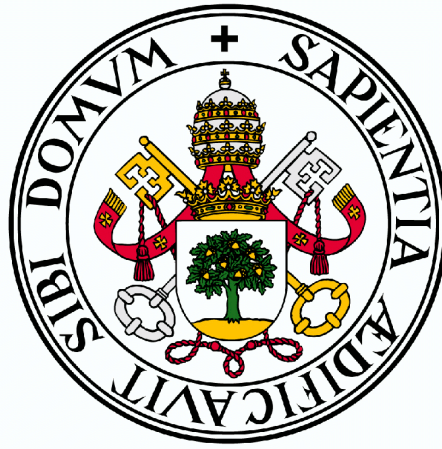


UNIVERSIDAD DE VALLADOLID



La Cultura lúdica y su tratamiento en el Currículum de Educación Física

Julio D. Galván Lobato

Tutor: Nicolás Bores Calle
Curso 2013/2014

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado muestra y clarifica el tratamiento que las distintas administraciones educativas dan a la Cultura lúdica. Para ello se utiliza una comparación de distintos currículum educativos autonómicos, destacando aquel contenido que implica directamente a la Cultura lúdica, dando posteriormente pautas para su tratamiento en Educación Primaria con una breve propuesta de programación didáctica para los tres ciclos. Por otra parte, se indaga en el término Cultura lúdica, analizándolo desde su perspectiva intercultural, intergeneracional y de género, y también como el juego tradicional forma parte de ella.

Palabras clave: juego, jugar, Cultura, dimensión cultural, Cultura lúdica, intergeneracionalidad, interculturalidad, género, currículum.

ABSTRACT

This Bachelor Thesis and clarifies the treatment shows that the different education authorities give the playful Culture. To do a comparison of different regional educational curriculum used, noting that content that directly involves the playful Culture, subsequently giving guidelines for treatment in Elementary Education with a brief proposal for educational programming for three cycles. Moreover, it explores the playful term Culture and analyzed since its intercultural, intergenerational and gender perspective, as well as the traditional game is part of it.

Keywords: game, play, Culture, cultural dimensions, Culture playful, intergenerationality, interculturalism, gender, curriculum.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	2
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
4.1. CULTURA LÚDICA	5
4.1.1. Definición de Cultura	7
4.1.2. Dimensión cultural de los juegos.....	9
4.1.3. Aspectos que definen la Cultura lúdica	11
4.1.3.1. Intergeneracionalidad de los juegos	11
4.1.3.2. Interculturalidad de los juegos.....	12
4.1.3.3. La cuestión de género en los juegos	14
4.2. HACIA UNA DEFINICIÓN DE JUEGO Y JUGAR	15
4.2.1. ¿Qué es el juego?.....	15
4.2.2. ¿Qué es jugar?	17
4.3. JUEGO Y DEPORTE POPULAR, TRADICIONAL Y AUTÓCTONO	20
4.3.1. Interdisciplinarietà del juego tradicional	21
5. ANÁLISIS COMPARATIVO DE ALGUNOS CURRÍCULUM AUTONÓMICOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA	22
5.1. Análisis general a partir de la comparativa	34
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOBRE CULTURA LÚDICA PARA LA ETAPA DE PRIMARIA	35
6.1. Localización.....	36
6.2. Justificación de la propuesta.....	36
6.3. Primer ciclo - 1º y 2º de Primaria	38
6.4. Segundo Ciclo - 3º y 4º de Primaria	39
6.5. Tercer ciclo – 5º y 6º de Primaria	40

7. CONSIDERACIONES FINALES	41
8. BIBLIOGRAFÍA	45

1. INTRODUCCIÓN



Con el presente Trabajo Fin de grado, facilito una propuesta curricular que ayude a tratar la enseñanza de la Cultura lúdica en el área de Educación física de Educación Primaria.

Para poder plantear una solución al problema en cuestión, he analizado varios currículum educativos, resaltando todo aquello relacionado con las características de la Cultura lúdica (que expondré en la fundamentación teórica) mediante un pequeño estudio de comparación, del que se desprende unas características comunes a todos los Decretos curriculares.

La mayoría de currículum educativos buscan la enseñanza de la Cultura lúdica, pero lo que pueden ser sus contenidos, aparecen un tanto disgregados y podrían hacer que la misma no se tratara convenientemente. Por otro lado, muchos docentes interpretan la docencia de la Cultura lúdica como una sucesión de juegos, sin ningún tipo de análisis. Así pues, en el progreso del trabajo mostraré todas las posibilidades que se pueden poner en práctica con la puesta en marcha de la Cultura lúdica en el aula, mostrando características propias de esta.

El interés que me lleva a la realización de este trabajo es que creo de vital importancia recalcar cómo la Cultura lúdica tradicional, que engloba los juegos y las danzas, ha ido desapareciendo de nuestro espectro social y cómo se hace necesario establecer políticas de recuperación de este tipo de juegos para, posteriormente, establecer su puesta en marcha dentro de las aulas de Educación Física, haciendo que los alumnos perpetúen ese conocimiento, traspasándolo de unos a otros, que descubran su valor e incluso el aprendizaje del posible pacto de las normas entre participantes. Pero aun así, sería útil que las administraciones proporcionaran una intervención más amplia sobre los mismos que el mero hecho de solamente darlos a conocer.

Finalmente se hace necesario plantear una propuesta didáctica que abarque todos los aspectos presentes en la Cultura lúdica para desarrollar en la asignatura de Educación física, ya que considero que puede ser útil para muchos docentes establecer una pautas de actuación que puedan ayudar a conocer todas las posibilidades que ofrecería su aplicación en el aula.

2. OBJETIVOS

El DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, incluye entre otros objetivos para el área de Educación física el siguiente: “conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, danzas, juegos y deportes populares y/o tradicionales y los entornos en que se desarrollan, especialmente en las modalidades autóctonas de la Comunidad, participando en su recuperación, mantenimiento y conservación”.

Así pues, en base a lo anterior, el objetivo principal de este trabajo es poner de manifiesto el tratamiento que los distintos currículum educativos existentes en España, dan a la Cultura lúdica de cada región y posteriormente, proporcionar una propuesta de intervención sobre Cultura lúdica para la etapa de Educación primaria.

Por otro lado, como futuro maestro especialista de Educación física, pretendo también alcanzar una serie de objetivos ligados a lo que se espera de mi formación como maestro:

- Comprender y analizar, lo que el currículum educativo busca en relación a la Cultura lúdica.
- Plantear una pequeña propuesta curricular que ayude al tratamiento de la Cultura lúdica en el ámbito de Educación física.
- Conocer conceptos y aspectos relacionados con el juego y la Cultura.
- Destacar aspectos esenciales que forman parte del concepto de Cultura lúdica. Intergeneracionalidad, interculturalidad y género.
- Entender y compartir la realidad y riqueza cultural de nuestro país, en especial de Castilla y León.

- Investigar sobre el área de Educación física en Educación Primaria, su interdisciplinariedad, criterios de evaluación y sus procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Evaluar mi responsabilidad individual como futuro docente en la recuperación, mantenimiento y conservación de la Cultura lúdica de aquella región en la que pudiera desarrollar mi intervención.
- Valorar si las regiones utilizan los currículum educativos con un fin ideológico.

3. JUSTIFICACIÓN

Trabajar la Cultura lúdica es importante, puesto que ayuda a la conservación de las tradiciones dentro de una sociedad, algo de vital importancia para el devenir de las mismas. Los Decretos curriculares de distintas regiones, apuestan muy fuerte por su enseñanza dentro de la escuela, y diversos autores como Lavega (2000) mantienen que “conociendo nuestros juegos estamos conociendo y entendiendo mejor nuestra cultura. Los juegos forman parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico, es decir, del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región o país” (pág. 30). También, entes internacionales como la UNESCO, en su Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una Carta Internacional de Juegos y Deportes Tradicionales (2005), mantienen que “los juegos y deportes tradicionales son expresiones de la cultura y los modos de vida autóctonos que contribuyen a la identidad comunitaria de los seres humanos (anexo, pág. 1)”. Así mismo, se muestra convencida de que “los juegos y deportes tradicionales, están menos expuestos a las tentaciones de una comercialización excesiva, a la manipulación y al dopaje, pueden consolidar los valores de la deportividad y el espíritu de juego limpio (anexo, pág. 1).

Por otra parte, por mi experiencia durante las prácticas de la mención de Educación Física, he podido observar que la Cultura lúdica se trata simplemente desde el aspecto lúdico de una sucesión de juegos que se ponen en práctica con el único fin de divertir al alumnado, sin profundizar en ellos en su estructura ni en su desarrollo.

De esta manera, los alumnos no sólo van a poder conocer los juegos y danzas propias de una región, sino que también les ayudará a interiorizar elementos presentes en el juego,

como son las relaciones con el otro género, conocer cómo juegan en otros lugares a juegos distintos o similares a los practicados aquí, o el poder realizar una labor investigadora sobre la Cultura lúdica y cómo la ponían en práctica otras generaciones pasadas.



Considero que con la elaboración de este trabajo, Cumpló también con varias de las competencias establecidas en la “ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria”¹, puesto que, por ejemplo, ha sido necesario un análisis de varios currículos para conocerlos en profundidad, sobre todo el área de Educación Física o porque una de las competencias habla sobre el hecho de fomentar la convivencia en las aulas, la igualdad de género, respeto a los derechos humanos o la equidad en contextos diversos.

Finalmente este trabajo puede tener una gran relevancia dentro de la práctica docente, puesto que los juegos (de los que se nutre en su mayoría la Cultura lúdica) gozan de gran protagonismo dentro del currículo educativo y el área de Educación Física, con un bloque dedicado por entero a ellos. Por tanto, hay que abordarlo de una manera

¹ Competencias que los estudiantes deben adquirir:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
2. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
3. Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües. Fomentar la lectura y el comentario crítico de textos de los diversos dominios científicos y culturales contenidos en el currículo escolar.
4. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
5. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
6. Conocer la organización de los colegios de educación primaria y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Desempeñar las funciones de tutoría y de orientación con los estudiantes y sus familias, atendiendo las singulares necesidades educativas de los estudiantes. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
7. Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social. Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.
8. Mantener una relación crítica y autónoma respecto de los saberes, los valores y las instituciones sociales públicas y privadas.
9. Valorar la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible.
10. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
11. Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.
12. Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

adecuada para que las/os niñas/os puedan aprovechar todo su potencial y alcanzar con éxito los criterios de evaluación propuestos.



4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. CULTURA LÚDICA

La Cultura Lúdica es, por decirlo de algún modo, el germen que ha dejado, con el paso del tiempo, las costumbres o maneras que tenían de divertirse en sus ratos de ocio nuestros antepasados. Compartir la Cultura Lúdica es una manera de transmitir los juegos, su contenido y la forma de jugarlos, dentro de la sociedad y lograr su permanencia en ellas. Blanchard y Cheska (1986) mantienen que “la transmisión cultural de los adultos a los jóvenes es un fenómeno ininterrumpido (pág. 24)” y Díaz (2007) dice que “‘todo’ el conjunto de saberes de un grupo o comunidad se transmiten y no una parte especial –o seleccionada- de ellos (Antropología y patrimonio cultural. Díaz Viana, L. 2007. Pág. 22)”, por tanto, entendemos que es un fenómeno constante, transmitido entre generaciones. Pero la propia acción de transmitir y conservar, es algo que está desapareciendo y como docentes, como fuentes transmisoras de la cultura hacia nuestros alumnos, tenemos la oportunidad de poder volver a recuperar estos juegos y su práctica; divulgándolos, enseñándolos y reintroduciéndolos de nuevo en la tradición lúdica de nuestros alumnos.

Cuando observamos los juegos tradicionales, vemos que, de nuevo, se sigue con la tendencia romántica de recuperar el juego tradicional. Esta tendencia, se sigue sobre todo desde que las competencias educativas dejaron de depender directamente del Ministerio de Educación para pasar a las conserjerías de educación de cada región. Así, al realizar los decretos de currículo para la impartición de la Educación Primaria se incluyen, en el apartado de Educación Física, los juegos tradicionales o las danzas, como medio para intentar recuperar lo propio de cada región (la cultura), y esta circunstancia, se acentúa más dependiendo de unas regiones u otras.

