

VALOR EDUCATIVO Y CULTURAL DE LOS JUEGOS-DEPORTES POPULARES Y TRADICIONALES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

EDUCATIONAL AND CULTURAL VALUES OF POPULAR AND TRADITIONAL GAMES-SPORTS IN PHYSICAL EDUCATION LESSONS

Antonio Baena-Extremera (ESPAÑA)

Área de Didáctica de la Expresión Corporal. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada. España.

Pedro Jesús Ruiz-Montero (ESPAÑA)

Área de Didáctica de la Expresión Corporal. Departamento de Educación Física y Deportiva. Facultad de Ciencias del Deporte. Universidad de Granada. España.

Fecha recepción: 2-10-15

Fecha aceptación: 18-1-1-6

RESUMEN

El presente trabajo pretende abordar el tratamiento y evolución de los juegos-deportes populares y tradicionales en la sociedad española, sobre todo en el ámbito educativo. El papel que estos desempeñan en la clase de Educación Física, contribuye a un mejora del currículo escolar, de la misma manera que el alumnado asimila la idiosincrasia y cultura del lugar o territorio donde vive a través de la práctica física. Igualmente, se debe atender a una serie de características y taxonomías que faciliten la correcta realización del juego-deporte popular y tradicional por parte del alumnado/a y de los docentes implicados. Los primeros adquirirán mejoras en las habilidades motrices, conocimiento de la cultura de su comunidad y relaciones sociales, mientras que los docentes experimentarán mayores facilidades en el desarrollo de su labor docente.

PALABRAS CLAVE

Comunidad autónoma, movimiento, juego, enseñanza

ABSTRACT

The present paper addresses the treatment and evolution of popular and traditional games-sports in the Spanish society, specifically in the educational context. The role of these games in the physical education lessons contributes toward an enhancement the academic curriculum while proportioning experience and knowledge of places and their culture. Moreover, there will be an achievement of cultural experiences of students. Similarly, there is a need for attention to a series of different characteristics and classifications of popular and traditional games-sport that facilitate their correct execution by students and teachers which allow a better progress of students and teachers. The students improve their motor skills, knowledge of the community and social relationships while the teachers are going to experience greater abilities for their classes in their teaching tasks.

KEYWORDS

Autonomous region, movement, game, teaching

INTRODUCCIÓN

Los juegos, presentan a veces una determinada complejidad, relacionada con aspectos estructurales y funcionales durante su enseñanza en la clase de Educación Física (Navarro, 2010). Esta apreciación, va en consonancia con la definición de Bruner (1997), donde se involucran determinados factores de la vida de una persona y donde se afirma que "el juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto..., es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía".

Navarro (1997), admite que las diversas clasificaciones de juegos construidas por diversos autores, siempre han sido fruto de las corrientes de pensamiento relacionadas con la Educación Física. Concretamente, Parlebas (1981) establece una clasificación con tres diferentes tipos de juegos, como son los juegos deportivos institucionales, cuasi-juegos deportivos y finalmente los juegos tradicionales. Respecto a estos últimos, Trigo (1994) señala que el juego ha ido transmitiéndose de padres a hijos, de hijos a nietos y de niños mayores a niños pequeños, generalmente de forma oral. Además, últimamente ha habido un creciente interés por salvaguardar los juegos-deportes populares y tradicionales existentes en las diferentes comunidades autónomas y/o regiones de nuestro país y fuera de él. Esto se traduce en un tímido auge de estudios e investigaciones que quedan plasmadas en diferentes escritos como libros, artículos científicos o publicaciones de interés cultural tal y como afirma Lavega y cols. (2006), debido al carácter relevante del juego.

Toda manifestación motriz es un hecho social e igualmente testimonia una cultura determinada:

“Cada día, en cada momento, se juega en los cuatro rincones del mundo; los juegos constituyen una de las raras actividades humanas que consigue trascender las monumentales barreras sociales, culturales, lingüísticas y geográficas que separan los diferentes pueblos de la tierra” (Botermans, 1989).

