



Investigación Educativa
vol. 12 N.º 21, 131 - 141
Enero-Junio 2008,
ISSN 17285852



LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA SOCIEDAD POSMODERNA

THE IMPORTANCE OF TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN TEACHING PHYSICAL EDUCATION IN POST MODERN SOCIETY

*Alfonso Valero Valenzuela**
Manuel Gómez López

RESUMEN

A pesar de que se ha reconocido la universalidad del juego en las diferentes sociedades y culturas, y el papel importantísimo que desempeña en las primeras edades del ser humano, el juego sigue permaneciendo escondido e ignorado. No debemos olvidar que a lo largo de la historia, los juegos populares y los deportes autóctonos han supuesto la única escuela de formación física, de relaciones sociales y de aprendizaje para miles de personas en todo el mundo llegando a convertirse en parte de nuestra historia y en pilares de nuestra cultura. Hoy día nos encontramos en una sociedad en la que crece vertiginosamente el sedentarismo debido a que la actividad física está perdiendo valor en el tiempo de ocio de los adolescentes, frente a otras ofertas mucho más atractivas. Por todo ello nosotros abo-

* Docentes de la Facultad de Ciencias del Deporte. Universidad de Murcia (España). Dpto. de Actividad Física y Deporte. Área de Didáctica de la Expresión Corporal. Dpto. en constitución (Actividad Física y Deporte) Campus de San Javier - C/ Argentina, s/n. CP30720. Santiago de la Ribera. Murcia. Tel. 968398674 - +34616794031 - Fax. 968398672. E-mail: mgomezlop@um.es

gamos por la inclusión de los juegos tradicionales en el aula de Educación Física ya que ofrece al docente una gran variedad de situaciones motrices que pueden llegar a volver a motivar al alumnado.

Palabras clave: Juego, deporte, educación física, escolares, salud.

ABSTRACT

Despite playing has been recognized as a universal activity in different cultures and societies, and its important role in the early years of the human being, playing still remains hidden and ignored. We should not forget that throughout history, popular plays and autochthonous games have been the only school for physical training, as well as social relationships and learning of thousands of people around the world, becoming part of our history and the foundations of our culture. Nowadays, we are in a society in which sedentary people increases exponentially because physical activity is losing value in the teenager leisure time, faced with other much more attractive offers. Therefore, we plead for including the traditional games in Physical Education teaching, because it gives the teacher a wide range of situations which could motivate the students again.

Keywords: Playing, sport, physical education, students, health.

INTRODUCCIÓN

La importancia del juego radica en que es la actividad más natural de los seres humanos y una necesidad de la infancia, cuya satisfacción es imprescindible para el crecimiento y desarrollo físico, intelectual, social y afectivo del niño (Daniel y Sánchez Sánchez, 2003). Sin embargo, en el campo científico, a pesar de haberse reconocido la presencia universal del juego, ha permanecido escondido, ignorado o poco reconocido (Lavega et al., 2006). Los juegos que localizamos en cualquier contexto son realidades sociales que han sido originadas de acuerdo con las características de los protagonistas y las condiciones del entorno (Lavega, 2000).

De entre los juegos, hay que destacar a los juegos populares (Rebollo, 2002) y los deportes autóctonos, los cuales han supuesto durante milenios la única escuela de formación física, de relaciones sociales y de aprendizaje para miles de personas en todo el mundo. Estos juegos y deportes tradicionales arraigaron en determinados ambientes llegando a convertirse en parte de nuestra historia y en pilares de nuestra cultura. Los juegos son el espejo de la sociedad y los mensajes que reflejan son tan variados y originales como las sociedades que los hacen emerger (Lavega *et al.* 2006). Es un patrimonio común que se encuentra agredido constantemente por los avances de la vida sedentaria y por la limitación de los espacios de juego como consecuencia del desarrollo urbano (Vizuet, 1997); en otras palabras, el progreso ha eliminado numerosas manifestaciones sociales, costumbres y tradiciones, asentando en la sociedad un estilo de vida más sedentario.