Sobre el hecho de recuperar lo propio de cada Comunidad Autónoma, hay que buscar qué razones esgrimen cada una de ellas para buscar esas señas de identidad, puesto que volver la vista hacia todo lo que se hacía antes puede ser algo que también se hacía ya en esa misma época, es decir, la búsqueda de lo propio, de lo tradicional, no es algo

novedoso. Decía Díaz (2007), sobre la recuperación de las identidades, que era algo que:



Se ha convertido, cada vez más, en moneda de cambio y mercancía en las reivindicaciones regionalistas o nacionalistas. Una identidad reconstruida más que como defensa de lo propio en cuanto a diferencia cara a los otros –y a lo que se puede obtener de los demás-. Una identidad con la que se pueda competir en singularidad y exotismos ante las distintas administraciones, pretendiendo reactivar económicamente de este modo zonas previamente condenadas por las políticas de esas mismas administraciones al abandono o la desaparición. Se trata de exhibir lo exótico que queda y de propiciar [...] el consumo de la nostalgia (Antropología y patrimonio cultural. Díaz Viana, L. 2007. Pág. 18)”

Además de esto, podemos señalar que este intento por recuperar lo propio, a través del juego tradicional, puede atribuir muchas bondades que este tipo de juegos pueden no tener. Por ejemplo, muchos juegos tradicionales, eran actividades que se practicaban en el tiempo libre de los hombres, generalmente, los domingos después de misa, mientras que las mujeres, se quedaban en casa, preparando la comida o realizando cualquier otra tarea doméstica. Las mujeres podían también practicarlos, solo que solo podrían hacerlo una vez hubieran acabado sus tareas domésticas. Por tanto, podemos decir que los juegos tradicionales, pueden tener cierto contenido machista a la hora de su puesta en práctica, aunque hemos de tener en cuenta que muchos de estos juegos provienen de épocas en las que la discriminación hacia la mujer era bastante evidente, con sociedades muy patriarcales. “La cultura lúdica no es neutra, se transmite asociada a un género y va produciendo una separación en las prácticas de juegos de niños y niñas (García Monge, A. y Martínez Álvarez, L. 2000. Pág. 117)”. Por tanto, otro cometido del profesorado es fomentar la participación a todos los alumnos, sean niños o niñas, más o menos hábiles, enseñándoles a jugar a un tipo de juegos que pueden ser muy adaptables para todos los participantes si se desea, porque lo importante no es ganar o perder, sino disfrutar y aprender cosas de ellos.

Por otro lado, lo tradicional, puede ser una buena manera de trabajar la intergeneracionalidad, es decir, el intercambio de experiencias entre mayores y jóvenes,

ya sea por medio de familiares o de distintas asociaciones presentes en muchas localidades, cuyo objetivo es el de conservar esta tradición lúdica. También se puede enfocar hacia el conocimiento de la cultura lúdica de otros lugares (interculturalidad), aunque siempre hemos de tener en cuenta la dimensión cultural del lugar en el que se puede poner en marcha, puesto que lo lúdico cobra sentido en función del contexto que lo acoge.

Su práctica puede traducirse en una práctica rutinaria de sucesión de juegos tradicionales que vienen a dar una vez por semana cualquier monitor de dichas actividades, como gente federada, o perteneciente a cualquier otra asociación, por ejemplo de tercera edad, que conozcan el desarrollo de estos juegos, aunque también pueden externalizarse y llevarlo a la práctica fuera del horario escolar o con la realización de jornadas dedicadas a los juegos tradicionales.

4.1.1. Definición de Cultura

El diccionario de la RAE, nos dan varias definiciones, entre las que destacamos las siguientes:

- *Conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico.*
- *Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.*

La escritora -Almudena Grandes- escribió en un artículo de opinión, sobre lo que para ella era la cultura, y cito:

La cultura tiene que ver con las canciones que cantan las madres a los hijos para que se duerman en sus brazos. La cultura es la lengua, ese inagotable tesoro de palabras que nos permite describir lo que sentimos, y contárselo a los demás. Es el conjunto de imágenes, de escenarios, de paisajes de nuestra vida. Nuestra identidad personal se cimenta en un conjunto de historias, de sentimientos, de emociones que, unidas a muchas otras, distintas pero semejantes, definen la identidad de un país.

El diccionario Webster (ed. 1970) define la cultura como “las ideas, costumbres, aptitudes, artes, etc. de un pueblo dado en un periodo de tiempo dado (Cit. en Blanchard y Cheska. Pág. 21)”.

También, desde la antropología, en palabras de Díaz (2007), se nos puede definir la cultura, como “el sistema de conocimientos que nos proporciona un modelo de realidad a través del cual damos sentido a nuestros comportamientos (pág. 22)”



Podemos ver que el término “cultura” tiene multitud de acepciones e interpretaciones, pero en la mayoría de ellas se nos muestra como un conjunto de expresiones humanas, provenientes de distintas fuentes, ya sean materiales, espirituales, ideológicas, etc. y todas ellas, representan a una colectividad “vista desde una perspectiva antropológica, la cultura es un fenómeno que afecta a todos los miembros de la sociedad (Blanchard y Cheska, 1986, pág. 22).

Cabe destacar, que la cultura es algo propio del ser humano, únicamente. El ser humano es la única especie del planeta que puede moldear e incluso crear el medio en el que vive. El resto de especies, viven a través del mismo, sin la posibilidad de poder cambiarlo o modificarlo como sí puede hacer el hombre. “La cultura se define como el comportamiento simbólico adquirido y compartido que actúa como mecanismo de adaptación y como guía para la adicción colectiva o individual del hombre (Blanchard y Cheska, 1986, pág. 23-24).

En este aspecto, cabe destacar la cultura como un “comportamiento adquirido”:

Los individuos no nacen portadores de una cultura particular, sino que son criados en un ambiente cultural específico y por medio del proceso de enculturación asimilan gradualmente una tradición particular compatible con la de los demás miembros de su grupo (Blanchard y Cheska, 1986, pág. 22).

Gracias a la cultura, los seres humanos podemos conocer nuestra historia, dado que al ser seres sociales, podemos aprender y compartir conocimientos de generación en generación, haciendo que la propia cultura, crezca y se haga duradera. “La cultura es fundamental para la existencia humana y es para todos el prerrequisito indispensable para la vida en sociedad (Blanchard y Cheska, 1986, pág. 22).

La cultura también se convierte en un rasgo diferenciador, puesto que personas que son de distinto lugar, verán la realidad de una manera diferente y la interpretarán conforme a los símbolos que han aprendido de su lugar de origen: “toda cultura (o civilización) dependen del símbolo. De la práctica del simbolismo surgen las culturas y es gracias a los símbolos que la cultura puede perpetuarse; sin ellos no habría cultura y el hombre no sería más que un animal (White, L., 1949, cit. en Blanchard y Cheska, 1986, pág. 23).

4.1.2. Dimensión cultural de los juegos

Para intentar definir la relación entre juego y cultura, aunque más bien hable de deporte en lugar de juego, podemos utilizar una definición de Frederickson (1960): “deporte es ante todo un producto cultural y como tal debe entenderse (cit. en Blanchard y Cheska, 1986, pág. 21).

Aunque quizá para entender mejor cómo los juegos influyen en la adquisición de la cultura, es conveniente fijarnos en el artículo de García (2001) titulado “Juego motor reglado y transmisión de valores culturales”, en el cual, podemos extraer tres características de la dimensión cultural del juego que nos ayudarían a entender esta cita y el objetivo de este apartado en particular.

La primera idea es que *las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto de manera que las formas de realización de la actividad dependen de ese ambiente y se adaptan al mismo*. Es decir, los juegos son productos del entorno en el que nacen y se adaptan al mismo.

El juego de las tabas² es originario de lugares en el que existía la cría del lechazo, a las canicas sólo se podía jugar en la época en la que el roble, producto de una contaminación por insectos, producía unas curiosas bolas de forma esférica

² Una taba que es un astrágalo, es decir un huesecillo de las patas de las ovejas, corderos y carneros. Para poder realizar el juego se usan doce tabas. La taba tiene cuatro posiciones distintas, cada una de las cuales recibe un nombre distinto. En cada zona, a veces en cada pueblo, esas posiciones reciben nombres diferentes; en Felechás se llamaban “huito”, “culito”, “correa” y “chicha”. Para comenzar se cogen las doce tabas entre ambas manos y se lanzan. Al caer al suelo lo hará cada una de un lado y comienza el juego. Se tira la pita al aire y antes de recogerla, sin dejar que cayera al suelo, se cogía una taba del suelo y también la pita. Como eran 12 tabas, había que tomar 3 en cada una de las posiciones señaladas (3 en “huito”, 3 en “culito”...) y por dicho orden; en caso de que no hubiera tres en una determinada postura, se realizaba un lanzamiento para darla la vuelta, cogiéndola en el siguiente. Ganaba aquella participante que lograba recoger las 12 tabas.

denominadas “agallas de roble”, etc. lógicamente, esto ocurría en lugares dónde había Robles. Estas situaciones nos señalan el tipo de sociedad subsistente en que se desarrollaron algunos juegos, una sociedad que se valía de aquello que les proporcionaba el medio para generar métodos de diversión. Esto es a grandes rasgos, la manera en que Blanchard y Cheska (1986), definían la cultura como un mecanismo adaptativo, por el cual se “permite que los seres humanos se adapten y sobrevivan en determinados nichos ambientales [...] (pág. 22)”. En un sentido general puede decirse que todas las fases de la cultura son importantes para la adaptación. Incluso algo tan especializado como el comportamiento deportivo.

La segunda idea es que *las estructuras del juego suponen unos textos que implican una simbología*. Por ejemplo, si recordamos el juego de la rayuela o tejo, su parte final es el denominado ‘cielo’. Esto simbolizaba que el ganador conseguía un premio comparable a ganarse el cielo desde un punto de vista místico. Esta simbología de debería a que el juego provendría de un monje español, quien quería simbolizar con él la propia vida, su comienzo y dificultades, la muerte, el infierno el purgatorio, y finalmente, el cielo como meta final (anónimo, Rayuela, 2014).

Por otro lado los juegos siempre han tenido la tipificación de ser destinados para chicas o para chicos, así, los juegos en los que predominaba el orden, la calma, el turno o la estética, eran los practicados por las primeras, mientras para los segundos quedaban los juegos de participación simultánea, el uso de la fuerza, la utilización de espacios amplios, etc.

Finalmente, *el juego es una forma de introducirse en la cultura*, aprendiendo una visión del entorno y la relación del propio juego con él, y cómo el juego puede servir a veces como preparación para el desarrollo de la vida dentro de ese mismo entorno. “Los juegos y deportes tradicionales se entienden como auténticas sociedades en miniatura, un laboratorio de relaciones sociales y culturales, en el que los actores, gracias a la tradición, aprenden a relacionarse con otros y con su cultura (Lavega, 2004, p.9)”.

4.1.3. Aspectos que definen la Cultura lúdica

4.1.3.1. Intergeneracionalidad de los juegos

La Intergeneracionalidad son las relaciones surgidas entre personas de distintos cortes de edad o generaciones, las cuales, establecen vínculos por las que pueden desarrollar un proyecto en común. En este caso, sería la transmisión de la cultura lúdica a los más jóvenes. Pero, ¿por qué es importante el fenómeno de la intergeneracionalidad? La importancia de poder compartir conocimientos entre personas de distintas generaciones ayudaría a generar un mejor tejido social, puesto que actualmente apenas existen vínculos sociales entre mayores y jóvenes, más allá de las propias relaciones familiares entre padres e hijos, abuelos y nietos, etc.

La importancia de conservar nuestra cultura, en este caso la lúdica, está en que quien más, quien menos, se siente identificado con las tradiciones, costumbres y maneras de pensar, que existen en su medio más próximo. Estas situaciones, su conocimiento, son las que nos dan el sentimiento de pertenencia a un medio o cultura. La interacción entre jóvenes y mayores puede suponer el poder compartir esa pertenencia: conocimientos, experiencias, atención y así, tener la oportunidad de lograr un apoyo mutuo entre jóvenes y mayores.

El hecho de poder compartir vivencias entre distintas generaciones ayudaría a que los jóvenes pudieran conocer las distintas tradiciones que existen y han existido en nuestra comunidad y además, ayudaría a nuestros mayores a sentirse partícipes de un proyecto importante, a mejorar su autoestima, puesto que la sociedad actual ‘margina’ de alguna manera a este colectivo, llegando prácticamente a la discriminación y ninguneando su dignidad. No todas las familias quieren cuidar de sus mayores, y eso es un problema, tanto a nivel social como cultural.

Por ello, considero que las relaciones intergeneracionales pueden ayudar a construir valores democráticos y de igualdad dentro de la escuela, además de ser un enlace directo con nuestro pasado más reciente y algo básico para el mantenimiento y transmisión de nuestra cultura, algo de capital importancia si pretendemos conseguir la perdurabilidad de los juegos tradicionales en el haber social.

Existen múltiples entes que podrían ser útiles para poder llevar a cabo este propósito, como asociaciones culturales, asociaciones dedicadas al desarrollo y conservación de los juegos tradicionales, asociaciones de personas mayores, etc. Por ejemplo, CONFEMAC³ (Confederación Estatal de Mayores Activos), tiene, entre otros objetivos, el “establecer, mantener y fomentar relaciones para colaborar con entidades e instituciones públicas y privadas, sean nacionales o extranjeras, y en particular con las europeas, para la consecución de los fines comunes y cooperar en todas las actividades respectivas”. Algunos de estas entidades podrían ser los centros escolares públicos y privados, con los que ya se está implantando un programa denominado “Todos aprendemos, todos enseñamos” en el que gracias a las múltiples asociaciones adheridas a ella, se están llevando a cabo contenidos en los que la temática es la transmisión de la Cultura Lúdica.