Según Castro (1997), el término “tradicional” hace referencia a aquello que está arraigado a la tradición, como conjunto de valores y pautas de conducta compartidas por un grupo y, transmitidas de generación en generación. Moreno (1993) amplía la definición, justificando que la expresión “juego o deporte tradicional” supone aludir a una práctica que ha tenido una continuidad en el tiempo. Sin embargo, Renon y Smulder (1978) lo entienden como “todo aquel juego tradicional, local, activo, de carácter recreativo que requiere destreza física, estrategia o suerte o alguna de las tres”. Son manifestaciones presentes en todos los grupos y sociedades. Son juegos que se han practicado desde nuestros antepasados, y muchos de ellos no han sufrido modificación.

Avanzando un poco más y en palabras de Trigo (1994), hasta hace muy pocos años, y aun ahora, se ha establecido una diferenciación semántica entre “juego-deporte tradicional” y “juego-deporte popular”. El primero se atribuía al juego de los adultos y de las clases consideradas como cultas o aristocráticas, mientras que el juego popular se aplicaba a los juegos que practicaba el pueblo llano. Hoy en día, esta división no tiene sentido y ambos términos deben unirse bajo el concepto de “juego tradicional”. Navarro y cols. (1993) afirman que el “juego-deportivo popular” es el practicado por un grupo amplio de población.

Otra confusión terminológica suele producirse entre “juego tradicional” y “juego autóctono”. Sin embargo lo autóctono es lo típico, lo personal de una zona determinada que no ha venido de fuera. Sin embargo, el juego tradicional pudo haber llegado a una determinada zona desde otro lugar y a partir de ahí, comenzar su proceso de transmisión generacional. Sobre esto, Navarro y cols. (1993) lo entienden como “juego oriundo de un país”.

Por consiguiente, se ha de diferenciar entre “juegos y deportes tradicionales” y “juegos y deportes populares”. El “término de juego-deporte popular” en su acepción de difusión, se podría considerar como el número de miembros de una sociedad ó comunidad que conocen dichas actividades y presentan un interés inusitado por practicarlas. La diferencia con los “juegos y deportes tradicionales” erradica en el afán de la difusión y deseo de transmisión a los demás, tanto dentro como fuera del entorno donde se desarrollan estos últimos. Esto no quiere decir que se tengan que jugar o trabajar por separado en el contexto escolar o en las clases de Educación Física. A partir de esto, se puede deducir que hay deportes tradicionales que pueden ser o no populares, y viceversa, en función de la difusión y del origen de los mismos. Es destacable, que generalmente los juegos y deportes tradicionales y populares se han agrupado en una misma categoría, utilizándose de forma general y ambivalente, pero también discutible su denominación, concurriendo en ellos los siguientes aspectos:

- Deben participar de las características de un juego o deporte.
 - o Actividades desinteresadas y placenteras.
 - o Carácter activo y/ó agonístico, competitivo.
 - o Reglado (juego) o reglado e institucionalizado (deporte).

- Deben participar de la acepción de tradicional y/ó de popular.
 - o Perteneciente o relativo a la tradición.
 - o De uso común, costumbre.
 - o Transmisión intergeneracional (tradicional).
 - o Perteneciente al pueblo como colectividad.
 - o Muy conocido y extendido en la comunidad (popular).

Teniendo en cuenta estas particularidades, no todos estos juegos van a ser originarios de una cultura, ni tampoco muchos de ellos poseen gran masa de participantes. Puede haber adquisición, transmisión o asimilación de un juego-deporte tradicional o popular a otro en diferentes localizaciones geográfica aunque existan regiones que sean recelosas de sus costumbres, entre estas últimas los propios juegos y deportes. Por consiguiente y concluyendo este apartado, podrían existir dos razones fundamentales por las que se utiliza más comúnmente el término de "juegos y deportes tradicionales". La primera razón sería por exclusión de otras posibles denominaciones; popular, parece referido al "pueblo" como estrato social y no incluir a los de otros status superiores. Mientras, la segunda razón se debería a la preocupación europea existente en la conservación de las tradiciones y costumbres de todos los pueblos, incluyéndose los deportes, las actividades que los identifiquen y sus juegos característicos. Todo ello queda recogido en la denominada "Carta de los Juegos Tradicionales" (UNESCO, 2005).