Si a lo largo de la historia los juegos populares han sido la única Educación Física y nos han mantenido de una forma natural durante un largo periodo de tiempo, creemos que está suficientemente justificada la inclusión de los juegos populares dentro de nuestras programaciones, y en concreto, dentro del bloque de contenidos de juegos y deporte (BOE, 2007).

A pesar de ello, la actividad física está perdiendo terreno en el tiempo de ocio de los jóvenes frente a otras ofertas mucho más atractivas, puesto que cada vez son más los niños que se entretienen con juguete electrónico, lo que podría llevar a la desaparición paulatina de los juegos tradicionales. Determinados hábitos sociales y formas culturales propios de determinadas sociedades se van perdiendo debido a la tendencia actual de homogeneización cultural, que tiende a substituir la cultura popular por otra dominante, diferente y extraña, pero que tiene una difusión más amplia a través de los medios de comunicación (Ortí, 2003). A raíz de esta pérdida de importancia, ha surgido una corriente, promovida desde los centros educativos y los organismos autonómicos, con objeto de paliar la desaparición y de recuperar y dar a conocer estos recursos lúdicos (Méndez, 1999).

Debemos recuperar el interés de los escolares y de los jóvenes por este tipo de prácticas tan arraigadas en nosotros, en nuestro pueblo, las cuales contribuyen a crear un espíritu de región y de comunidad autónoma. Gracias a la gran riqueza pedagógica que poseen los juegos tradicionales (Guerrero y Sánchez Baltasar, 2006) podemos transmitir características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, etc. ...Al mismo

tiempo, tal y como señalan Daniel y Sánchez Sánchez (2003), estaríamos propiciando, por un lado, la agudización del ingenio y la creatividad mediante la construcción del propio material de juego y la adecuación del espacio, y mejorando la integración y socialización.

CONCEPTUALIZACIÓN

Siguiendo el Diccionario Temático de los Deportes (Morales y Guzmán, 2000), los juegos populares son aquellos juegos de carácter tradicional, comúnmente derivados de las actividades laborales o de procedencia mágica religiosa; las reglas tienen un carácter participativo, y son variables y flexibles. Asimismo, tanto los instrumentos como el terreno de juego, no están (en la mayoría de los casos) regulados, rigiéndose en función de las peculiaridades de la región, comarca o localidad en la que se practican.

Partiendo de esta definición, ya podemos hacernos una idea de que no va a existir unanimidad en el tratamiento terminológico que empleen los distintos autores, por lo que decantándonos por Navarro (1998) y Lavega (2000), distinguimos entre los siguientes conceptos:

- Tradicional: son aquellos juegos que conocemos desde siempre y que incluso son conocidos por nuestros antepasados, es decir significa arraigo en la cultura. Son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que, por lo tanto, se han ido transmitiendo de forma generacional.
- Popular: practicado por la masa de la población, es decir que forma parte de la llamada cultura popular. Es aquel juego que está muy arraigado en una determinada zona y que los habitantes del lugar lo practican habitualmente ya sea en general o en un sector de población concreto.
- Autóctono: originario de un país. Al no saber cuál es el origen de estos juegos, no podemos afirmar con rigor los términos autóctono, nativo, oriundo o vernáculo, que siendo sinónimos significan atribuir a una zona o cultura el origen de un determinado juego.

Después de estas consideraciones, los juegos conocidos y representativos en una zona o época determinada los deberíamos denominar juegos populares y/o tradicionales, sobre la base de si combinan representatividad (muy practicados) con temporalidad (proceso de transmisión generacional) (Lavega, 2000). Según esta autora aproximarse al juego tradicional es

acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región.

Según esto, un juego podría ser autóctono pero no tradicional, por haber desaparecido o haber perdido su forma original debido a la evolución cultural. También podríamos encontrar un juego popular que no fuese autóctono, y por último, podría existir un juego tradicional que no fuese popular, por ser practicado por una minoría y haber sido fruto de una difusión cultural. En consecuencia, y siguiendo a Moreno (1992), el término más apropiado es el de juegos tradicionales, ya que desde una perspectiva antropológica, ese arraigo en la sociedad sería lo más significativo.