4.1.3.2. Interculturalidad de los juegos

El gran número de inmigrantes que ha llegado a nuestro país, y por ende, a nuestra comunidad autónoma, puede darnos la oportunidad de poder conocer juegos de otras partes del mundo. Quizá ahora, por la llegada de la crisis económica que azota nuestra sociedad desde 2008, haya hecho que muchos de ellos hayan abandonado nuestra región para regresar a sus países de origen, pero hay otros que han conseguido asentarse y podido matricular a sus hijos en los distintos centros educativos de nuestra comunidad. Aunque la interculturalidad no debe acotarse solamente a la relación con culturas exóticas, sino que también puede darse dentro del territorio nacional, al contar con distintas Comunidades Autónomas que disponen de una cultura propia.

Gracias a ello, es posible que podamos trabajar desde la perspectiva del conocimiento de otras culturas, y los juegos, pueden ser una gran herramienta con la que poder hacerlo. Todo ello con el propósito de enriquecer nuestra cultura, una cultura que, no olvidemos, se ha ido formando con todo aquello que los distintos pueblos que han habitado nuestra región a lo largo de la historia, han ido aportando a la misma, desde los romanos, hasta los vacceos o los árabes. No en vano “el pasado de una sociedad es su prólogo, y su futuro será el fruto de su creatividad (Blanchard y Cheska, 1986. Pág. 142)”. Por ello, aprovechar la diversidad de culturas que cohabitan en nuestra sociedad,

³ <http://www.confemac.net/>

el multiculturalismo, es una manera de poder seguir aportando calidad y contenido a nuestra propia cultura, aculturizando a los individuos: “se considera la aculturización como el proceso por medio del cual la cultura es transmitida a través del contacto entre grupos de diferentes culturas [...]. Simplificando, cuando dos culturas coinciden y se influyen mutuamente hay aculturización (Blanchard y Cheska, 1986. Pág.150)”.

Por otra parte, cabe destacar que las distintas administraciones educativas, ponen muy poco énfasis a la hora de mostrar cómo abordar este tipo de tradición lúdica pero, de la misma manera que para tratar la Intergeneracionalidad, podemos también tratar la interculturalidad, con la ayuda de grupos de padres que enseñen a los alumnos distintos juegos típicos de sus lugares de origen o también, con la ayuda de distintas obras en las que se recopilan infinidad de juegos multiculturales, tanto de España como del resto del mundo. Hemos de abordar el conocimiento de otras culturas con interés, valorando la diferencia existente con nuestras propias culturas, pero a la vez, aceptando que la exclusividad de cada una de estas culturas, es tan valiosa como las nuestras.

Conocer juegos de otras culturas, es una forma de educar interculturalmente, puesto que los alumnos, deben aprender a no discriminar por razón de origen. Es en cada escuela donde podemos y debemos potenciar las relaciones igualitarias que nos puede proporcionar una sociedad multicultural, por tanto, a través de los Juegos, podemos enseñar al alumnado a aprender los valores y normas culturales de una sociedad, ya que como hemos visto en el anterior punto dedicado a la dimensión cultural de los juegos motores, los juegos, son un reflejo de la cultura en la que viven.

Introducir en nuestras clases de Educación Física los juegos practicados en otras regiones locales y del mundo, puede suponer para nuestros alumnos, nuevas formas de pensar y actuar. Siempre teniendo en cuenta la dimensión cultural, una buena manera de mostrarles la globalidad de las culturas, sería ofrecerles comparativas entre los juegos que se practican en una región nacional o del mundo y los que vemos en nuestra propia región, ofreciendo distintas cuestiones para el análisis de ambos, por ejemplo, qué ven igual y qué diferente. Tal vez, se encontrarían muy pocas diferencias entre la práctica de unos y otros juegos. De hecho, Johan Huizinga deja patente en su obra “Homo Ludens”, que todas las culturas juegan y la mayoría lo hacen de una forma parecida. Por tanto,

utilizando los juegos, podemos conseguir que nuestros alumnos conozcan y valoren otros contextos culturales a partir del estudio y conocimiento del suyo propio.

4.1.3.3. La cuestión de género en los juegos

Los distintos currículum educativos resaltan la importancia, también dentro del área de Educación Física, de la coeducación y la igualdad de oportunidades entre ambos sexos. Un ejemplo de búsqueda de esa coeducación, puede ser el plan para la igualdad de género en la educación, propuesto por Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, realizado en 2005, y calificado como un:

Marco global de intervención en el contexto escolar para posibilitar la consolidación del principio democrático de la igualdad entre sexos. Con este plan se pretende diseñar y coordinar actuaciones que favorezcan, fundamentalmente, el conocimiento de las diferencias entre niños y niñas, entre hombres y mujeres, para establecer las condiciones escolares que permitan corregir las discriminaciones y estereotipos sexistas, la formación del alumnado en la autonomía personal como base para fomentar el cambio en las relaciones de género y la corrección de desequilibrios entre profesoras y profesores en actividades de responsabilidades escolares ofreciendo modelos no estereotipados (BOJA nº227.2005. Pág.20).68

Además, el propio plan se marca una serie de objetivos:

- Facilitar el conocimiento de las diferencias entre sexos
- Promover prácticas educativas igualitarias
- Promover cambios en las relaciones de género
- Corregir el desequilibrio de responsabilidades entre el profesorado

En muchos juegos tradicionales existe la discriminación por género. Pero quizá no es culpa del propio juego, sino que es la cultura que rodeaba la puesta en marcha del mismo la que los cataloga o catalogaba como juegos de chicos y de chicas, o cómo las mujeres solamente podían jugar a juegos una vez que hubieran terminado todas sus tareas hogareñas. Así lo reflejan García y Martínez (200): “las diferencias que se consideraban naturales están, en la mayor parte de los casos, construidas socialmente y

se basan en estructuras que dividen desigual y discriminatoriamente los espacios de desarrollo personal de hombres y mujeres.”

La escuela es un espacio ideal para atajar el desarrollo de estas diferencias, al ser un lugar en el que se enseña de manera temprana, y un territorio adecuado para comenzar a cambiar la sociedad y la cultura. Hay que caminar hacia un coeducación real, en la que chicos y chicas sean tratados de la misma forma, solo así se podrá hacer de manera efectiva ese cambio de mentalidad social y cultural, y aunque hoy en día parece que este hecho está cambiando, en muchas ocasiones, tanto el currículum educativo, como el currículum oculto, tiende a masculinizar el género femenino, incorporándoles a realizar juegos y actividades que antes sólo hacían los chicos, y no porque las chicas jueguen al fútbol, ya estamos en un espacio igualitario. Quizá la solución a esto es que también los chicos reproduzcan actividades y juegos que también eran catalogadas como “de chicas”.

Quizá la elección de juegos que no impliquen una desigualdad entre niñas y niños fuera el camino más eficaz que muchos elegirían para evitar este tipo de conflictos. Pero para conseguir este objetivo, y educar con él, lo mejor es elegir juegos en los que este conflicto esté presente y trabajar a partir de ello, con metodologías como el Juego Bueno, en el que el trabajo de las relaciones es un tema de capital importancia. Hay que pensar que los juegos tienen que ser de todos los que participan, sean niñas o niños, y todos deben tener la oportunidad de aprender de ellos en igualdad de condiciones.

4.2. HACIA UNA DEFINICIÓN DE JUEGO Y JUGAR

4.2.1. ¿Qué es el juego?

Definir el juego puede ser algo complejo. Es un término que no tiene unanimidad en su definición para muchos autores que lo han estudiado, y si elegimos una definición concreta para hacerlo, posiblemente obviaremos otras características importantes que otros autores resaltan de él.

El juego es quizá la actividad natural que más se identifica con el género humano, a pesar de que otras muchas especies animales, también lo practican por propia naturaleza. Decía Huizinga (1987) que el juego “es una actividad libre y espontánea, y

que el juego por mandato (pág. 19)”, no es juego. También Buytendijk (1935?) mantiene en su libro “El juego y su significado” que “lo espontáneo, lo libre, es una de las características esenciales del jugar (pág. 20)”, y que “particularmente el niño es quien distingue muy finamente lo que es juego y lo que no merece este nombre (pág. 22)”, dejando claro que los niños no necesitan muchas explicaciones para conocerlo.

El propio Huizinga (1987), lo define también de la siguiente manera:

Actividad u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente (pág. 45-46)

Ya el propio diccionario de la RAE lo define, entre otras, como “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Pero quizá esto no sea del todo correcto, puesto que hay juegos que carecen de reglas, por ejemplo, columpiarse, construir con cubos de juguete o cuando un bebé manipula un sonajero.

García y Martínez (2000) también hacen referencia al juego desde un punto de vista educativo:

El juego es un contenido habitual en las clases de Educación Física y una actividad presente en los patios escolares, sobre todo en Primaria. Los adultos hemos configurado una imagen del mismo muy bondadosa y nos cuesta ver los conflictos y desequilibrios que pueden quedar enmascarados por el movimiento y el entusiasmo de la mayoría (pág. 94).

Por otra parte, se observa la práctica del juego como algo desinteresado y que se practica voluntariamente, esto es algo que indudablemente no podremos cumplir dentro de un contexto educativo, puesto que en cierto modo habrá ocasiones en que

“obligaremos” a algunos alumnos a tener que jugar. El reto como maestros estaría en conseguir que ninguno se sintiera obligado a la hora de practicarlo y que todos puedan aprender cosas nuevas a través de su práctica. Lo importante es que usando el juego como contenido educativo, los alumnos experimenten sucesos significativos para ellos y puedan aprender de los mismos.

4.2.2. ¿Qué es jugar?

Entendemos que jugar es algo que se hace por el puro placer de hacerlo, aunque dentro del ámbito educacional, el juego puede ser un contenido que puede utilizarse para enseñar multitud de cosas nuevas a nuestros alumnos, como la estrategia, las habilidades o el pacto de su normativa, por ejemplo.

En los primeros años de vida, el ser humano juega, y aprende a desenvolverse en la vida jugando, pero debemos enfocar el juego solamente a este periodo inicial del desarrollo cognitivo, ya que es una actividad que abarca a todo tipo de edades, desde los más pequeños a los más mayores. Simplemente, hemos de encontrar alguien que esté dispuesta/o a dejarse atraer por el placer y la diversión de poder aprender cosas nuevas mediante la práctica de juegos, y con ello, ejercitar sus capacidades potenciales, tanto físicas como intelectuales. Por tanto, para que el juego adquiriera su auténtica dimensionalidad y naturalidad, debe ser, como decíamos en el apartado anterior, algo espontáneo, placentero y desinteresado. Si un niño juega a disgusto o no se divierte con lo que hace, no podríamos decir que está jugando, porque básicamente, no va a jugar, sino que hará como que lo hace.

Stuart Brown (2010) resalta siete propiedades que nos puede aportar el acto de jugar, y que pueden ligar a lo expresado en el anterior párrafo. Dos de ellas serían las siguientes:

La actividad de jugar se diferencia de otras actividades en que la realizamos **con el sólo fin de divertirnos**. No parece estar hecha para ayudarnos a sobrevivir. No nos ayuda a ganar dinero ni a obtener comida. No tiene un fin práctico, sino que la hacemos por el mero placer que nos produce. Por eso algunas personas creen que es una pérdida de tiempo. También es **voluntaria**, no la hacemos por obligación ni por deber (pág. 27-28).

La actividad voluntaria del juego, es algo que también mantiene Huizinga (1987) en “Homo Ludens”, en él nos adelantaba que “todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego (pág. 20)”.

Otras propiedades que Brown (2010) atribuye al juego y su práctica, son las siguientes:

Jugar también es una actividad **agradable de por sí**. Es divertida. Nos hace sentir bien. Nos estimula psicológicamente, como dicen los científicos. Además constituye un remedio para el aburrimiento.

Jugar es una actividad **entretendida**. Cuando estamos inmersos en algo que nos gusta, perdemos la noción del tiempo. También nos **absorbe**. Dejamos de preocuparnos de si tenemos buen o mal aspecto, de si parecemos listos o estúpidos. Dejamos de pensar en el hecho de que estamos pensando. Al jugar con la imaginación, podemos incluso cambiar de identidad. Vivimos plenamente el momento, entramos en un estado que trasciende la conciencia ordinaria. Experimentamos lo que el psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi llama un ‘estado de flujo’.

