

## ***Carimba*: una opción de juego lúdico para las clases de educación física escolar**

**Werlayne S. S. Leite**

Secretaria de Educação do Estado do Ceará - SEDUC  
werlaynestuart@yahoo.com.br

### **Abstract**

**Resumen:** El *Carimba* es uno de los juegos más practicados en todo Brasil, principalmente en las clases de Educación Física. Este juego se caracteriza por acciones de ataque y defensa, siendo que su esencia consiste en acertar el balón, por medio de lanzamientos, en los jugadores del equipo adversario. El objetivo de este trabajo es presentar las principales características de este juego, proporcionando información importante sobre sus reglas, dinámica de juego, habilidades involucradas, etc. El *Carimba*, así como otros juegos en general, proporciona elementos educativos y desarrolla varias cualidades en los practicantes, además de estimular la elaboración de procedimientos estratégicos, desarrollar la cognición, cooperación, socialización, capacidades motoras (fuerza, velocidad, agilidad, etc.) y, principalmente, promover el aspecto lúdico.

**Palabras clave:** Juego de la “queimada”, juego de estrategia, capacidades motoras, ataque y defensa.

**Abstract:** The *Carimba* is one of the most practiced games in all Brazil, mainly in the classes of Physical Education. This game is characterized by actions of attack and defence, being that its essence consists in hitting the ball, through throws, in the players of the adversary team. The aim of this work is to present the main characteristics of this game, providing important information about its rules, game dynamics, skills involved, etc. The *Carimba*, as well as other games in general, provides educational elements and develops several qualities in practitioners, besides stimulating the development of strategic procedures, developing cognition, cooperation, socialization, motor skills (strength, speed, agility, etc.) and, mainly, to promote the ludic aspect.

**Keywords:** Queimada’s game, strategy game, motor skills, attack and defence.

### **1. Introducción**

El *Carimba* es un tipo de juego bastante conocido y practicado en todo Brasil, siendo considerado como una de las actividades infanto-juveniles más practicadas por niños y jóvenes, principalmente en las clases de Educación Física. Este tipo de juego es conocido por al menos 10 nombres diferentes en varias regiones del país, siendo sus principales sinónimos: *Queimada* (región nordeste y centro-oeste); *Queimado* (región norte y sureste); *Caçador* y *Mata-mata* (región sur). En Portugal, este juego recibe el nombre de *Jogo do Mata*. En los Estados Unidos, el



juego conocido como *Prisonball* o *Dodgeball* tiene algunos principios semejantes, aunque las reglas sean distintas (número de participantes, cantidad de bolas, tamaño del espacio de juego, etc.).

Incluso este tipo de juego siendo bastante practicado en todo el país, no se sabe con certidumbre su origen. Existen distintas hipótesis sobre el origen e histórico del *Carimba*, una de estas hipótesis es que tuvo origen en Egipto antiguo, entre 2130 y 1983 A.C. (Laperuta & Nakaiama, 2015). Para Santos (2009), este juego tuvo su origen en el antiguo Reino de Paponia (en el norte de Europa Meridional), en el entrenamiento del ejército del rey Papus, para luchar contra la invasión de los bárbaros, un ejercicio de sus entrenamientos era el lanzamiento de bolas de fuego. Se cree que también puede haber surgido en Colombia, o incluso en los Estados Unidos.

La esencia del juego consiste en acertar el balón, por medio de lanzamientos, en los jugadores del equipo adversario (Oliveira & Luiz, 2016), es decir, "carimbar" o "queimar", de este hecho derivan los principales nombres del juego. Las reglas no son rígidas y pueden ser alteradas, siempre que previamente combinadas entre los participantes (Conti, 2015). De esta forma, además de haber varios nombres diferentes, también hay algunas variaciones del juego en los lugares donde se practica.

El *Carimba* forma parte de la familia de juegos denominados "pegadores", los cuales implican siempre dos acciones opuestas, interdependientes y cooperativas: la de atacar y defender simultáneamente. Estas actividades son opuestas, ya que las intenciones de la persona que intenta huir y la de la que busca "carimbar" son de impedir que el otro logre alcanzar su objetivo; interdependientes, porque una acción depende de la otra, o sea, sólo puede haber alguien para "carimbar" cuando existe una persona para ser "carimbada"; cooperativas, pues, para que haya juego, es necesario que los participantes concuerden mutuamente con las reglas y cooperen siguiéndolas, y aceptando sus consecuencias (Kamii & DeVries, 1991).