El presente trabajo pretende abordar la evolución y el tratamiento que los juegos y deportes populares y tradicionales han experimentado en la sociedad actual de nuestro país y en el contexto educativo, a través del área de Educación Física, desde que se tiene constancia de ellos hasta la actualidad. Las características que acompañan a estos juegos y deportes en las diferentes regiones de nuestro país, obligan a considerarlos como contenidos esenciales de la etapa educativa, especialmente en Primaria. Esto será otro aspecto tratado a continuación.

TIPOLOGÍA Y CLASIFICACIÓN DE LOS "JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES Y POPULARES"

El gran número y variedad de juegos y deportes tradicionales existentes en España, hace que las clasificaciones ya existentes, sean insuficientes para ordenarlos adecuadamente. Subiza (1981) establece una clasificación de cinco tipos de juegos, albergando juegos de carrera/persecución (pañuelo o zapatilla), juegos de saltos (burro, la goma, etc.), juegos intelectuales (adivinanzas, tres en raya) y juegos con animales o juegos rítmicos. Moreno (1993) propone como solución, reunirlos a todos bajo la denominación de "juegos y deportes tradicionales" atendiendo a su origen e implantación geográfica. De ahí, que realice una clasificación por comunidades autónomas. Sin embargo, y sin dejar de lado el criterio explicitado, también expresa que en su clasificación se atenderá a las características tipológicas comunes, es decir, todos aquellos juegos o deportes que utilicen el mismo tipo de instrumentos o movimientos corporales similares constituirán una categoría determinada.

Tabla 1. Clasificación tipológica de los juegos y deportes tradicionales (Moreno, 1993).

TIPO DE JUEGO	SUBTIPOS
Juegos y deportes de locomoción	Carreras y marchas, saltos, equilibrios, otros juegos y deportes de locomoción
Juegos y deportes de lanzamientos a distancia	Lanzamientos a mano, lanzamientos con elementos propulsivos
Juegos y deportes de pelota y balón	Pelota a mano, pelota con herramientas, juegos y deportes de balón, otros juegos y deportes de pelota
Juegos y deportes de lucha	Lucha, esgrima, otros juegos y deportes de lucha
Juegos y deportes de fuerza	Levantamientos y transportes de pesos, de tracción y empuje, otros juegos y deportes de fuerza
Juegos y deportes náuticos y acuáticos	Pruebas a nado, regatas a vela y a remo, otros juegos y deportes acuáticos
Juegos y deportes con animales	Competiciones, pruebas de valía y adiestramiento, luchas de animales, caza y persecuciones, otros juegos y deportes con animales
Juegos y deportes de habilidad en el trabajo	Actividades agrícolas, otras actividades laborales

Teniendo como referente la clasificación anterior, Blanco (1995) propone otra clasificación diferente pero centrada en los juegos tradicionales infantiles, por lo que estaría más enfocada a la etapa educativa de Infantil o primer ciclo de la etapa de Primaria. Entre los diferentes juegos propuestos, algunos poseen subcategorías de juegos como los juegos de correr y esconder (de esconder y de carrera persecución), los juegos de correr y saltar (de ir y venir, de saltar-montar), los juegos de lanzar (tánganas y rayuelas, canicas, pelotas u objetos diversos), los juegos de comba (de balanceo o comba elevada) o los juegos de corro (sin mímica, con escenificaciones, con diálogo, etc.).