Otra característica del juego es que **nos ayuda a improvisar**. No actuamos siempre de la misma forma. Estamos abiertos al acaso, la suerte. Estamos dispuestos a incluir en el juego unos elementos aparentemente irrelevantes. El acto mismo de jugar puede ser una actividad que no se considere ‘normal’. El resultado es que experimentamos con nuevas conductas, pensamientos, estrategias, movimientos o formas de ser. Vemos las cosas de distinta forma y obtenemos unas nuevas percepciones. Por ejemplo, mientras un artista o un ingeniero está en la playa haciendo un castillo de arena, pueden ocurrírsele nuevas ideas sobre su trabajo. Una niña que juegue a servir el té puede aprender que las buenas maneras y las convenciones sociales le aportan una sensación de seguridad y de poder, y que no son algo impuesto concebido para incomodarla.

Uno no pretendía hacer estos descubrimientos, pero al jugar los obtiene espontáneamente. Cuando jugamos nunca sabemos lo que va a ocurrir.

Por último, jugar es una actividad que **siempre deseamos hacer**. Nunca nos cansamos de ella debido al placer que nos produce. Siempre encontramos la forma de seguir jugando. Si hay algo que trunca nuestra diversión, improvisamos nuevas reglas o condiciones para seguir jugando. Y cuando terminamos, estamos deseando jugar de nuevo.

Estas propiedades son las que hacen que para mí el acto de jugar sea la esencia de la libertad. Los factores que más nos atan o limitan –la necesidad de ser prácticos, de seguir unas reglas, de complacer a los demás, de aprovechar el tiempo- , que nos hacen sentir culpables, se evaporan. Jugar es un placer en sí mismo, su propia razón de ser (pág. 27-28).

Quizá Brown, atribuye muchas características bondadosas a los juegos que estos no tienen. No todos los participantes que juegan se sienten bien cuando lo hacen, si bien, quizá este sea un aspecto que involucra más a la persona que lo practica, que al propio juego en sí. Sin embargo, he decidido incluir este apartado sobre lo que él considera ‘jugar’ porque es una definición hecha desde el punto de vista de la psicología, dado que Brown es psiquiatra e investigador del juego, y para otras definiciones, he optado por autores más ligados a la Pedagogía sobre el juego. Él asegura que muchas de las cosas que derivan de su práctica, como las risas, el bullicio o la fantasía, son cosas que van más allá de la propia diversión. Mantiene que las personas que durante su infancia dedican mucho tiempo al juego, se convertirán en adultos mucho más inteligentes y felices que aquellos que no han jugado.

Por tanto, como maestros, tenemos una gran labor en lo que representa el desarrollo cognitivo de nuestros alumnos. El período de la infancia marca el futuro de cualquier persona, quien mejor que nosotros, los maestros, que tratamos con edades tan prematuras, para enseñar a los alumnos a jugar y aprender cosas que nos pueden aportar los juegos. No sólo los tradicionales y populares, sino todo tipo de ellos. “Nada estimula el cerebro como el juego”, apostilla Brown.

Sobre su investigación sobre el juego, es recomendable ver el siguiente video, en el que Brown arroja datos fundamentales para el entendimiento del juego como algo más que un simple divertimento o pasatiempo:

(http://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital?language=es#t-10675)

4.3. JUEGO Y DEPORTE POPULAR, TRADICIONAL Y AUTÓCTONO

Estos tres términos pueden parecer muy similares, hasta tal punto, que mucha gente llega a confundirlos, pero en realidad, tienen muchas contrariedades que los hacen diferentes entre ellos.

En el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (RAE) obtendríamos las siguientes definiciones para los conceptos Tradicional, Popular y Autóctono:

- **Tradicional:** *perteneciente o relativo a la tradición. / Que se transmite por medio de ella. / Que sigue las ideas, normas o costumbres del pasado.*
- **Popular:** *perteneciente o relativo al pueblo / Que es peculiar del pueblo o procede de él. / Propio de las clases sociales menos favorecidas. / Que está al alcance de los menos dotados económica o culturalmente. / Que es estimado o, al menos, conocido por el público en general. / Dicho de una forma de cultura: Considerada por el pueblo propia y constitutiva de su tradición.*
- **Autóctono:** *que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra. / Se dice de los pueblos o gentes originarios del mismo país en que viven (si se aplica a personas).*

Podemos decir entonces que lo **tradicional**, es aquello que se transmite de generación en generación y se conserva en el tiempo. Lo **autéctono** es algo que se realiza (o practica, en este caso), en el mismo lugar donde nace y, por último, lo **popular** es la forma en que el pueblo lo vive o lo pone en marcha, es algo compartido y practicado por todos, pudiendo convertirse en tradicional, y pasar de generación a generación.

4.3.1. Interdisciplinariedad del juego tradicional

Tanto en términos generales del currículo de Educación primaria de Castilla y León, como particulares para el área de Educación física, la interdisciplinariedad de los contenidos es algo por lo que se apuesta de una manera profunda en cada uno de los apartados del mismo.

Los juegos tradicionales, pueden ser también una buena herramienta para tratar contenidos del resto de las asignaturas presentes en el currículum educativo. Así con **lengua castellana y extranjera**, gracias a la multitud de vocablos existentes que se utilizan para la realización de estos juegos (bolo, tanga, tanto...), además de que el juego puede ser ámbito de estudio e investigación por el alumnado, recordemos la intergeneracionalidad de los juegos y como las experiencias junto a los mayores, pueden ser una buena piedra de toque para el aprendizaje de una entrevista, por ejemplo. Las instrucciones para el desarrollo de los juegos se pueden hacer de manera oral o escrita, y también puede ser útil, el saber distinguir entre juegos de carácter popular, autóctono o tradicional.

Con **matemáticas**, gracias al tanteo de marcadores, el trazado de diferentes figuras geométricas que muchos de estos juegos precisan para el trazado del campo de juego (si lo necesitara) incluso con instrumentos de medida, la numeración de espacios determinados (como en la rayuela), etc. Además, se pueden modificar el nombramiento directo por números, en juegos como el pañuelo, y aplicarles una multiplicación al mismo: en lugar de decir el '6', decimos, 3 por 2. También los sorteos para saber quien la vela pueden tener un carácter numérico (pares o nones).

Con **Educación artística**, por las muchas retahílas de los juegos que son cantadas, canciones durante el desarrollo, ritmos o simplemente, con la elaboración de materiales para el desarrollo del juego o simplemente por el análisis que el alumno pudiera hacer del patrimonio cultural material o inmaterial que nos dejan estos juegos

Con **Conocimiento del medio**, por el propio desarrollo de los juegos, pudiendo elegir un entorno geográfico adecuado para su práctica y aprender a distinguir los beneficios que traen para el desarrollo del mismo, el uso de un tipo de espacio u otros, las fiestas

patronales y la práctica de juegos... El conocimiento de la relación entre cultura, medio y el desarrollo de estos juegos, puede ser también un buen contenido a trabajar: investigar cómo eran las personas o sociedades que practicaban estos juegos, su actividad económica, subsistencia, analizar los materiales que se usan en ellos (por ejemplo, las agallas de roble si se juega a las canicas), etc.

5. ANÁLISIS COMPARATIVO DE ALGUNOS CURRÍCULUM AUTONÓMICOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

En este apartado vamos a ver qué dicen algunos currículum educativos existentes en nuestro país sobre la Cultura lúdica: juego tradicional, lo relacionado con los Juegos, la/s Cultura/s, la Intergeneracionalidad, la interculturalidad o el género, puesto que son los puntos claves a analizar en el desarrollo de este trabajo.

Los currículum elegidos para analizar y comparar con el de nuestra propia Comunidad autónoma de Castilla y León, han sido elegidos por criterios meramente personales, basados en primer lugar por la idea de proximidad física con nuestra región, y en segundo, por ser autonomías con un potente regionalismo y muy implicadas en la conservación de sus tradiciones (veremos si lo hacen a través del currículum), como pueden ser Galicia, Cataluña, País Vasco o Cantabria.

De cada uno de ellos destacaremos solamente lo que, a mi juicio, mencionan sobre Cultura lúdica y aspectos de ella, en los apartados dedicados a Educación física, ya que analizar todo el currículum y todos los currículum autonómicos sería muy extenso, y dentro de ellos, los contenidos incluidos en el bloque 5 sobre *Juegos y actividades deportivas* o aquel que sea similar en cada currículo, puesto que es el apartado que más directamente incide sobre los juegos tradicionales. Además, se incluirá lo que se dice sobre ellos en la propia introducción del área, los objetivos planteados para la misma, los contenidos dedicados a cada ciclo, así como sus criterios de evaluación correspondientes y lo que puedan decir las competencia básicas, siempre que estén

relacionados directamente con algún aspecto del juego tradicional desde su perspectiva cultural e intercultural, intergeneracional y de género.

Finalmente, mediante un código de colores, compararemos entre sí todo lo dicho en las introducciones del área de Educación física, los objetivos del área, las competencias básicas, los contenidos por ciclos y los criterios de evaluación, de los distintos currículum analizados. Aquellas que guarden originalidad y propiedad de cada uno de los currículos, quedará en negro, aunque no quita que pueda tener, en algún caso, cierta similitud entre unos y otros. Lo que se intenta con esta acción es tratar de discernir si dentro del panorama de los currículum autonómicos es más lo que nos une que lo que nos separa o viceversa.

	INTRODUCCIÓN AL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	COMPETENCIAS BÁSICAS
CASTILLA Y LEÓN	<p>En el quinto párrafo de la introducción, vemos como se califica al deporte, los juegos y los bailes tradicionales, como elementos de la cultura: “de la gran variedad de formas culturales en las que ha derivado la motricidad, el deporte es una de las más aceptadas y difundidas en nuestro entorno social, aun cuando las actividades expresivas, los juegos y los bailes tradicionales siguen gozando de un importante reconocimiento”.</p> <p>Poco después, en el octavo, se nos dice: <i>“el área de Educación física dispone de un campo privilegiado para el desarrollo de estas actitudes y valores: el del juego”</i>, para más adelante, otorgarle un: “valor social y antropológico permite al alumno relacionar su actividad con la realidad de su propio contexto cultural y ambiental”. Es evidente que aquí, muestra una relación clara entre el juego y la cultura.</p> <p>Finalmente, en la parte en la que se resumen los contenidos de los distintos bloques, se nos presenta el juego y las actividades deportivas como “manifestaciones culturales de la motricidad humana”.</p> <p>“Independientemente de que el juego pueda ser utilizado como estrategia metodológica, también se hace necesaria su consideración como contenido por su valor antropológico y cultural.”</p>	<p><i>“Por otro lado, la importancia que, en este tipo de contenidos, adquieren los aspectos de relación interpersonal hace destacable aquí la propuesta de actitudes dirigidas hacia la solidaridad, la cooperación y el respeto a las demás personas”.</i></p> <p>“Participar en actividades físicas compartiendo proyectos [...], evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales”.</p> <p>“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales...”</p> <p><i>“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, danzas, juegos y deportes populares y/o tradicionales y los entornos en que se desarrollan, especialmente en las modalidades autóctonas de la Comunidad, participando en su recuperación, mantenimiento y conservación”.</i></p>	<p>Competencia social y ciudadana: “cabe destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural del acervo cultural de Castilla y León, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas populares y tradicionales”.</p> <p>Competencia cultural y artística: “a la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos”.</p>
GALICIA	<p>En el quinto párrafo de la introducción, vemos la primera referencia sobre la coeducación: <i>“igualmente, en educación física se debe incidir en la coeducación y en la igualdad de oportunidades entre ambos sexos. Las actividades propuestas atenderán del mismo modo a los niños y a las niñas, integrando a todas las personas participantes indistintamente para poder alcanzar los objetivos”.</i></p> <p>Se <i>“priorizan aspectos relativos a la práctica de juegos y de deportes, a la realización de juegos populares y tradicionales gallegos y al respecto por las normas y por las compañeras y compañeros”.</i></p> <p><i>“El juego está presente casi desde el nacimiento y va evolucionando con la persona. [...] Los juegos populares tradicionales de Galicia estarán presentes en todos los ciclos de esta etapa educativa, de manera que el área contribuya a la conservación de la cultura gallega.</i></p>	<p>“Participar en actividades físico-deportivas compartiendo proyectos, [...] evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales”.</p> <p>“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales...”</p> <p><i>“Conocer y practicar juegos, deportes y/o bailes tradicionales propios de la cultura gallega, mostrando interés por la indagación en este terreno y por su difusión y valorando las repercusiones que tienen en nuestra sociedad”.</i></p>	<p>Competencia social y ciudadana: <i>“la educación física conciencia y ayuda a tener en cuenta a las demás personas en las actividades propuestas, [...] aceptando las posibilidades y limitaciones propias y ajenas, independientemente del sexo, de la raza, de las creencias, de las características físicas...”</i></p> <p>Competencia cultural y artística: <i>“entendiendo algunas manifestaciones de la motricidad humana como hechos culturales presentes en todas las culturas y civilizaciones”.</i></p> <p><i>“El juego tiene un carácter natural, está presente en las personas casi desde el nacimiento y puede ser multidisciplinar. Es necesario destacar los tradicionales de Galicia, que en un pasado tuvieron gran difusión, y que fueron transmitidos de generación en generación. El desarrollo de juegos o de actividades cooperativas favorecerá la adquisición de multitud de valores y de competencias básicas”.</i></p>