El *Carimba*, además de un juego de ataque y defensa, se caracteriza por las acciones de persecución y estimula el proceso de elaboración y elección de procedimientos, incluyendo procedimientos estratégicos (Carracedo & Macedo, 2000). Este juego, además de ofrecer elementos educativos, es un juego dinámico y envolvente que atrae a personas de todas las edades. El rápido movimiento de los jugadores posibilita el dinamismo, ante ello, la cognición es exigida como herramienta activa y desempeña un papel central. Esto implica también la socialización entre los jugadores e información sobre el posicionamiento en la cancha (Sadi, 2008). Además de las características ya citadas, el *Carimba* también favorece la valoración de la cultura regional (entendiendo sus valores e identificando el juego como una forma de interacción y desarrollo social) y potenciando el sentido y la importancia del aspecto lúdico y de la solidaridad en las clases y en la vida de las personas (Oliveira & Luiz, 2016).

## 2. El juego

### *Material*

El juego es simple y necesita, además del espacio de juego, solo un balón de voleibol, polo acuático o incluso un balón de iniciación deportiva, hecho de caucho, de tamaño mediano. En algunos sitios también se utiliza una bola ligeramente marchita, lo que puede favorecer a los equipos a asir el balón en el aire.

### *Espacio de juego*

El campo tiene el formato rectangular, dividido en dos partes iguales. En general, como este tipo de juego es muy practicado, principalmente en las clases de Educación Física de las escuelas brasileñas, normalmente se utiliza la cancha del voleibol para su realización (figura 1).

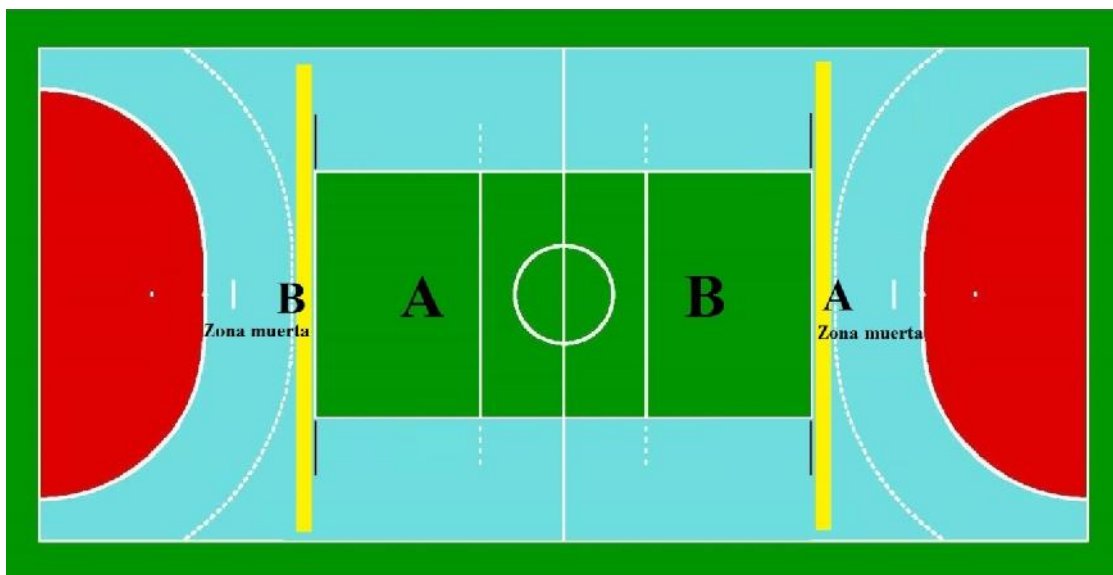


Figura 1. Espacio de juego utilizado para la práctica del *Carimba*.

En este juego, se utiliza la línea central de la cancha para dividir el espacio entre los dos equipos (A y B); y las líneas de fondo de la cancha de voleibol y su prolongación imaginaria (líneas negras) como final del espacio de juego.

#### *Reglas y dinámica del juego*

Para evitar la ventaja, los equipos deben tener la misma cantidad de jugadores y ocupar cada uno un lado de la cancha de juego. Como el objetivo no es excluir a nadie, no hay número máximo o mínimo de jugadores. Sin embargo, si el número de personas es impar, el equipo que se queda con un jugador menos, tendrá una "vida", es decir, un jugador podrá ser "carimbado" dos veces.