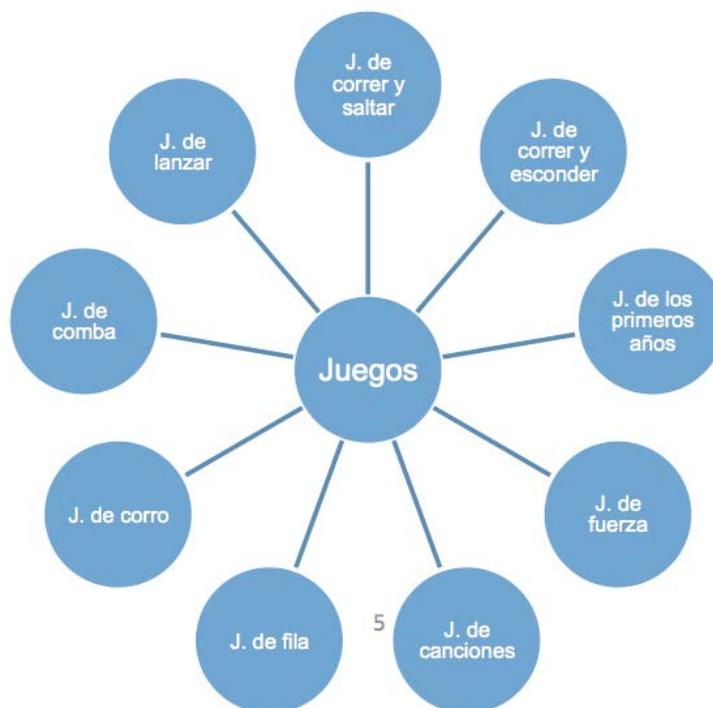


Figura 1. Clasificación de juegos tradicionales infantiles (Blanco, 1995).

Si localizamos geográficamente los juegos y deportes existentes en nuestro país, se puede llegar a construir un mapa con la distribución general de los mismos. Entonces, se podría observar como existe un claro desequilibrio entre norte y sur, a favor del primero, siendo la cornisa cantábrica el área que posee mayor número de juegos y deportes tradicionales y donde estos se han arraigado más (Baena-Extremera, 2005). En ese mismo litoral, son el País Vasco y Navarra las regiones donde se han producido la mayor concentración. Esto es consecuencia, de la fuerte y peculiar cultura de los pueblos ubicados geográficamente en aquellas regiones, quienes siempre han sido guardianes de sus costumbres populares y donde los juegos y deportes tradicionales han ocupado un lugar muy destacado. Por ello, no resulta descabellada la hipótesis de que la orografía accidentada y montañosa de la parte norte de España, haya propiciado y mantenido estas manifestaciones deportivas tradicionales. También se puede observar un posible fenómeno de difusión de estos deportes hacia regiones y comunidades limítrofes, registrándose un nivel más bajo de influencia en comunidades como Extremadura, la Mancha o Andalucía, ya alejadas del núcleo primigenio, con una orografía menos accidentada y con influencias culturales más diversas a lo largo de su historia. Es posible que ese mayor intercambio cultural, enriquecedor en casi todos los ámbitos, haya provocado la disminución o desaparición de juegos y deportes autóctonos de estas regiones.

España es un país rico en juegos populares y juegos-deportes tradicionales. Gracias a la cultura mediterránea (griegos, romanos y árabes), existen juegos y manifestaciones deportivas que han sido transmitidas de generación en generación como nos indican estudios de García Serrano (1974), Moreno Palos (1993) o Lavega (1995).

A través de una visión de conjunto, pueden manifestarse a través de una artificiosa clasificación, las diferentes comunidades autónomas españolas donde se distribuyen por niveles en el número y cantidad de juegos y deportes tradicionales que poseen y su nivel de preservación y vigencia (Moreno, 1993).

Grupo 1: Nivel Máximo: Navarra, País Vasco.

Grupo 2: Nivel elevado: Aragón, Asturias, Canarias, Cantabria, Castilla y León, Galicia, La Rioja.

Grupo 3: Nivel medio. Castilla- La Mancha, Cataluña, Madrid, Murcia, Valencia.

Grupo 4: Nivel escaso: Andalucía, Baleares, Extremadura.

VALOR EDUCATIVO Y CULTURAL DE LOS "JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES Y POPULARES" TANTO EN LA SOCIEDAD ACTUAL COMO EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

Desde el punto de vista histórico y antropológico, el estudio del hombre desde una forma descriptiva (etnografía) e interpretativa (etnología), permite explicar los comportamientos de una sociedad y el valor cultural de los juegos tradicionales y populares, como una característica que todas las culturas tienen para responder a una fuente lúdica como es la del juego (Huizinga, 1998). La cultura nace con el juego, que la precede, pero ya que los animales también juegan, es en el hombre donde el juego se convierte en un hecho social y transmisible a las siguientes generaciones (dimensión cultural).