	INTRODUCCIÓN AL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	COMPETENCIAS BÁSICAS
GALICIA (Cont.)	<p>En los dos extractos anteriores, vemos como ya se busca la conservación del patrimonio cultural con la práctica de juegos propios de Galicia, y también, se hace un pequeño guiño hacia la coeducación.</p> <p>En el párrafo en el que se explica el contenido de los distintos bloques, se habla de los juegos y actividades deportivas como <i>“manifestaciones culturales de la motricidad humana”</i>.</p> <p>Ofrece una visión del juego como <i>“un recurso metodológico o un contenido con sentido propio, con fin en sí mismo”</i>.</p> <p>Por último, <i>“la actividad física debe ser enfocada de tal modo que mejore las relaciones afectivas y potencie las actitudes y valores de una sociedad solidaria y respetuosa con las personas, sin distinciones por razón de sexo, de etnia, de religión, de ideología, de capacidad física o sensorial...”</i>. Finalmente, vemos un apartado en el que la propia actividad física es vista como un medio para educar intercultural y coeducativamente.</p>		
ASTURIAS	<p>En el segundo párrafo de la introducción, se menciona la Educación Física como un área que <i>“pretende dar respuesta, a través de sus intenciones educativas, a aquellas necesidades, individuales y colectivas, que conduzcan al bienestar personal y a promover una vida saludable, lejos de estereotipos y discriminaciones de cualquier tipo”</i>.</p> <p>Dentro de la explicación que hace de cada uno de los cinco bloques en que se divide el área (párrafo 7), encontramos a todos los juegos definidos como <i>“manifestaciones culturales de la motricidad humana”</i></p> <p>Ofrece una visión del juego como estrategia metodológica, y también como un buen contenido por su valor <i>“antropológico y cultural”</i>.</p> <p><i>“Por otro lado, la importancia que, en este tipo de contenidos, adquieren los aspectos de relación interpersonal hace destacable aquí la propuesta de actitudes dirigidas hacia la solidaridad, la cooperación y el respeto a las demás personas”</i>.</p> <p>En toda el área de Educación Física, y el bloque de Juegos en particular, <u>no se nombra</u> en ningún momento a los Juegos Populares y Tradicionales como tal, simplemente, se habla de juegos.</p>	<p><i>“[...] actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas, independientemente del sexo”</i>.</p> <p><i>“Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales”</i>.</p> <p><i>“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales...”</i></p>	<p>Competencia social y ciudadana: <i>“[...] la características de la Educación física, [...] la hacen propicia para la educación de habilidades sociales [...], son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad. [...]. Finalmente, cabe destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas, así como las causas históricas del papel de hombres y mujeres en esas actividades”</i>.</p> <p>Competencia cultural y artística: <i>“...a la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos”</i>.</p>

	INTRODUCCIÓN AL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	COMPETENCIAS BÁSICAS
CANTABRIA	<p>En el quinto párrafo, vemos que se expresa lo siguiente: <i>“de la gran variedad de formas culturales en las que ha derivado la motricidad, la actividad deportiva es una de las más aceptadas y difundidas en nuestro entorno social, aun cuando las actividades expresivas, los juegos y los bailes tradicionales siguen gozando de un importante reconocimiento”</i>. Este párrafo es prácticamente idéntico al del currículum de Castilla y León.</p> <p>También en el quinto párrafo, se hace un llamamiento a: <i>“[...] la participación coeducativa, la no discriminación, [...] la educación intercultural...”</i>.</p> <p>El currículum cántabro es el primero que hace un llamamiento claro hacia una educación intercultural: <i>“la Educación física debe hacer especial hincapié en el desarrollo de una educación intercultural como respuesta necesaria ante los profundos cambios sociales fruto de los movimientos migratorios que se están produciendo en la actualidad. Será necesario introducir prácticas y propuestas que favorezcan el conocimiento y respeto de las diferentes culturas y el desarrollo de los valores en los que se basa una convivencia democrática. De esta manera estaríamos fomentando en nuestros alumnos actitudes que desarrollen en ellos el espíritu de aprecio y respeto mutuo para las otras culturas y estilos de vida”</i>.</p> <p>En el apartado dedicado al resumen de los distintos bloques, encontramos que sobre el bloque 5 se dice que: <i>“presenta contenidos relativos al juego y a las actividades deportivas entendidos como manifestaciones culturales de la motricidad humana”</i>.</p> <p><i>“Independientemente de que el juego pueda ser utilizado como estrategia metodológica, también se hace necesaria su consideración como contenido por su valor antropológico y cultural”</i>.</p> <p><i>“Por otro lado, la importancia que, en este tipo de contenidos, adquieren los aspectos de relación interpersonal hace destacable aquí la propuesta de actitudes dirigidas hacia la solidaridad, la cooperación y el respeto a las demás personas”</i>.</p>	<p><i>“Participar en actividades físicas [...] evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales”</i>.</p> <p><i>“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales...”</i></p> <p><i>“Conocer y practicar juegos y actividades deportivas tradicionales, haciendo especial hincapié en los propios de la Comunidad de Cantabria, valorando su práctica y la necesidad de su conservación”</i>.</p> <p><i>“Fomentar actitudes que desarrollen el espíritu de aprecio y respeto para las otras culturas, razas y estilos de vida, utilizando para ello actividades interculturales, danzas y juegos del mundo”</i>.</p>	<p>Competencia social y ciudadana: <i>“las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad [...] Finalmente, cabe destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas”</i>.</p> <p>Competencia cultural y artística: <i>“...a la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos”</i>.</p>
PAIS VASCO	<p>Las primeras líneas en las que se menciona claramente el sentido de los que busca este trabajo se encuentra en el sexto párrafo del decreto: <i>“las relaciones interpersonales que se generan alrededor de la actividad física permiten incidir en la asunción de valores como el respeto, la aceptación o la cooperación, transferibles al quehacer cotidiano, con la voluntad de encaminar al alumnado a establecer relaciones constructivas con las demás personas en situaciones de igualdad”, algo que es común en casi todos los currículum analizados, por lo que no se aporta nada distintivo respecto al objeto de este trabajo.</i></p>	<p><i>“Valorar positivamente la práctica habitual, regular y moderada, de actividad física, para manifestar una actitud responsable hacia uno mismo y las demás personas...”</i>.</p> <p><i>“Apreciar el carácter sociocultural de las tradiciones lúdicas y físico-deportivas de Euskal Herria y de otras culturas, para respetar y apreciar los valores de la cultura vasca y del resto de las culturas, mediante la práctica de juegos y expresiones tradicionales y populares”</i>.</p>	<p>Competencia social y ciudadana: <i>“las actividades físicas, propias de esta materia, son un medio eficaz para facilitar [...] la igualdad”. [...] Para trabajar competencias asociadas al ámbito de la inserción social se puede utilizar la dimensión cultural de los juegos y deportes procedentes de diferentes culturas. Cabe destacar que se puede contribuir de forma significativa a conocer la riqueza cultural de Euskal Herria, mediante la práctica de diferentes juegos populares y danzas propias del lugar. La Educación Física dentro del ámbito de la inserción social, aprecia y mantiene una actitud de apertura hacia el carácter sociocultural de las actividades lúdicas y físico-deportivas como elemento impulsor del (cont.)</i></p>

	INTRODUCCIÓN AL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	COMPETENCIAS BÁSICAS
PAIS VASCO (Cont.)	<p>El currículum vasco aporta la novedad de que el bloque de Educación Física se organiza en cuatro bloques, uno menos que el resto, dejando el último de ellos dedicado a la “Cultura motriz”, en el que se plasman cuestiones sobre el juego, que no son muy diferentes a lo visto en otros currículum:</p> <p><i>“[...] juego y a las actividades deportivas entendidos como manifestaciones culturales de la motricidad humana”.</i></p> <p><i>“Independientemente de que el juego pueda ser utilizado como estrategia metodológica, también se hace necesaria su consideración como contenido por su valor antropológico y cultural”.</i></p> <p>Habla también de los juegos como un contenido de relación interpersonal, en el que se <i>“hace destacable aquí la propuesta de actitudes dirigidas hacia la solidaridad, la cooperación y el respeto a las demás personas”.</i></p> <p>Después de hablar del contenido de los distintos bloques en que se divide el área, dice que durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del área: <i>“hay que evitar cualquier discriminación por razón de sexo, clase social, raza, diferencias interpersonales o de capacidades, y para ello hay que romper los estereotipos sociales y las actitudes xenófobas vigentes”.</i></p> <p>Menciona también que: <i>“cobran mucha importancia los contenidos [...] culturales”</i> dentro del ámbito de aprendizaje.</p> <p>Vemos que en la introducción al área del currículum vasco se nombra algo referente a la interculturalidad y la igualdad, nada sobre la intergeneracionalidad (muy común también en el resto de currículum), ni tampoco sobre la conservación de los juegos populares y tradicionales vascos.</p>	<p><i>“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, tipos de juegos, tradiciones lúdicas, actividades deportivas y danzas según diferentes criterios socioculturales para apreciar los valores de la cultura vasca”.</i></p>	<p>... sentido de pertenencia a una cultura determinada y respeto hacia otras formas culturales diferentes a la propia”.</p> <p>Competencia en cultura humanística y artística: <i>“...a la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos. Esta área es un medio para vivir la cultura popular. Nuestro comportamiento motor tiene una estrecha relación con nuestra tradición cultural y simbólica, además favorece a la integración y equilibrio entre la cultura vasca y la cultura universal. Analizar el deporte desde una perspectiva de juego y competición implica subrayar la vinculación de una actividad lúdica con una determinada cultura. Ese punto de vista, además de impulsar la heterogeneidad de los distintos juegos, fomenta una actitud de respeto entre las culturas de los pueblos. Las culturas no son unas mejores que otras, las culturas son bienes universales, y respetarlas ayuda a lograr un equilibrio entre todas las culturas.”.</i></p> <p><i>“Los juegos vascos y del mundo entero son una buena vía para que los estudiantes se den cuenta de ello. Mediante el juego y los deportes puede llegar a descubrirse el valor de la cultura vasca, siendo ese el primer paso para aceptar y respetar las demás culturas”.</i></p>
NAVARRA	<p><i>“El área de Educación Física se muestra sensible a los acelerados cambios que experimenta la sociedad [...] lejos de estereotipos y discriminaciones de cualquier tipo”.</i></p> <p><i>“De la gran variedad de formas culturales en las que ha derivado la motricidad, el deporte es una de las más aceptadas y difundidas en nuestro entorno social, aun cuando las actividades expresivas, los juegos y los bailes tradicionales siguen gozando de un importante reconocimiento”.</i></p> <p>Al hablar del bloque 5, dedicado a los juegos y deportes: <i>“presenta contenidos relativos al juego y a las actividades deportivas entendidos como manifestaciones culturales de la motricidad humana”.</i></p>	<p><i>“Apreciar la actividad física para el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo y las demás personas...”</i></p> <p><i>“Participar en actividades físicas [...] evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales”.</i></p> <p><i>“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales...”.</i></p>	<p>Competencia social y ciudadana: <i>“[...] se contribuye a conocer y apreciar la riqueza cultural, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas”.</i></p> <p>Competencia cultural y artística: <i>“A la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos.”.</i></p>

	INTRODUCCIÓN AL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	COMPETENCIAS BÁSICAS
NAVARRA	<p><i>“Independientemente de que el juego pueda ser utilizado como estrategia metodológica, también se hace necesaria su consideración como contenido por su valor antropológico y cultural”.</i></p> <p><i>“Por otro lado, la importancia que, en este tipo de contenidos, adquieren los aspectos de relación interpersonal hace destacable aquí la propuesta de actitudes dirigidas hacia la solidaridad, la cooperación y el respeto a las demás personas”.</i></p> <p>El currículum navarro es, de largo, el que menos hace hincapié sobre la conservación de la Cultura Lúdica, centrándose sobre todo en tratar la igualdad entre sexos y personas.</p>		
CATALUÑA	<p>A primera vista sorprende mucho que en el currículum de Cataluña, no se indique nada sobre la conservación de la Cultura Lúdica en toda su introducción al área, partiendo de la base, que de los currículum autonómicos analizados, el catalán parte con el regionalismo más potente de todos. Lo único que menciona sobre alguno de los temas que tratamos en este TFG es lo siguiente:</p> <p><i>“las actividades del área han de potenciar las actitudes y valores propios de una sociedad solidaria, sin discriminación, respetuosa con las personas y el entorno”.</i></p> <p>En el apartado sobre consideraciones sobre el desarrollo del currículo se menciona: <i>“ser sensible a las diferencias culturales y su influencia sobre los hábitos de vida...”.</i></p>	<p><i>“Compartir y disfrutar del ejercicio físico y de la expresión y comunicación corporal en colectividad mediante el juego, la danza y cualquier actividad física que conlleve el desarrollo de la persona”.</i></p> <p><i>“Participar en actividades físicas [...] sin discriminaciones, por medio de la participación solidaria, tolerante, responsable y respetuosa, y resolviendo los conflictos mediante el diálogo”.</i></p> <p><i>“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, propios y de otras culturas...”</i></p>	<p>Competencia social y ciudadana: <i>“ya que ayuda a aprender a convivir, aceptar las reglas para el funcionamiento colectivo, la participación y el respeto hacia las diferencias y conocer las posibilidades y limitaciones propias y ajenas”.</i></p> <p>Competencia cultural y artística: <i>“el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales de la motricidad humana”.</i></p>

