutar una acción motriz con éxito. Debe hacerse entender a los alumnos que "el mejor malabarismo es aquel que más gusta a cada uno, no aquel que realizan otros malabaristas" (C. Dancey, 1994). El dominio de los objetos se consigue con la práctica y con el fin de hacerla coherente y evitar los problemas antes señalados (pérdida de motivación), el profesor/a debe adaptar los ejercicios o figuras al nivel de habilidades de cada alumno.

Organización

La siguiente forma de organizar las sesiones de malabarismos se basa en la ubicación de los alumnos en el espacio. A partir de esta

ubicación podemos utilizar métodos tan opuestos como la instrucción directa o métodos de enseñanza por búsqueda de soluciones. En todo caso el planteamiento de las sesiones se realizara según la diversificación de los niveles de enseñanza, la actividad a realizar, los objetivos, el ritmo propuesto de aprendizaje, programas y carga de esfuerzo (Sánchez Bañuelos, 1992).

Tal y como indica la figura 4, la organización facilita la interacción visual profesor/alumno. Las zonas de práctica se pueden marcar en el suelo con cinta aislante. En la iniciación, en cada una de las zonas se desarrollarían las siguientes actividades:

Zona a) Trabajo básico de control de alturas y ritmo de los lanzamientos. Trabajo de las trayectorias y de la precisión óculo-manual.
Zona b) Trabajo básico de coordinación de la figura "cascada con tres pelotas" (figura 5). Ritmo de los lanzamientos y precisión de trayectorias con descripción de un número 8 imaginario, en posición horizontal, en el espacio.

Zona c) Perfeccionamiento de la figura "cascada con tres pelotas". Trabajo de mejora de las trayectorias. Fluidez de movimientos. Ejecución de la figura con diferente separación de las manos (figura 6).

Zona d) Trabajo de diferentes figuras con tres pelotas con dificultad creciente. Trabajo de malabarismos por parejas y grupos. Los alumnos, con esta disposición organizativa, pasarían de una zona de trabajo a otra en relación con sus progresos técnicos. Los casos de retraso en el aprendizaje de las habilidades o de falta de interés por la actividad se pueden solucionar con juegos de precisión óculo-manual, malabarismos básicos, malabarismos básicos con parejas, etc.

Construcción del material

La construcción del material a utilizar es una parte de los contenidos a desarrollar por los alumnos. Es una parte importante del proceso de enseñanza ya que el alumno vivencia el proceso de aprendizaje con más intensidad, porque utiliza material de creación propia. El objeto (pelotas) no es un material que el profesor facilita y que debe devolverse al fi-

nal de cada clase: el material es de carácter personal y puede ser utilizado en cualquier momento o situación por el alumno. La construcción del material presenta las siguientes ventajas:

- El coste del material es muy económico, consiguiéndose un acabado aceptable en relación al peso, volumen y tacto.
- El alumno vive el proceso de aprendizaje desde el momento en que se preocupa por buscar el material de construcción, ampliando el proceso educativo en el tiempo.
- El alumno puede emplear su material en cualquier momento o situación, ampliando así el volumen de práctica motriz.
- El alumno siempre utiliza el mismo material, esto implica que la adaptación psicomotriz a los objetos sea más estable.

El material necesario para cada alumno es el siguiente: tres pelotas de tenis, tijeras, material granuloso, como puede ser tierra, legumbres o arroz, un embudo y nueve globos. El proceso de construcción es muy simple. Debe introducirse el material granuloso a las pelotas (mediante una incisión con las tijeras) y, después, recubrir cada pelota con tres globos, a los que cortaremos el cuello.

Investigación sobre los juegos del circo

Se puede proponer que los alumnos realicen un trabajo de investigación, por grupos, sobre los diferentes aparatos y juegos que se han empleado, tradicionalmente, en el circo. Los grupos de trabajo deben construir el material elegido y desarrollar las habilidades motrices correspondientes (el material, salvo algunas excepciones como el monociclo, es muy fácil de construir). Después, cada grupo debe exponer al resto de la clase las características de cada juego o aparato elegido. Finalmente, cada grupo dedicará varias clases de práctica con el material elegido con el fin de confeccionar un número de circo.

Esta propuesta tiene, en principio, algunos problemas fundamentales, como son la falta de información sobre el circo en las bibliotecas o los medios de comunicación. Otro problema es la falta de horas para la preparación de esta actividad dentro del horario escolar.