El juego representa un valor cultural importante, que según su propia definición, son característicos de una sociedad (juegos-deportes populares) y forman parte del acervo cultural de una sociedad o comunidad (juegos-deportes tradicionales). Se transmiten a lo largo de varias generaciones, y también a través de los juegos populares, al estar extendidos y aceptados en una sociedad, pudiendo formar parte permanente o puntualmente de su cultura.

El juego y más tarde la actividad deportiva, siempre han ocupado un lugar importante en la vida de los seres humanos, ya que todas las personas poseen un instinto que les impulsa a jugar y a practicar ejercicio físico con objetivos concretos. Investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran aún más la significación que este fenómeno aporta al hombre, a la sociedad y a la cultura. En definitiva, son elementos que se refieren a diferentes simbologías del hombre en diferentes épocas (Glonnegger, 1996). A través de los diferentes estudios y análisis históricos, se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por las que atraviesa el juego, así como las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas de la humanidad (Plath, 1998).

Respecto al juego tradicional y popular en la sociedad moderna, habría que destacar el protagonismo relevante que adquiere en la escuela (Trigo, 1994) porque puede considerarse una actividad educativa de carácter convencional, recreativa, popular, autóctona y tradicional. Igualmente, posee una finalidad formativa sin límites y que repercute en todos los campos y estructuras del sistema educativo (Varela, 1998). Entre los objetivos que, según esta autora, podría cumplir durante el desarrollo de sesiones de Educación Física, destaca la posibilidad del desarrollo de la capacidad de investigación de todo ser humano mediante el descubrimiento de un patrimonio lúdico. El alumnado experimenta un interés especial por el juego tradicional a partir de su práctica y eso es lo que debe aprovechar la Educación Física para desarrollar los contenidos establecidos y objetivos propuestos desde el currículo tanto a nivel nacional como autonómico. Además, hay una mejor asimilación de la cultura propia, contribuyendo a que el alumnado se relacione con otras personas y alumnos/as de distintas edades, sexo y condición. Sin olvidar, que el uso del tiempo libre es más aprovechado y la autoestima de los practicantes aumenta por los valores socializantes e integradores que se abordan en el desarrollo de estos tipos de juegos y deportes. Pero no solo adquisición de objetivos es lo más importante en el trabajo y desarrollo de valores en los juegos-deportes tradicionales y populares, sino que el trabajo de este contenido en la acción educativa va a propiciar un desarrollo de diversos aspectos en alumnos/as de diferentes etapas educativas (Varela, 1998), tales como en el aspecto cognitivo, ya que se adquieren habilidades superiores, se conservan destrezas adquiridas y se favorecen los diferentes procesos de adaptación que se presenten en la vida cotidiana del niño/a y/o alumno/a. Respecto al aspecto afectivo, se establece una afirmación propia ante los demás, desarrollándose la seguridad en sí mismo, la comunicación corporal y las relaciones sociales con los demás. Pero el aspecto más importante es la aceptación social de limitaciones, participación activa en diferentes grupos y la actitud de colaboración con los demás. Sin embargo, no se debe olvidar el afianzamiento de la realidad e idiosincrasia que el niño/a experimentará en el desarrollo de este tipo de juegos y deportes.

LOS "JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES Y POPULARES" COMO CONTENIDO DE EDUCACIÓN FÍSICA

Respecto al primer nivel de concreción, decir que el diseño curricular base a nivel nacional y autonómico para el área de Educación Física, dentro del núcleo de contenidos dedicado al juego, expone el debido entendimiento de la práctica lúdica como nexo a la cultura más próxima que rodea al alumnado. Ello aportará multitud de tradiciones y manifestaciones propias que servirán de unión con la cultura y patrimonio donde el propio alumnado desarrolla su vida social y educativa. Sin olvidar que hay que tener en cuenta la importancia de un alumnado conocedor y participativo de los juegos tradicionales de la región donde habite, como vínculo con el patrimonio cultural.