	CONTENIDOS BLOQUE JUEGOS Y DEPORTES			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
CASTILLA Y LEÓN	<p><i>“El juego como actividad común a todas las culturas. Realización de juegos libres y organizados”.</i></p> <p><i>“Actitud de colaboración, tolerancia y no discriminación en la realización de los juegos”.</i></p> <p><i>“Conocimiento, aprendizaje y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales”.</i></p> <p><i>“Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquéllos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León”.</i></p>	<p><i>“El juego y el deporte como elementos de la realidad social: juego y deporte popular, tradicional y autóctono entre los más representativos del acervo cultural de Castilla y León”.</i></p> <p><i>“Respeto y tolerancia hacia las personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales”.</i></p> <p><i>“Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquéllos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León”.</i></p>	<p><i>“El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales: conocimiento del significado y alcance de los deportes tradicionales representativos del contexto sociocultural de Castilla y León”.</i></p> <p><i>“Aceptación y respeto hacia las [...] personas que participan en el juego...”</i></p> <p><i>“Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquéllos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León”.</i></p>	<p><i>“[...] Conocer y practicar diferentes juegos infantiles populares y tradicionales de su Comunidad...”.</i></p> <p><i>“Conocer y practicar diferentes bailes infantiles populares y tradicionales de su Comunidad”.</i></p>	<p><i>“Participar del juego y las actividades deportivas con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas. Practicar y diferenciar juegos populares, tradicionales y autóctonos”.</i></p> <p><i>“Conocer el papel que desempeñan el contexto sociocultural y el entorno natural en el origen y transmisión de los juegos populares y tradicionales de Castilla y León”.</i></p>	<p><i>“Conocer y practicar deportes populares y tradicionales representativos de Castilla y León, y establecer las relaciones pertinentes con su valor sociocultural actual...”</i></p>
GALICIA	<p><i>“Consideración del juego como actividad común a todas las culturas”.</i></p> <p><i>“Conocimiento y práctica de juegos populares tradicionales gallegos”.</i></p> <p><i>“Respeto a las personas participantes en el juego...”</i></p>	<p><i>“Apreciación del juego y del deporte como elementos de la realidad social”.</i></p> <p><i>“Búsqueda de información sobre juegos populares, autóctonos y tradicionales de Galicia y práctica de estos”.</i></p> <p><i>“Respeto hacia las personas participantes en el juego, valorando el esfuerzo y rechazando los comportamientos antisociales”.</i></p>	<p><i>“Reconocimiento del juego y del deporte como fenómenos sociales y culturales...”</i></p> <p><i>“Aceptación y respeto [...] hacia las personas que participan en el juego...”.</i></p> <p><i>“Recopilación de información sobre juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales de Galicia y práctica de estos”.</i></p> <p><i>“Valoración del esfuerzo personal y del colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y de prejuicios”.</i></p>	<p><i>“Participar y disfrutar de los juegos [...], experimentando relaciones positivas con las otras personas participantes. En este caso se valoran especialmente las relaciones adecuadas con los compañeros y con las compañeras...”</i></p> <p><i>“Conocer y practicar juegos populares tradicionales gallegos, interesándose por su búsqueda y valorando su importancia: Se quiere comprobar el conocimiento y la práctica por parte del alumnado de algunos aspectos de la tradición gallega, tales como los juegos o mismo los juguetes y los bailes.”.</i></p>	<p><i>“Participar en juegos y en actividades deportivas con conocimiento de las normas, resolviendo los retos cooperativamente y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas: [...] rechazando los comportamientos antisociales; evi-tando discriminaciones, estereotipos, prejuicios...”.</i></p>	<p><i>“Actuar coordinada y cooperativamente con las personas que componen el propio equipo [...] estableciendo relaciones constructivas y equilibradas. [...] Se tendrá en cuenta que las relaciones entre las personas participantes de un y de otro equipo sean respetuosas, equilibradas y no discriminatorias”.</i></p>

	CONTENIDOS BLOQUE JUEGOS Y DEPORTES			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
GALICIA (Cont.)					<p>“Buscar información sobre juegos populares tradicionales gallegos en diferentes medios, interesarse por su conocimiento y practicarlos. Se valora si las alumnas y alumnos buscan información sobre aspectos relacionados con el área de educación física que son propios de Galicia, como los juegos populares tradicionales, los juguetes y los bailes [...]. Se prestará especial atención al interés que muestran las niñas y los niños en practicar y difundir estos juegos, juguetes y danzas”.</p>	<p>“Conocer, practicar y valorar juegos y deportes populares tradicionales de Galicia, recopilando información sobre ellos e interesándose por su conservación. Se busca comprobar que el alumnado recopile y aporte información sobre juegos y juguetes, deportes, danzas o bailes propios de nuestra comunidad autónoma, haciendo para eso trabajo de campo [...]. Se evaluará la práctica de dichas actividades y el interés por su transmisión y conservación”.</p>
ASTURIAS	<p>“El juego como actividad común a todas las culturas. Realización de juegos libres y organizados”.</p> <p>“Práctica de juegos en los que se utilicen las habilidades básicas: juegos de patio y juegos populares y tradicionales de Asturias”.</p> <p>“Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en la realización de juegos”.</p>	<p>“El juego y el deporte como elementos de la realidad social”.</p> <p>“Práctica de juegos populares y deportes tradicionales asturianos”.</p> <p>“Respeto hacia las personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales y a los estereotipos sexistas”.</p> <p>“Valoración del juego como medio de disfrute, de relación [...] con independencia del sexo”.</p> <p>“Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en la realización de los juegos”.</p>	<p>“El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales”.</p> <p>“Práctica de juegos populares y tradicionales asturianos”.</p> <p>“Búsqueda y recopilación de información sobre los juegos populares y tradicionales a través de fuentes diversas, presentándola en diversos formatos”.</p> <p>“Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio en el que prime la educación en igualdad”.</p> <p>“Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios”.</p>	<p>“Participar y disfrutar en juegos ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores como a aspectos de relación con los compañeros y compañeras. Con este criterio, mediante la participación activa en juegos espontáneos o dirigidos, bien sean populares o tradicionales asturianos...”</p>	<p>“Participar del juego y las actividades deportivas con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia los demás”.</p>	<p>“Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo con ellos: aceptar la presencia de compañeros y compañeras en diferentes tipos de juegos, respetando las diferencias de sexo y de desarrollo físico”.</p>

	CONTENIDOS BLOQUE JUEGOS Y DEPORTES			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
CANTABRIA	<p><i>“El juego como actividad común a todas las culturas. Realización de juegos libres y organizados”.</i></p> <p><i>“Conocer y practicar juegos tradicionales cercanos a su ámbito vivencial”.</i></p> <p><i>“Conocer y practicar juegos y actividades interculturales sencillas”.</i></p> <p><i>“Reconocimiento y valoración hacia las personas que participan en el juego”.</i></p> <p><i>“Valorar positivamente la no discriminación sexual, religiosa, física y/o psíquica, social, etc., en la práctica de juegos y actividades”.</i></p>	<p><i>“El juego y el deporte como elementos de la realidad social”.</i></p> <p><i>“Conocer y practicar juegos y deportes tradicionales de Cantabria adaptados”.</i></p> <p><i>“Conocer y practicar juegos, danzas, bailes y actividades interculturales sencillos, fomentando actitudes que desarrollen el espíritu de aprecio y respeto mutuo para las otras culturas, razas y estilos de vida”.</i></p> <p><i>“Respeto hacia las personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales”.</i></p>	<p><i>“El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales”.</i></p> <p><i>“Tipos de juegos y actividades deportivas”.</i></p> <p><i>“Recopilación y práctica de juegos y actividades deportivas tradicionales haciendo hincapié en los de Cantabria”.</i></p> <p><i>“Recopilación y práctica de juegos interculturales haciendo hincapié en el desarrollo de un espíritu de aprecio y respeto para las otras culturas, razas y estilos de vida”.</i></p> <p><i>“Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego...”</i></p> <p><i>“Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios”.</i></p>	<p><i>“Participar y disfrutar en juegos ajustando su actuación [...] a aspectos de relación con los compañeros y compañeras [...]”. Sobre todo, se tendrán en cuenta aquellos aspectos que permiten la construcción de buenas relaciones con compañeros y compañeras como pueden ser el respeto por las normas y la aceptación de distintos roles así como la ausencia de discriminaciones de cualquier tipo entre las personas participantes”.</i></p> <p><i>“Practicar juegos tradicionales cercanos a su ámbito vivencial. Se trata de observar la participación directa del alumno en el desarrollo de juegos tradicionales contados o transmitidos por familiares o personas cercanas a su entorno vivencial”.</i></p> <p><i>“Realizar y practicar juegos interculturales. Se trata de observar el interés, participación e implicación de los alumnos en juegos y actividades de distintas culturas”.</i></p>	<p><i>“Participar del juego [...] mostrando una actitud de aceptación y respeto hacia las demás personas. [...] Se atenderá a las habilidades sociales (respetar las normas, tener en cuenta a las demás personas, evitar discriminaciones y actitudes de rivalidad fundamentadas en estereotipos y prejuicios, etc.) que favorecen las buenas relaciones entre los participantes”.</i></p> <p><i>“Recopilar y practicar juegos y deportes tradicionales adaptados. El alumno debe tomar conciencia de la importancia cultural y social de preservar los juegos y deportes tradicionales, en especial los propios de Cantabria...”</i></p> <p><i>“Realizar y practicar juegos y actividades interculturales. Se observará el desarrollo en el alumnado de actitudes de respeto, aceptación de los demás y comprensión hacia otras culturas y razas”.</i></p>	<p><i>“Identificar, como valores fundamentales de los juegos [...] las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo con ellos. Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado sitúa [...] las relaciones personales que se establecen mediante la práctica de juegos [...] tanto con niños como con niñas de forma integradora”.</i></p> <p><i>“Recopilar y practicar juegos y deportes tradicionales de Cantabria, de España y del resto del mundo. Se valora la capacidad y el interés mostrado por el alumnado en la recopilación mediante encuestas, entrevistas, Internet, etc., de juegos y deportes tradicionales propios de la Comunidad Autónoma de Cantabria, España y del mundo y el de su puesta en práctica, valorando también la importancia cultural de su conservación”.</i></p> <p><i>“Recopilar, practicar y participar en juegos y actividades interculturales. Se valorará la participación y el interés en las actividades relacionadas con otros países y culturas, fomentando en el alumnado el desarrollo de actitudes de respeto, aceptación de los demás y comprensión hacia otras culturas, razas”.</i></p>
P. VASC.	<p><i>“El juego, danzas y deportes como actividad común a todas las culturas y de forma específica de la cultura vasca...”</i></p>	<p><i>“Respeto hacia las personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales”.</i></p>	<p><i>“Respeto hacia las características de la propia cultura, e identidad valorando las distintas experiencias escolares”.</i></p>	<p><i>“Reproducir corporalmente o con instrumentos una estructura rítmica: Ejecuta danzas sencillas de la cultura vasca y de otras culturas”.</i></p>	<p><i>“Proponer estructuras rítmicas sencillas y reproducirlas corporalmente o con instrumentos: ejecuta danzas sencillas de la cultura vasca y de otras culturas”</i></p>	<p><i>“Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo (cont.)”</i></p>