El objetivo del juego es lanzar el balón hacia la cancha adversaria para intentar "carimbar" a los jugadores del equipo adversario y, a continuación, la bola caer al suelo. Si algún jugador del equipo fuera "carimbado", deberá pasar al espacio posterior a la línea de fondo del espacio de juego del equipo adversario (de la línea amarilla hasta el final de la cancha), llamado zona muerta.

Después de que el jugador golpeado pase a la zona muerta, el juego se reinicia con la posesión del balón a su favor. Por lo tanto, el jugador puede optar por lanzar el balón de vuelta a sus compañeros de equipo, para intentar desgastar físicamente a los jugadores adversarios (haciéndolos correr de un lado a otro de su espacio de juego) y aguardar el mejor momento para intentar "carimbarlos"; puede, incluso, intentar "carimbar" algún jugador del equipo adversario directamente.

Durante el juego, si el balón golpea a algún jugador y el propio jugador, o a algún otro compañero de su equipo, logra sujetarla antes de que esta toque el suelo, no hay penalidad y el juego continúa con posesión del balón a favor del equipo que la recuperó.

Cuando algún jugador lanza el balón y este toca primero el suelo, aunque después de este toque ocurra el golpeo a algún jugador adversario, no es válido como acierto y el juego continúa con el equipo que recuperó la posesión del balón.

Si el balón fuere lanzado, y no "carimbar" a ningún jugador adversario, y pasar por la línea de fondo de la cancha y su prolongación (entrando en la zona muerta), si hubiere algún jugador "carimbado" en este lugar, el equipo continúa con la posesión del balón. En caso

contrario, del balón no sobrepasar la línea de fondo o de no tuviere ningún jugador "carimbado", la posesión de balón pasa al equipo contrario.

Los jugadores, de ambos equipos, no pueden sobrepasar las líneas que delimitan su espacio de juego. Si alguien tuviere la posesión de balón y sobrepasar una de las líneas (línea del medio o del fondo de la cancha), perderá el derecho a la posesión del balón. Por la caracterización anterior, queda evidente que para la realización de un partido de *Carimba* es necesario que los jugadores coordinen sus acciones entre sí para conseguir "carimbar" a los adversarios y no perder el derecho a la posesión de balón (Conti, 2015).

De esta forma, para finalizar el juego, será declarado ganador el equipo que lograr "carimbar" a todos los jugadores del equipo adversario. Ya que no hay límite de participantes, si los equipos estuvieren compuestos por muchos jugadores, se podrá determinar el tiempo máximo del juego, siendo declarado ganador el equipo que lograr "carimbar" más jugadores del equipo adversario dentro del tiempo preestablecido.

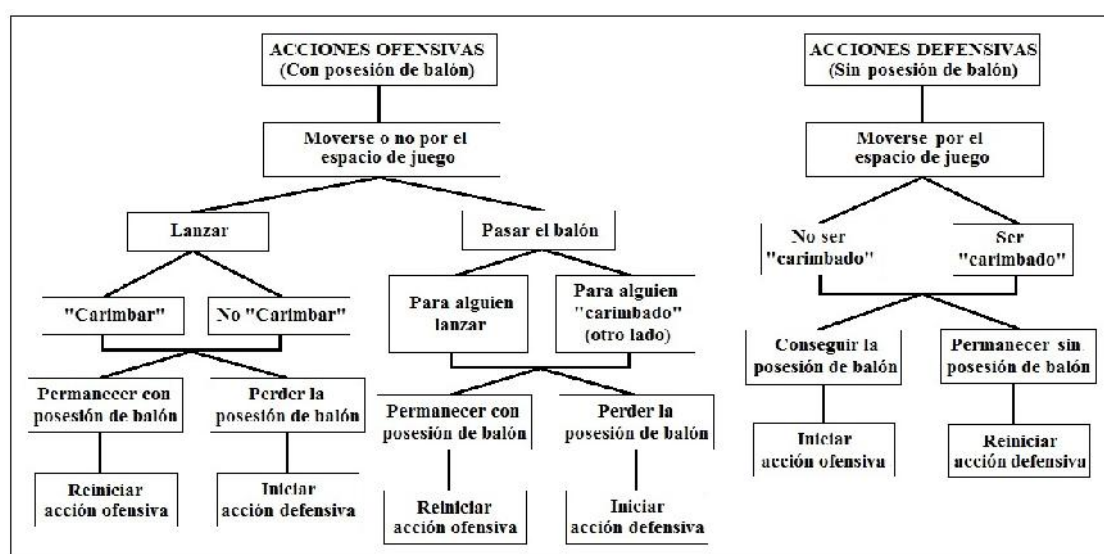


Figura 2. Modelo de la dinámica del juego (adaptado de Carracedo & Macedo, 2000).