Atendiendo a modo de ejemplo el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, en relación a la acción motriz en situaciones de cooperación, se establecen algunos contenidos a trabajar en dicha etapa como la práctica de juegos tradicionales propios de una cultura. El aprendizaje llevado a cabo en esta etapa educativa engloba actividades diversas como danzas sencillas representativas de distintas culturas, juegos y deportes populares tanto individuales como colectivos o reconocimiento de la riqueza cultural e histórica y orígenes. En la etapa de Secundaria, según el Real Decreto 1631/2006, de 29 de Diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria

Obligatoria y su modificación a través del Real Decreto 1105/2014, de 26 de Diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, los juegos y deportes se orientan a la colaboración, participación y desarrollo de actitudes cooperativas y de solidaridad. Igualmente, el bloque de contenidos que aborda la expresión corporal incorpora la expresión y comunicación del cuerpo como principal canal para mostrar emociones y sentimientos a través de diferentes técnicas. Sin embargo, no existe un tratamiento específico para un contenido que aborde los juegos y deportes característicos de una zona geográfica concreta o realidad cultural. Esto significa que la administración educativa central a través del currículo, considera el juego tradicional y popular como un instrumento lúdico que sirve para vincularnos aún más a la cultura circundante, eso sí, solamente en la etapa de Educación Primaria.

Reflexionando sobre los contenidos nombrados en la citada orden para Educación Primaria, se puede apreciar como la cultura surge en forma de juego y ello, puede beneficiar a la educación del niño/a que aprende en diversos contextos, especialmente en la escuela. En los juegos populares y tradicionales, los pueblos expresan su interpretación de la vida. A medida que una cultura se desarrolla, esta relación entre juego y cultura se desvanece, quedando lo lúdico en el trasfondo de los fenómenos culturales. Al jugar el niño/a, se propicia un conocimiento del universo social respecto a la cultura a la que pertenece y ayuda así a conservar juegos de antaño. Por ello, el contexto educativo debe de ir intrínsecamente unido a la cultura de una zona o lugar geográfico. En la programación curricular, se debe desarrollar el contenido del juego tradicional enmarcando en un doble objetivo. En primer lugar, acercar los alumnos/as a las tradiciones de su entorno, seguido de una potenciación de las actividades lúdicas desde la perspectiva recreativa (el juego por el placer de jugar) del lugar donde reside.

Si se analiza el juego tradicional desde diversas perspectivas de la enseñanza, ya sea en el ámbito conceptual, procedimental y/o actitudinal, las orientaciones para la secuenciación de contenidos deberían de cumplir unos requisitos actitudinales en el alumnado tales como respetar el medio natural, las tradiciones del contexto donde se reside o una mayor implicación de la sociedad. El conocimiento de las tradiciones y juegos de un lugar debería de ser algo familiar, propiciando una relación familiar mayor entre otros aspectos. Hay que destacar que los "juegos-deportes tradicionales y populares" favorecen una metodología de investigación y búsqueda para indagar en la frecuencia de práctica y si hay relación o no con un lugar específico. De este modo, el juego tradicional puede ser tratado desde diferentes perspectivas:

1. Como contenido específico del área, "juego tradicional y popular como contenido". Así el juego tradicional es la finalidad.
2. Juego tradicional y popular como procedimiento, medio, para desarrollar otros objetivos educativos. Se puede alternar e integrar con cualquier otro tipo de actividad y sirve como elemento motivador.
3. Se pueden utilizar los juegos y deportes tradicionales y populares en un segundo tiempo pedagógico como fiestas recreativas.

Finalmente, es importante controlar la seguridad de algunas actividades que aparecen en este tipo de juegos y deportes, ya que interviene normalmente un gran componente de fuerza. De acuerdo con autores como Huizinga (1998) o Caillois (1958), existe una estrecha relación entre sociedad, cultura y juego. Este nexo va a contribuir a enriquecer la enseñanza de los alumnos/as mediante la práctica de un juego que aborde el valor cultural y tradicional del contexto más cercano. Caillois (1958) propone una "etnología" o sociología de los juegos, considerando que cada pueblo tiene sus juegos y que a través de estas prácticas se pueden dilucidar muchas características de los pueblos que las acogen. Siguiendo estas líneas, la educación y concretamente el área de Educación Física, tiene una fuente donde nutrirse a la hora de adquirir experiencias de aprendizajes. Por todo ello, resulta necesario acudir a la antropología social o cultural, para entender el juego popular y tradicional, primero como una manifestación cultural de una determinada comunidad y posteriormente, como una fuente de acciones y actividades motrices.