	CONTENIDOS BLOQUE JUEGOS Y DEPORTES			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
PAÍS VASCO (Cont.)	<p><i>“Reconocimiento y valoración hacia las personas que participan en el juego”.</i></p> <p><i>“Práctica de juegos populares y tradicionales de Euskal Herria”.</i></p>	<p><i>“El juego y el deporte como elementos de la realidad social”.</i></p> <p><i>“Juegos danzas y deportes vascos como medio transmisor de cultura y tradiciones”.</i></p>	<p><i>“El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales”.</i></p> <p><i>“Tipos de juegos y actividades deportivas. Realización de juegos y de actividades deportivas, incluyendo los juegos populares vascos, de diversas modalidades y dificultad creciente”.</i></p> <p><i>“Investigación y práctica de deportes danzas o juegos populares o tradicionales”</i></p> <p><i>“Aceptación y respeto hacia las [...] personas que participan en el juego”</i></p>	<p><i>“Participar y disfrutar en juegos ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores como a aspectos de relación con los compañeros y compañeras: Practica juegos relacionados con la cultura específica vasca y con otras culturas [...] Respeto y no discrimina a sus compañeros en la ejecución de los juegos.”</i></p>	<p><i>“Participar del juego y las actividades deportivas con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas”.</i></p> <p><i>“Utilizar los recursos expresivos del cuerpo e implicarse en el grupo para la comunicación de ideas, sentimientos y representación de personajes e historias, reales o imaginarias: Participa en las tradiciones lúdicas vascas propias del lugar (bailes, carnavales, deportes) y sabe qué características hay que poseer para participar en ellas”.</i></p>	<p><i>...con ellos: interacciona con todos los compañeros/as de forma integradora”.</i></p> <p><i>“Construir composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales: ejecuta danzas sencillas de la cultura vasca y de otras culturas”.</i></p> <p><i>“Apreciar el carácter sociocultural de las tradiciones lúdicas y físico-deportivas para respetar y apreciar los valores de la cultura vasca y del resto de las culturas: conoce y sabe llevar a la práctica las tradiciones lúdica o físico deportivas de la cultura vasca y de otras culturas. Recopila juegos, danzas y deportes arraigados en su tradición. Interpreta y valora las características de la tradición lúdica vasca.”.</i></p>
NAVARRA	<p><i>“El juego como actividad común a todas las culturas [...]. Los juegos tradicionales y populares”.</i></p> <p><i>“Reconocimiento y valoración hacia las personas que intervienen en el juego...”</i></p>	<p><i>“El juego y el deporte como elementos de la realidad social”.</i></p> <p><i>“Participación activa y con interés en diversos juegos predeportivos, tradicionales, populares...”.</i></p> <p><i>“Respeto hacia las personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales”.</i></p>	<p><i>“El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales”.</i></p> <p><i>“Práctica de diversos juegos predeportivos, populares...”</i></p> <p><i>“Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego”.</i></p>	<p><i>“Participar y disfrutar en los juegos ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores como a aspectos de relación [...]: Sobre todo, se tendrán en cuenta aquellos aspectos que permiten la construcción de buenas relaciones con compañeros y compañeras [...] así como la ausencia de discriminaciones de cualquier tipo entre las personas participantes”.</i></p>	<p><i>“Participar en juegos de grupo asumiendo [...] la ayuda mutua [...] se atenderá a las habilidades sociales (respetar las normas, tener en cuenta a los demás, evitar discriminaciones y actitudes de rivalidad fundamentadas en estereotipos y prejuicios, etc.) que favorecen las buenas relaciones entre los participantes”.</i></p>	<p><i>“Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal, las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo con sus integrantes [...]: las relaciones personales [...] si juega tanto con niños como con niñas de forma integradora”.</i></p>

	CONTENIDOS BLOQUE JUEGOS Y DEPORTES			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
CATALUÑA	<p><i>“Apreciación del juego como actividad común a todas las culturas”.</i></p> <p><i>“Valoración, reconocimiento y respeto hacia las personas que participan en el juego”.</i></p>	<p><i>“Apreciación del juego como elemento de la realidad social y cultural”.</i></p> <p><i>“Participación en diferentes tipos de juego”.</i></p> <p><i>“Reconocimiento y valoración de las personas que participan en el juego”.</i></p>	<p><i>“Consolidación del juego como fenómeno social y cultural”.</i></p> <p><i>“Realización de juegos de varias modalidades...”</i></p> <p><i>“Aceptación y respeto hacia las normas, reglas y personas que participan en el juego”</i></p> <p><i>“Participación en la práctica de juegos de cualquier parte del mundo”</i></p>	<p><i>“Participar y disfrutar de los juegos ajustando la propia actuación [...] relación con los compañeros y compañeras”.</i></p>	<p><i>“Participar y disfrutar de los juegos y las actividades [...] mostrando una actitud de aceptación hacia los compañeros”.</i></p>	<p><i>“Identificar como valores fundamentales de los juegos [...] las relaciones que se establecen con el grupo, y actuar de acuerdo con ellos”.</i></p>

5.1. Análisis general a partir de la comparativa



Tras la comparación de los distintos currículum queda claro que en el tratamiento de la cultura lúdica, no existen grandes diferencias entre los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, etc. de unas regiones u otras. Hay que tener en cuenta que todos los Decretos de currículo⁴ autonómicos, nacen de un Real Decreto de enseñanzas mínimas propuesto por el Ministerio de Educación, en el que se dan las pautas básicas a seguir para la elaboración de los currículos por parte de las Autonomías, y en el que se dice que:

En virtud de las competencias atribuidas a las administraciones educativas corresponde a estas establecer el currículo de la Educación primaria del que formaran parte las enseñanzas mínimas fijadas en este real decreto que requerirán, con carácter general, el 65 por ciento de los horarios escolares y el 55 por ciento para las comunidades autónomas que tengan lengua cooficial (Real Decreto 1513/2006. Pág. 43053).

Las Comunidades Autónomas con competencias educativas, pueden completar el Diseño Curricular Base elaborado por el Ministerio, se trata del primer nivel de concreción. En la propia LOE está así dispuesto dentro de su preámbulo, donde se contempla la posibilidad de que cada región elabore el currículo para las distintas enseñanzas:

Con el fin de asegurar una formación común y garantizar la homologación de los títulos, se encomienda al Gobierno la fijación de los objetivos, competencias básicas, contenidos y criterios de evaluación de los aspectos básicos del currículo, que constituyen las enseñanzas mínimas, y a las Administraciones educativas el establecimiento del currículo de las distintas enseñanzas (Ley Orgánica 2/2006. Pág. 17162).

⁴ La propia LOE establece una definición para currículo en su artículo 6.1: A los efectos de lo dispuesto en esta Ley, se entiende por currículo el conjunto de objetivos, competencias básicas, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada una de las enseñanzas reguladas en la presente Ley (Pág. 17166).

Después, serán los centros educativos los que adapten el currículo a su realidad contextual con el desarrollo de los Proyectos Educativos de Centro (PEC) y después los profesores con las programaciones, unidades didácticas y adaptaciones curriculares.



Por tanto, las Comunidades Autónomas completan con contenidos propios de su cultura y tradiciones el 35% restante del horario escolar al que tienen derecho, y el 45% en el caso de Comunidades Autónomas con lengua cooficial, como Galicia, País Vasco o Cataluña, que hemos analizado anteriormente. De modo que la única salida que tienen las autonomías para poder proponer algo diferente a lo que ya dice el Real Decreto de enseñanzas mínimas, es tirar por la vertiente de la cultura propia de cada región, como símbolo identitario y de diferencia respecto de las demás regiones de España. Además de apoyarse en el articulado de la Ley Orgánica de Educación y en el Real Decreto de enseñanzas mínimas para este propósito, también lo hacen en competencias básicas como la *social y ciudadana* y la *cultural y artística*, las cuales inciden mucho en el conocimiento de “la riqueza cultural, mediante la práctica de diferentes juegos y de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos (Real Decreto 1513/2006. Pág. 43076)”.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOBRE CULTURA LÚDICA PARA LA ETAPA DE PRIMARIA

A continuación se presenta un esbozo de propuesta curricular sobre Cultura lúdica (entendiendo que se trata de juego tradicional) para toda la etapa de primaria, la cual estará enmarcada en el bloque de juegos y actividades deportivas del currículo educativo de Castilla y León. Para cada ciclo existirá una unidad didáctica de la que solo formulo título, objetivos y contenidos, de manera que cualquier maestro pueda desarrollarlo a su conveniencia, enmarcándolas convenientemente dentro del contexto en el que se desarrollen.

6.1. Localización

Para elaborar esta propuesta de juegos tradicionales, tomamos como referencia el Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, y nos centramos en su mayor parte en el Bloque 5 de contenidos dedicado a *juegos y actividades deportivas*, enclavado en el área de Educación Física, aunque también se incluyen objetivos y contenidos enmarcados en el Bloque 2 de *habilidades motrices* y del Bloque 4 de *actividad física y salud*.



6.2. Justificación de la propuesta

Hoy en día, es cada vez más difícil ver jugar a un grupo de niños en la calle, y si lo hacen, es porque sus padres están cerca de ellos. Los que hoy tenemos cierta edad, recordamos nuestra niñez como un incesante torbellino de juegos y formas de pasar el tiempo junto a nuestros amigos. Porque lo importante era pasarlo bien, y no hacía falta ningún objeto sofisticado para poder hacerlo; bastaban los palos, las piedras, un yeso... y así poder jugar a cualquier cosa. Hoy día, la mayoría del ocio y tiempo libre de los niños se basa en permanecer en casa jugando a la consola o en el caso de que jueguen en la calle, es muy fácil verlos jugar solamente al fútbol.

El juego en las calle nos enseñaba a respetar las normas pactadas entre todos los que participábamos, se hacían amigos, aprendíamos cosas de los más mayores... es decir, se gozaba de una libertad y aun aprendizaje del funcionamiento de la vida que hoy es difícil de conseguir para los niños. El excesivo cuidado de los padres, está haciendo que aprendan una realidad dulcificada en el que todo se les da hecho, sin dejar que ellos puedan explorar libremente el juego y las relaciones sociales.

Por ello, es importante que desde los centros educativos, se impulse la recuperación del juego tradicional, porque puede ser una oportunidad para mostrar a los niños, que no hace falta comprar cosas para poder jugar y pasarlo bien. Uno se puede divertir con muy poco y es algo que el juego tradicional puede proporcionar perfectamente.

Lógicamente, como maestros, tenemos que enseñar a nuestros alumnos a poder jugar, porque de nada sirve que los niños salgan a la calle si no saben qué juegos pueden o no practicar, ni tampoco que el niño que venga de otro lugar, pueda explicar cómo jugaba

en su región o país de origen si apenas ha conocido su cultura. Por ello, es tan importante conocer los juegos que se practicaban en el lugar en el que se enclave el centro escolar, como aquellos que se practican en otros lugares, pudiendo incluso comparar unos con otros. La labor de búsqueda de los juegos, puede ser un buen punto de partida para todos estos niños, quienes tienen muy cerca de sí fuentes de información como son sus allegados: padres, madres, abuelos, abuelas, etc. quienes pueden explicarles la manera en que se divertían ellos cuando eran niños.

Los juegos tradicionales representan una oportunidad para que aprendan sobre la cultura que los rodea y que los juegos nacen precisamente de esa cultura. Incluso, poder aprender los juegos de otros lugares del mundo, tanto de nuestro propio país como de otro lugar, es hoy mucho más fácil que antes gracias a que vivimos en una sociedad globalizada. Así es mucho más sencillo crear un conocimiento mutuo que enriquezca la cultura de todos.

6.3. Primer ciclo - 1º y 2º de Primaria



Título: <i>“Conocemos y practicamos los juegos tradicionales”</i>	Nº de sesiones: 6
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Conocer reglas y la aplicación de éstas en el desarrollo de los juegos• Participar en los juegos populares respetando a los compañeros que participan en ellos• Practicar las habilidades básicas a través de los juegos tradicionales.• Desarrollar habilidades presentes en los juegos tradicionales. Lanzamientos.• Aprender de otras culturas a través de los juegos populares• Valorar y utilizar las distintas culturas para el enriquecimiento personal.• Educarse en la higiene personal	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">➤ Conceptuales<ul style="list-style-type: none">• Juegos populares y tradicionales y sus reglas• Diferentes roles en los juegos populares• Juegos de otras culturas➤ Procedimentales<ul style="list-style-type: none">• Utilización de reglas en los juegos populares• Práctica de juegos donde se utilicen los desplazamientos y las habilidades básicas• Utilización de juegos populares y tradicionales murcianos y de otros países• Práctica de juegos populares donde se desarrolle la coordinación visomotriz• Realización de juegos para la mejora de las capacidades físicas básicas• Realización de juegos para la mejora de las habilidades básicas➤ Actitudinales<ul style="list-style-type: none">• Respeto a las normas de los juegos• Confianza y seguridad en sí mismo al afrontar situaciones habituales• Aceptación del papel que le corresponda dentro de cada juego• Interés en la participación• Respeto y tolerancia con los juegos de otras culturas• Concienciación de las propias limitaciones y las de los otros• Adquisición de hábitos higiénicos	