Los juegos tradicionales son prácticas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local que todavía se muestran alejados de la estandarización y los estereotipos tan presentes en otras manifestaciones internacionales (Lavega *et al.*, 2006). Sin embargo, dada su condición permeable y heterónoma, no escapan a influencias y transformaciones a las que les somete el entorno (Lavega, 2000).

A diferencia de otras prácticas que se han ido difundiendo por los diferentes continentes, la mayoría de los juegos tradicionales disponen de características singulares, muy vinculadas a las condiciones de su contexto más cercano. A menudo, este tipo de juegos en el campo de la Educación Física han sido considerados de segundo orden, menos complejos e inferiores a otro tipo de modalidades como pueden ser los llamados deportes de masa, lo cual es una visión errónea tal y como expresa Lavega (2000) ya que la propia conversión de algunos juegos en deporte, debe entenderse como el resultado de una transformación de las prácticas tradicionales.

El juego tradicional en muchas ocasiones evoluciona hacia deporte tradicional debido a una serie de factores sociales que hacen que se institucionalice, añadiendo normas y reglas, definiendo un espacio o terreno de juego, un material, etc. (Ortí, 2003).

ENCULTURACIÓN VS. ACULTURIZACIÓN

Desde siempre, el juego ha sido una excelente manera de aprender. Según la época, la cultura y las circunstancias del momento, generalmente los principales valores, actitudes y normas se aprenden y se enseñan

jugando. Este proceso de transmitir conocimientos, usos y costumbres entre personas de una misma cultura se denomina "enculturación" o socialización (Lavega, 2000).

Según Navarro (1998), los juegos son manifestaciones culturales presentes en todos los grupos y sociedades. Cultura y juego son dos conceptos estrechamente asociados, donde la cultura se define como comportamiento simbólico y como guía para la acción colectiva o individual, donde el juego es un elemento más de la cultura, pues contribuye a ella aportando formas de expresión y de organización.

El carácter social del juego es un aspecto indiscutible. Los juegos tradicionales no escapan a esta característica, siendo por el contrario uno de sus aspectos relevantes si tenemos en cuenta el intercambio que suponen no sólo entre niños y niñas (aun de diferentes edades) sino también entre generaciones. Forman parte de la cultura popular, que es la cultura no oficial. Esta se desarrolla en forma de cultura oral y este rasgo determina muchas de sus restantes características. Al no estar escrita, está en constante transformación e incorpora la creación anónima de numerosos individuos. La comunicación es un elemento esencial en estos juegos, teniendo en cuenta que así se van transmitiendo las reglas, las diferentes variaciones, penalizaciones, etc. (Öfele, 2003).

Siguiendo a Lavega (2000), ejemplos de enculturación son los siguientes:

- Aprendizaje de alguna acción necesaria para la vida laboral. Ejemplo: tiro de piedras con honda, como arma de defensa e instrumento de trabajo para controlar rebaños.
- Aprendizaje de personajes familiares en nuestra sociedad. Ejemplo: juego de roles (policías, médicos,...).
- Aprendizaje como modo de integración de los foráneos. Ejemplo: novatadas.

Sin embargo, Ortí (2003), manifiesta que se van perdiendo debido a la tendencia actual a la homogeneización cultural, que tiende a sustituir la cultura popular por otra dominante, diferente y extraña, pero que tiene una difusión más amplia a través de los medios de comunicación.

Este proceso de cambio operado por la entrada de otra cultura, se denomina "aculturización", que suele ser impuesta por sociedades dominantes, produciendo pautas universales de pensamiento, modos, usos, costumbres, técnicas y organizaciones (Navarro, 1998).

Este es el caso de los deportes de procedencia anglosajona (fútbol, baloncesto, atletismo...) que han desbordado y hecho desaparecer a la mayor parte de los juegos considerados nuestros, que han caracterizado nuestros barrios, pueblos, regiones, etc.