CONSIDERACIONES FINALES

Una vez tratado los juegos populares y tradicionales desde una perspectiva social, cultural, taxonómica y educativa, se intentará abordar el juego tradicional como un núcleo de contenidos o aspectos de la realidad que el alumno/a debe aprender. Aunque tampoco se debería de olvidar que puede servir como recurso o estrategia metodológica que implique al resto de contenidos (intra e interdisciplinariedad) de Educación Física. El juego tradicional y popular puede ser el resultado de una interacción o acuerdo común entre niños/as o personas adultas, con el único fin de entretenerse y pasarlo bien. De ahí que sea una auténtica manifestación cultural característica de un lugar o zona geográfica concreta, abordándose de forma obligatoria en el currículum de Educación Primaria y Secundaria en cualquier región o comunidad autónoma de nuestro país.

Siguiendo a Harris (1979), podemos afirmar que la cultura de una sociedad tiende a ser similar en muchos aspectos de una generación a otra. Los estilos de vida se mantienen gracias al proceso de enculturación, proceso por el cual una sociedad integra a sus miembros (Alquézar, 2011). Se transmiten diversos valores internos de una generación a otra y el juego tradicional es un ejemplo

de enculturación ya que hay un traspaso de conocimientos y hábitos culturales. La enculturación se transmitirá sucesivamente al ámbito educativo ya que en las sesiones de Educación Física o tiempo de recreo serán practicadas igualmente. Los distintos niveles de concreción establecidos en cada comunidad autónoma o región velarán por la correcta transmisión de valores culturales y tradicionales en los escolares, a través del juego.

Sin embargo, cuando dos culturas coinciden y se produce una influencia entre ellas, se conoce el proceso de aculturación (Escobar-Chaves, Kelder y Orpinas, 2002). Entre todos los tipos de influencias culturales de una sociedad, grupo o comunidad de personas, se puede constatar la adquisición de otras costumbres y actos tales como los juegos populares y tradicionales diferentes a las propias. Por ello, no es difícil ver que distintos colectivos incluso de continentes distintos, tienen juegos parecidos, como resultado de un proceso de aculturación a larga distancia. No siempre existe una asimilación de influencias culturales distintas y se evita que haya arraigo de estas. No obstante, si hay una integración total de influencias externas que modifican los elementos de la propia cultura, existe un sincretismo y si hay que referirse al juego, hoy día hay una gran influencia externa debido a la facilidad de comunicación mundial que existe gracias a los medios tecnológicos e internet. Por consiguiente, se puede dar el caso de que los juegos tradicionales se conviertan internacionalmente conocidos y practicados, pero igualmente se corre el riesgo de que se arraiguen otros y puedan desplazar a los juegos autóctonos practicados hasta el momento en un lugar determinado.

Finalmente, en cuanto lo que se refiere a juegos-deportes populares y tradicionales llevados a cabo en el contexto educativo, diversos aspectos deben de ser tenidos en cuenta para el adecuado desarrollo de estos. Primeramente, el material y utilización del espacio debe de ofrecer un carácter multifuncional según el objetivo del juego, evitando posibles riesgos, que se consideren motivantes y fáciles de usar. En cuanto a la propuesta de actividades y juegos de diferentes índoles en la escuela (populares, tradicionales, alternativos, cooperativos, de implementos, etc.), deberán de llevarse a cabo en función de una consecución de objetivos por parte del alumno/a, siendo el docente el principal responsable de que se alcancen de manera consolidada (Baena-Extremera y Ruiz-Montero, 2016). Al hablar de contenidos, deben de ser acordes a las limitaciones fisiológicas, intelectuales y sociales del propio alumnado, evitando situaciones que puedan perjudicar el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a la no consecución de los objetivos inicialmente propuestos. Respecto a los criterios de evaluación, el referente principal siempre será las diversas referencias legislativas vigentes para cada curso escolar, sin olvidar objetivos formulados para cada unidad y programación didáctica.