6.4. Segundo Ciclo - 3º y 4º de Primaria

Título: <i>“Aprendo a jugar como mis abuelos”</i>	Nº de sesiones: 6
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Participar activamente en el desarrollo de los juegos• Ser capaz de conocer diferentes tipos de juegos propios de la región.• Conocer y aplicar las reglas de los juegos• Conocer las estrategias básicas de los juegos.• Mejorar en el aprendizaje de las habilidades presentes en el juego. Lanzamientos.• Valorar positivamente el esfuerzo, el resultado y las relaciones con los compañeros con independencia del género• Averiguar los juegos practicados por sus familiares en su infancia• Mantener una conducta adecuada respecto a la higiene personal	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">➤ Conceptuales<ul style="list-style-type: none">• Los juegos populares: nomenclatura y tipos.• Los factores del juego: espacio y movimiento.• Los juegos populares que se practican en su entorno próximo.➤ Procedimentales<ul style="list-style-type: none">• Utilización de las estrategias básicas del juego: cooperación y oposición.• Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego.• Práctica de los diferentes juegos populares.• Recopilación de juegos populares propios de su localidad y que ellos practican.➤ Actitudinales<ul style="list-style-type: none">• Participación activa y con interés en el desarrollo de los juegos.• Respeto a las normas y reglas del juego.• Aceptación de las propias posibilidades y respeto a los demás.• Autocontrol respecto de la higiene personal	

6.5. Tercer ciclo – 5° y 6° de Primaria

Título: “Aprendemos juegos tradicionales de aquí y de allí”	N° de sesiones: 6
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Practicar y comparar juegos populares de distintos contextos culturales• Recordar y aplicar las normas presentes en cada juego• Valorar positivamente el esfuerzo, el resultado y las relaciones con los compañeros con independencia del género• Participa en una actitud colaborativa, tolerante y no discriminatoria en el desarrollo de los juegos.• Investigar sobre los juegos tradicionales de distintos contextos culturales	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">➤ Conceptuales<ul style="list-style-type: none">• El juego como manifestación cultural y social• Reglamentos de los juegos➤ Procedimentales<ul style="list-style-type: none">• Aplicación correcta de las normas presentes en los juegos• Utilización del vocabulario propio de estos juegos➤ Actitudinales<ul style="list-style-type: none">• Aceptación del resultado• Respeto hacia la diferencia de los participantes	

7. CONSIDERACIONES FINALES

Una vez elaborado este Trabajo fin de grado concluyo que la conservación de la Cultura lúdica es vital para proteger el devenir histórico de una sociedad, puesto que si perdemos los orígenes de lo lúdico, la forma de ocupar el tiempo de ocio que tenían nuestros antepasados, estaremos olvidando buena parte de nuestras raíces.

Queda claro que hoy en día todo el mundo conoce los juegos tradicionales y saben que forman parte de nuestra cultura y patrimonio, pero también que esta forma de ocupar el tiempo libre está cayendo en desuso, tanto por el auge de la práctica de otro tipo de deportes federados, como por la existencia de nuevas tecnologías que ofrecen nuevas formas de ocio que atraen a la “cultura sedentarista”, algo que como futuros maestros de Educación física, debemos tratar de impedir con nuestra docencia, de la misma forma que cualquier profesor generalista espera que sus alumnos apliquen los contenidos que él enseña a la vida diaria.

Por tanto, si queremos que esta Cultura lúdica no se pierda, es clave el papel del sistema educativo, puesto que en la formación de los individuos que formarán parte de la sociedad del mañana es en los únicos en los que se puede cultivar esta propuesta lúdica para su conservación. Además de que para ellos, constituye una forma motivadora de aprendizaje y desarrollo, tanto física como intelectualmente, y es también una buena fuente de adquisición de valores, puesto que muchos de estos juegos no se entienden sin la participación de varios jugadores, consiguiendo así el objetivo de la socialización, algo que también se está perdiendo por el uso de nuevas tecnologías “solitarias” que ocupan nuestros tiempos de ocio.

El juego tradicional debe estar presente en los distintos currículos educativos autonómicos, y aunque ha quedado claro que en su concepción, es más lo que nos une que lo que nos separa, la cultura lúdica es lo único que puede marcar una diferencia entre regiones y considero que es conveniente explotarlo, puesto que destacar las señas de identidad, lo propio de una región, es sinónimo de conservación de la cultura, y si no queremos que ésta desaparezca, el esfuerzo por querer compartirla es la única opción para su permanencia en la sociedad y su inclusión en la Educación es la herramienta más potente para poder cumplir ese objetivo.

Dentro del sistema educativo, considero que la mejor vía para trabajar la Cultura lúdica es, la Educación Física, aunque otras asignaturas también pueden aportar su grano de arena. Pero aquello que consideramos lúdico, está basando prácticamente en los juegos y el juego es, curricularmente, parte fundamental de esta área educativa. Con una metodología adecuada los alumnos pueden aprender mucho de los juegos tradicionales, partiendo de la base de que el acto de jugar es algo habitual en nuestra niñez y es básico para nuestro desarrollo físico, emocional y social.

Por otra parte, con el tratamiento del juego tradicional, se puede favorecer la colaboración de las familias con los centros educativos, y esto es para mí algo importante, puesto que podemos permitir abrir las puertas de los centros educativos a la sociedad, porque no olvidemos, la escuela forma parte de la misma y es importante que exista una colaboración estrecha entre ambos entes, pudiendo favorecer además el intercambio de propuestas entre generaciones. De hecho, el momento social en que vivimos hace también posible que muchos niños tengan que compartir su tiempo de ocio con sus abuelos, algo que es frecuente ver a la salida de los colegios. Esto también es importante de cara a la vertiente intergeneracional de la Cultura Lúdica, puesto que tanto abuelas/os como nietas/os pueden y deben disfrutar con la transmisión de conocimientos y experiencias lúdicas tanto dentro (si se les permite la cooperación) como fuera de la escuela. Además, es una buena oportunidad para favorecer el inicio de actitudes investigadoras en el alumnado, indagando y recopilando informaciones que sus familiares más directos, pueden proporcionarles sobre los juegos. Es importante que los niños puedan investigar aspectos de lo lúdico como el nombre con el que se conocían los juegos, si se practicaban en algún día especial (fiestas patronales, por ejemplo), cómo se jugaba, los materiales, la época del año en que se practicaba... ofreciendo así a los alumnos la posibilidad de conocer otras formas de entender la vida.

También, a través del mantenimiento de la Cultura lúdica, podemos ofrecer la posibilidad de conocer otras culturas a través de los juegos, que no olvidemos, pueden ser una buena herramienta para entenderlas, puesto que transmiten una simbología y cobran sentido dentro de ellas. De modo que a través de los juegos podemos transmitir a los niños y entre los niños, características, formas de vida, tradiciones de diferentes

regiones, tanto de España como del resto del mundo. Incluso, podemos comparar un mismo juego en sus diferentes versiones, ya que no siempre se juega de la misma forma a un determinado juego, sino que cambia la forma de ponerlo en práctica en función de la cultura y la región en que se juegue.



Es muy importante también la puesta en práctica de la coeducación entre niñas y niños, ya que en la sociedad actual, es clave el respeto entre sexos, sin que uno sea más que otro. La escuela puede y debe educar en igualdad y ha de trabajar para olvidar los tan manidos juegos de chicos y de chicas para poder construir una sociedad que sea igualitaria, y quién sabe si así, poder poner la primera piedra para erradicar de una vez por todas la llamada violencia de género. El camino hacia la coeducación ha de ser real, evitando “masculinizar” a las mujeres obligándolas a participar en juegos considerados típicamente “de chicos”. Una adecuada política coeducativa ha de fomentar la participación tanto de chicos como de chicas en todo tipo de juegos y el sistema educativo es el espacio ideal para poder trabajarlo, puesto que es un lugar en el que los géneros confraternizan y socializan.

Finalmente, considero que el fomentar este tipo de juegos en los que se generan oportunidades de participación, de comunicación, de relación, etc. es mucho más importante para el devenir social que ocupar el tiempo libre con formas de juego individualistas, que bien pueden ser las consolas o cualquier tipo de tecnología electrónica. Y no es difícil ver niños que “socializan” en grupo, mirando todos a la vez su propio teléfono móvil. El hecho de intentar reactivar la Cultura lúdica de las sociedades puede que en principio surja como una idea romántica de las autonomías para recuperar lo propio, pero no olvidemos que, en palabras de Claude Lévi-Strauss: *“al conocimiento del pasado le atribuimos la capacidad de permitirnos comprender el presente y ese presente nos sirve para hacer previsiones sobre el futuro”*.

Por otra parte, la elaboración de este Trabajo Fin de Grado, me ha ayudado a entender mucho más la labor docente, puesto que durante toda la realización del Grado, puedes realizar trabajos sobre distintos temas que ayuden en tu formación, pero uno como este ya te enfoca más hacia lo que de verdad son las competencias de un maestro.

Por un lado, el hecho de haber analizado distintos currículos educativos ha sido una buena experiencia personal, puesto que me ha ayudado a generar un espíritu crítico, tanto positivo como negativo. Estudiar el currículo me ha hecho ver como a pesar de que en los medios de comunicación observamos que muchas regiones reclaman independencia, no parecen reclamar tanto lo propio a la hora de abordarlo en su currículo educativo. Y regiones que no suelen manifestar su regionalismo tan fervientemente, sí que tienen un currículo más enfocado hacia un pensamiento marcadamente regionalista o nacionalista. Creo que el conocimiento del maestro de la sociedad en la que vive, desde un punto de vista imparcial, es imprescindible a la hora de educar, puesto que muy posiblemente ayudará a que sus alumnos generen también un espíritu crítico y democrático, alcanzando con éxito el logro de competencias como la social y ciudadana.

Por otro, profundizar en el currículo me ha ayudado a obtener una perspectiva más cercana hacia lo que significa la labor propia de un maestro especialista. La manera en la que tienes que estar constantemente buscando contenidos que te ayuden en el desarrollo de tu propuesta curricular y la del centro en el que trabajas, y a la vez, facilitarte el conocimiento de otros contenidos sobre los que puedes seguir investigando, sean o no propios de tu especialidad. También conocer la forma en que se desarrollan los currículos educativos, me puede ser útil a la hora de pensar en una formación para afrontar las oposiciones al cuerpo de maestros. Y es que he entendido que ser maestro es una labor de formación continua. Terminar tus estudios es solo el principio.

He descubierto también, que detrás de un término como Cultura lúdica, hay mucho más que el mero hecho de enseñar formas de pasar el tiempo libre, puesto que muchas de estas formas de ocio, pueden integrar valores que no ayuden a una formación deseable para el alumno, y es necesario e importante que cada maestro intervenga de una forma adecuada para que los juegos no sean discriminatorios y puedan realizarse en igualdad de condiciones. No olvidemos que los juegos pueden sacar lo mejor y lo peor de cada uno, por ello, es bueno conocerlos a fondo y no programarlos a la ligera convirtiendo la clase de Educación Física en un “jugar por jugar”.

Finalmente, creo que este trabajo puede ayudar de alguna manera a acercarse un poco más a lo que se pretende enseñar dentro del área de Educación Física Escolar y cómo se trabaja en ella, acercándola y haciéndola más comprensible para el posible lector

8. BIBLIOGRAFÍA

Anónimo. <i>Rayuela</i> . http://www.educar.org/inventos/juegostradicionales/rayuela.asp (Consulta: 6 de mayo 2014).
Blanchard, K., Cheska, A. (1986). <i>Antropología del Deporte</i> . Ed. Bellaterra. Barcelona.
BOJA nº 227 de 21 de noviembre de 2005. Acuerdo de 2 de noviembre de 2005, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Plan de Igualdad entre Hombres y Mujeres en Educación.
Bores, N. (2011). <i>Apuntes de la asignatura Juegos y Deporte</i> . Universidad de Valladolid. Palencia.
Brown, S., Vaughan, C. (2010). <i>¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma</i> . Urano. Barcelona.
Buytendijk, F. J.J. (1935?). <i>El juego y su significado</i> . Revista de occidente. Madrid.
DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
Díaz Viana, P., Tomé Martín, P. (2007). <i>La tradición como reclamo. Antropología en Castilla y León</i> . Junta de Castilla y León. Consejería de Cultura y Turismo. Salamanca.
<i>Diccionario Real Academia Española de la Lengua</i> . http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae
García Monge, A. (2001) Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. <i>Ágora para la EF y el Deporte, nº1, septiembre 2001, 56-60</i> .
García Monge, A., Martínez Álvarez, L. (2000). Desmadejando la trama de género en Educación Física desde escenas de práctica escolar. <i>Tabanque, 15</i> .
Grandes, A. <i>La Cultura</i> . El País. http://elpais.com/elpais/2014/04/20/opinion/1398017412_027746.html (2014, 21 de abril).
Huizinga, J. (1987). <i>Homo Ludens</i> . Alianza Editorial. Madrid.
Lavega, P. (2000). <i>Juegos y deportes populares tradicionales</i> . Ed. Inde. Barcelona.
Lavega, P. (2004). Traditional Games and Education. To learn to create bonds. To create bonds to learn. <i>Studies in Physical Culture & Tourism. University School of Physical Education in Poznan, 11 (1), 9-32</i> .
LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE núm. 293. Pág. 17162
ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria (Pág. 53747).
UNESCO. <i>Carta internacional de los juegos y deportes tradicionales</i> http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001403/140342s.pdf (2005, 11 de agosto).
REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria. BOE núm. 293, viernes 8 diciembre 2006. Pág. 43053.