ORIGEN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Siguiendo a Lavega (2000), esta autora se atreve a apuntar algunas ideas sobre los aspectos que pudieron servir de fuente de inspiración para hacer aparecer los primeros juegos entendidos como relaciones culturales, entre las que destacamos las siguientes:

- Exploración lúdica y fuente creadora de cultura: conducta lúdica de los niños pequeños y de los animales superiores. Aparece el juego espontáneo.
- Supervivencia y trabajo como primeras inspiraciones: conocer los patrones de conducta básicos para sobrevivir encuentran en el juego un buen instrumento de aprendizaje y divertimento. Ejemplos pueden ser el tiro con arco, lanzamiento de jabalina, competiciones de pesca.
- Preparación para la vida sedentaria y conflictos bélicos: una vez el ser humano abandona el nomadismo y se ubica en una zona geográfica determinada, se hace necesaria la defensa de la propiedad. Ejemplos: lucha canaria y leonesa.
- Culto y creencias mágico-religiosas: entre nuestros antepasados se produjo un acercamiento entre las actividades laborales y el culto o la religión para buscar explicaciones a los hechos más cotidianos, donde el azar dominaba la gran mayoría de los hechos, como el nacimiento, las enfermedades, la muerte, la caza, etc. Muchos de los juegos adquirieron una dimensión divina, para asegurar una buena caza, alejar malos espíritus, provocar lluvias, etc. Ejemplos: juegos bailados, juegos de azar (dados, palitos...).

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Dentro de los juegos y deportes tradicionales podemos mencionar múltiples clasificaciones, de las que siguiendo a Lavega (2000), destacamos dos: una de acuerdo al criterio de interacción motriz y la otra según la relación con el medio físico.

En cuanto a la primera, disponemos de juegos tradicionales psicomotores en los cuales su lógica interna exige la automatización de acciones motrices, la búsqueda de la eficacia en el resultado, la repetición y la imitación de estereotipos, y por otro lado también encontramos juegos sociomotores, en los cuales la interacción motriz con los demás es una constante estructural, existiendo diversos grupos de prácticas como los juegos de cooperación, de oposición (con participación simultánea y con participación alterna) y de colaboración-oposición (exclusivos, ambivalentes, estables e inestables).

Finalmente y según el criterio de relación con el medio físico, hay que señalar los juegos que se practican en un medio estable, es decir aquellos en los que el medio no ofrece situaciones imprevistas en las acciones motrices y los juegos en un medio inestable que son aquellos que sí ofrecen incertidumbre, exigiendo a los practicantes una constante descodificación del medio.

APLICACIÓN EN EL ÁREA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Una de las principales potencialidades que tiene el juego tradicional es la gran variedad de situaciones motrices que ofrece con un gran abanico de formas distintas de jugar, con reglas originales y estructuras lúdicas muy variadas (Lavega, 2000).

Los juegos tradicionales justifican su presencia en los programas de Educación Física por tres motivos principales (Navarro, 1998):

- Por ser parte de la propia cultura y, por lo tanto, ser un mecanismo de la transmisión cultural y de la afirmación de la idiosincrasia.
- Por contener componentes motores más que suficientes para tenerse en cuenta en nuestros objetivos.
- Por contribuir a completar, debido a su naturaleza de juego, los objetivos afectivos y sociales.

Desde el área de la educación física, podemos intentar recuperar y evitar la pérdida y la desaparición de estos juegos propios y característicos utilizándolos como herramientas que conduzcan al desarrollo de aspectos motrices, cognitivos, afectivos y sociales, consiguiendo al mismo tiempo los diferentes objetivos establecidos por la LOE (Ortí, 2003).

Entre los objetivos socioculturales destacamos los siguientes:

- Aproximar al alumnado al mundo de los juegos practicados en su entorno próximo.
- Conocer la sociedad propia, así como la evolución de ésta, ya que muchos juegos llevan asociado un vocabulario, una vestimenta, unas herramientas, unos espacios, propios. Al mismo tiempo se está produciendo una unión y una relación con sus antepasados, sus padres, sus abuelos...
- Desarrollar la capacidad de búsqueda mediante la investigación en su pasado próximo, así como recuperar los juegos y determinadas costumbres de la zona.
- Valorar las posibilidades de aplicación de los juegos en la calle, fuera del horario escolar.