### Habilidades del juego

El juego de *Carimba* implica la presencia de varias habilidades/capacidades, siendo ellas motoras y /o cognitivas. Durante los juegos, estas habilidades/capacidades pueden aparecer en conjunto o una sobresaliente a las otras. Entre las principales características, podemos destacar las siguientes como las más utilizadas durante la ejecución del juego:

**Fuerza:** capacidad para lanzar el balón y "carimbar" al jugador adversario. La fuerza debe ser adecuada para evitar que él pueda desviarse del balón y que tampoco pueda sostenerla;

**Precisión:** durante el juego, conseguir lanzar el balón a distancias variadas y en blancos que están en constante movimiento;

**Agilidad:** capacidad de cambiar la posición del cuerpo de forma eficiente para desviar de un balón que viene en su dirección, evitando ser "carimbado". Así, el jugador puede usar una o más habilidades motoras simultáneamente, como correr, saltar, bajar, rodar, etc.;

**Velocidad:** percibir donde está el balón y correr de un lado al otro de la cancha, se acercar, para recibir pase o intentar interceptar el pase del equipo adversario y recuperar la posesión de balón; y se alejar de los adversarios para evitar ser "carimbado". Cuanto mayor fuere la edad de los jugadores, más rápido (dinámico) será el juego;

**Atención:** debido al movimiento intenso, el juego requiere mucha atención de los jugadores. En cada nueva jugada, las acciones deben ser reevaluadas y adaptadas a la demanda específica de la situación actual (evaluación constante);

**Resistencia:** los equipos pueden cambiar los pases, de un lado de la cancha para los jugadores "carimbados" (en la zona muerta), con el fin de forzar al equipo adversario a correr de un lado a otro, para desgastar a los jugadores de este equipo y "carimbarlos" con mayor facilidad;

**Ocupación espacial:** nociones de distribución y movimiento de los jugadores por el espacio de juego. También implica un aspecto temporal, no basta simplemente colocarse en un punto de la cancha, es necesario analizar la jugada, a cada nueva jugada, la posición ocupada, posición del balón, y eso supone desplazamientos y una ordenación de ellos desde el punto de vista secuencial;

**Cooperación:** actividad realizada en grupo, en busca de un objetivo común. El principal objetivo es promover la participación de todos del equipo, dentro de sus capacidades.

**Socialización:** los niños y jóvenes aprecian los deportes y los juegos debido a las oportunidades que los humanos proporcionan de estar con los amigos, interactuar y hacer nuevas amistades (Weinberg & Gould, 2001). Estas actividades se desarrollan en uno de los mejores medios de convivencia humana (Tubino, 2005).

**Estrategia:** los individuos son estimulados a desarrollar algunas estrategias durante el juego con el objetivo de intentar superar al equipo adversario.

### **3. Conclusión**

Podemos afirmar que el *Carimba*, así como otros juegos en general, proporciona elementos educativos y desarrolla una serie de cualidades en los practicantes, por ejemplo, el raciocinio, la concentración, la creatividad, la capacidad de observación, etc. Este juego, de forma específica, además de incorporar a gran escala el aspecto lúdico, promueve el desarrollo cognitivo, estratégico, de habilidades sociales y algunas capacidades motoras.

### **Bibliografía**

- Carracedo V., Macedo L. (2000). Jogo carimbador: esquemas de resolução e importância educacional. *Revista Paulista de Educação Física* 14, 1, 16-31.
- Conti L. (2015). *Prática e consciência das regras no jogo de "bola queimada": contribuições para a Educação Física*. Marília: UNEP.
- Kamii C., DeVries R. (1991). *Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget*. São Paulo: Trajetória Cultural.
- Oliveira V., Luiz I. (2016). Da queimada "intergaláctica" ao cabo de "três forças": uma experiência pedagógica sobre os usos dos jogos como conteúdo de ensino da Educação Física. *Cadernos de Formação RBCE* 7, 1, 20-31.

- Sadi R. (2008). Ensino/aprendizagem de esportes coletivos a partir de um jogo de queimada. *Revista EFDeportes.com 119*.
- Santos G. (2009). Origem dos jogos populares: em busca do elo perdido. In *IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar (CONPEF)*. Londrina: UEL.
- Tubino M. (2006). *O que é o esporte*. São Paulo: Brasiliense.
- Weinberg R., Gould D. (2001). *Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício*. Porto Alegre: Artmed.