Como conclusión, cabe destacar desde nuestro punto de vista la importancia que este tipo de juegos tiene no solo en el currículo escolar, sino a nivel social en la transmisión de valores y conductas; en el respeto que supone durante su práctica, no solo a la cultura de la que proviene, sino a las personas con las que se juega, aspecto que en ciertos deportes, se empieza ya a perder. Por consiguiente, los juegos-deportes populares y tradicionales se pueden considerar como un medio adecuado para globalizar contenidos de Educación Física, mediante un contexto de aprendizaje y socialización, donde las conductas motrices se relacionan adecuadamente con las cognitivas y afectivas.

REFERENCIAS

- Alquézar, M. (2011). Los juegos como elementos socioculturales en la Educación Física. *Revista Arista Digital*, 4.
- Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, P.J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF. Revista digital de Educación Física*, 38.
- Baena-Extremera, A. (2005). Bases teóricas y didáctica de la EF escolar. Granada: Ed. Gioconda.
- Blanco, T. (1995). Para jugar como jugábamos. Salamanca: Centro de Cultura Tradicional, Diputación de Salamanca.
- Bombín, L. y Bozas, R. (1976). El gran libro de la pelota. Madrid: Delegación Nacional de Educación Física y Deportes.
- Botermans, J. (1989). El libro de los juegos. Barcelona: Plaza&Janés.
- Bruner, J.S. (1997). La educación, puerta de la cultura. Madrid: Visor.
- Caillois, F. (1958). Teoría de los juegos. Barcelona: Ed. Seix Barral.
- Castro, U. (1997). Los juegos tradicionales. Monográfico sobre salud, deporte y educación. Las Palmas: Ed. ICEPSS.
- Escobar-Chaves, S.L., Kelder, S. y Orpinas, P. (2002). La relación entre los juegos de video violentos, la aculturación y la agresión entre adolescentes latinos. *Biomédica*, 22, 398-406.

- García, R. (1974). Juegos y deportes tradicionales de España. Textos de Cátedras Universitarias de Tema Deportivo Cultural. Pamplona: Universidad de Navarra.
- Glönnegger, E. (1996). Los clásicos juegos de mesa. En Homo Ludens, el hombre que juega 1. Buenos Aires: Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego-Sede Sudamérica.
- Harris, M. (1979). El desarrollo de la teoría antropológica. Historias de las teorías de la cultura. Madrid: Siglo Veintiuno Editores.
- Huizinga, J. (1998). Homo ludens. Madrid: Alianza.
- Lavega, P. (1995). Juegos y deportes tradicionales y populares. Barcelona: Ed. Inde.
- Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A. y Sáez de Ocariz, U. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. Apunts Educación Física y Deportes, 85, 68-81.
- Moreno, C. (1993). Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España. Madrid: Ed. Gymnos.
- Navarro, V. (1997). El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, Deporte y Educación. Las Palmas: ICEPS.
- Navarro, V. (2010). La complejidad ante la modificación de los juegos motores. Acción Motriz, 4, 46-54.
- Navarro, V., De la Rica, M.J., Gil, F. y Estapé, E. (1993). Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Vol. II. Barcelona: Ed. Inde.
- Parlebas, P. (1981). Contribution á un lexique commente en sciencie de l'action motrice. París: INSEP.
- Plath, O. (1998). Origen y folclor de los juegos en Chile. Santiago de Chile: Grijalbo.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.
- Renson, R. and Smulders, H. (1978). Valksporte in vlanderen. Bruselas: Edit. Bloso.
- Subiza, J.M. (1981). Juegos y deportes tradicionales. Irún: Ortazar.
- Trigo, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Volumen I. Bases Teóricas. Barcelona: Ed. Paidotribo.
- UNESCO (2005). Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales (172ª reunión). París: UNESCO.
- Varela, R. (1998). Juegos, de base. Madrid: Ed. MEC.