La solución sería que el profesor interesado comprase el material gráfico, vídeos, etc. específico en tiendas especializadas y que el tratamiento de la actividad se desarrollara desde un punto de vista interdisciplinar.

La actividad interdisciplinar, o sea la interrelación de las distintas disciplinas (Zabala, 1989), permite dar al alumno una visión más amplia en el tiempo y en el conocimiento sobre aquello que estamos desarrollando, lo que permite ampliar y profundizar los contenidos. Como ejemplos de relaciones de las diferentes asignaturas y los trabajos a desarrollar en la confección de un espectáculo de circo, se pueden hacer las siguientes sugerencias:

- Tecnología: construcción del material, vestuario y decorados.
- Historia: contexto socio-cultural y evolución de los juegos a lo largo de la historia
- Matemáticas: geometría y visualización de las figuras en el espacio.
- Expresión corporal: preparación y práctica de los números de circo.
- Naturales: trabajo sobre la ley de la gravedad, fuerzas...
- Educación física: práctica de los malabares y de los restantes juegos de circo.

La unidad didáctica puede ser reforzada con la visualización de una actuación de circo (en vídeo, si no se tiene la posibilidad de asistir a una representación en directo).

Conclusión

Los juegos malabares se encuentran cada vez más presentes en las programaciones del área de Educación Física, tanto de la enseñanza primaria como secundaria, cosa que supone una progresiva renovación de los contenidos que, tradicionalmente, se han desarrollado en nuestra área de conocimientos. Estas actividades presentan características propias que se pueden explotar desde el punto de vista educativo: tienen peculiaridades que pueden ser interesantes para su estudio y posterior aplicación práctica.

Los juegos malabares podrían suponer un trabajo exclusivo y concreto desde un punto de vista motor y psicomotor. Esto, sin embargo, resultaría una visión muy pobre de la

actividad y denotaría una falta de conocimientos sobre esta. Su dimensión expresiva y la ampliación de los contenidos a otros juegos de circo permiten un tratamiento más amplio, desde un punto de vista formativo. En una unidad didáctica dedicada al circo podemos incluir aspectos novedosos como puede ser la construcción del propio material, por parte de los alumnos, la investigación, y el trabajo en grupo de juegos que, si tradicionalmente se han empleado en las compañías de circo, estos no se encuentran al alcance del consumidor, como lo están otros materiales del ámbito de la Educación Física y el Deporte. El planteamiento de una didáctica dedicada al circo supone ampliar el concepto de Educación Física al contexto educativo, tanto en relación a la asignatura como en relación al alumno, el cual trabaja con aparatos como el trapecio, el monociclo, la cuerda floja, los zancos, las mazas... El valor que tiene el circo en la sociedad actual dentro del mundo del espectáculo y dentro del ámbito motriz es muy precario en comparación con otras prácticas socialmente más aceptadas, como son los deportes de competición-espectáculo, el teatro u otras actividades de ocio. Es con una propuesta educativa que el circo puede desarrollarse y acercarse al alumno, de forma que este vivencie el significado de este mundo fascinante.

Bibliografía

- AGUADO, X; FERNÁNDEZ A. M. (1990), "Juegos con malabares". *Perspectivas en la actividad física y el deporte*, n.º 5, pp. 30-32.
- (1992), *Unidades didácticas para Primaria II*. "El mundo de los zancos, juegos malabares, juegos de calle". Barcelona: INDE.
- ARRÁEZ, J. M. (1995), "Juegos y deportes alternativos con deficiencias psíquicas". *Apunts* 40, pp. 69-80.
- BROZAS, M. P. (1995), "Los objetos: recursos pedagógicos en expresión corporal". *Apunts* 40, pp. 34-38.
- DANCEY, C. (1994), "Encyclopedia of ball juggling". Butterfingers, Bath.
- GAQUIÈRE, R. (1992), "El equilibrio en la escuela: las artes del circo". *EPS1*, n.º 67.
- GUSI, N. (1991), "Efectos biomecánicos de la fatiga". *Apunts* 26, pp. 43-50.
- MANDELL, R. D. (1986), *Historia cultural del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- MSSIP, F. (1992), *El teatro medieval*. Montesinos
- PLATONOV, V. N. (1988), *El entrenamiento deportivo. Teoría y metodología*. Barcelona: Paidotribo.
- SÁNCHEZ Bañuelos, F (1992), *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid: Gymnos.