Los juegos tradicionales, debido al componente cultural que poseen, en muchas ocasiones tienen un marcado carácter de diferenciación sexual. Así encontramos unos juegos de chicas: por ejemplo, saltar a la comba o la rayuela, y otros de chicos, en los cuales se acentúa más el carácter físico: por ejemplo, los juegos de echar un pulso o de levantamiento de piedras. Por tanto, dentro del aula para intentar reorientar la concepción sexual de los juegos y trabajar la coeducación debemos intentar que los alumnos experimenten tanto los juegos correspondientes socialmente a su sexo como los del sexo contrario, para que así vean las posibilidades lúdicas de éstos (Ortí, 2003).

Dentro de la enseñanza secundaria, entre las propuestas para trabajar los juegos tradicionales con ellos, está la del propio alumnado, que después de hacer una búsqueda de juegos en su entorno próximo, pasar a explicarlos en el aula y ponerlos en práctica. Con ello se consigue un gran desarrollo de su autonomía, que es una de las finalidades fundamentales de la enseñanza secundaria obligatoria (Ortí, 2003).

Entre las vías de implantación de los juegos tradicionales y siguiendo a Lavega y Olaso (1999) habría que identificar los juegos tradicionales en el lugar de aplicación, ordenar y analizar los juegos encontrados y secuenciar en unidades de programación dichos juegos.

Por último, el incremento del número de personas recién llegadas y su introducción en el entorno escolar hace que podamos introducir juegos tradicionales procedentes de los países de estos alumnos, facilitando así su integración en la escuela (Ortí, 2003).

CONCLUSIONES

Finalmente, y siguiendo a Navarro (1998), podemos concluir la importancia de este tipo de juegos en nuestra programación de Educación Física porque:

- Puede cumplir objetivos de cualquier ámbito: cognitivo, físico, motor, afectivo y social.
- Transmite valores culturales “enculturizantes”.
- Facilita el aprendizaje de los contenidos de enseñanza propios de una región.
- Es una actividad susceptible de interdisciplinariedad.

BIBLIOGRAFÍA

Daniel, M. J. y Sánchez Sánchez, J. M. (2003). Los juegos y deportes tradicionales de nuestra comunidad autónoma en la convocatoria de juegos escolares. En F. Ruiz Juan y E. P. González del Hoyo (Coords.) *Actas del V Congreso Internacional de la Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)* (pp. 487-490). FEADEF y AVAPEF, Valladolid.

Guerrero, M. E. y Sánchez Baltasar, M. (2006). Los juegos populares y tradicionales de ayer y hoy. *Revista Digital “Investigación y Educación”, 25.*

Lavega, P. y Olasso, S (1999). *1000 juegos y deportes populares-tradicionales. La tradición jugada.* Paidotribo, Barcelona.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales.* Inde, Barcelona.

Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A. y Sáez, U. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apuntes. Educación Física y Deportes*, 85, 68-81.

Méndez, A. (1999). Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo. *Revista Digital Lecturas: Educación Física y Deportes*, 14. <http://www.efdeportes.com/efd14/amendez.htm>

Morales, A. y Guzmán, M. (2000). *Diccionario temático de los deportes.* Arguval, Málaga.

Moreno, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España.* Alianza Editorial, Madrid.

Navarro, V. (1998). Juegos y deportes tradicionales. En V. Navarro, M. J. De la Rica, F. Gil y E. Estapé (Coords.). *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Vol. II* (pp. 703-732). Inde, Barcelona.

Öfele, M. R. (2003). Papel social de los juegos tradicionales. Proyecciones pedagógicas. *Tándem*, 10, 21-30.

Ortí, J. (2003). Los juegos tradicionales. Aplicación en el área de la Educación Física en el sistema educativo actual. *Tándem*, 10, 31-40.

Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria (BOE, nº. 5, de 5 de enero de 2007). <http://www.mec.es/mecd/gabipren/documentos/rd-eso.pdf>

Rebollo, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 3, 31-36.

Vizúete, M. (1997). Bases teóricas de la educación física. En F. J. Castejón (Coord.). *Manual del Maestro especialista en Educación Física*. Pila Teleña, Madrid.