

Estudio sobre el fenómeno etnocultural: la educación física como elemento sociocultural

Study on the ethnocultural phenomenon: physical education as a sociocultural element

MSc. Narcisa Quiñonez-Tenorio, <https://orcid.org/0000-0003-4858-8344>
npquinonez@uce.edu.ec

MSc. Lida Sandoval-Guerrero, <https://orcid.org/0000-0003-2487-4290>
lksandoval@uce.edu.ec

MSc. Francisco Rojas-Avilés, <https://orcid.org/0000-0002-3269-3708>
hfrojas@uce.edu.ec

Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador

Recibido: junio, 2021

Aceptado: agosto, 2021

Resumen

El objetivo de la investigación es evaluar el valor que posee la Educación Física como elemento sociocultural. El modelo cultural que sigue la Educación Física es un modelo de profundas raíces históricas y socioculturales, derivado de un profundo cambio político. Como nuevo proyecto social, que incorpora lo positivo de los logros alcanzados, dichos valores no siempre son apreciados en los docentes y en muchos países no se sustenta en la gratuidad y libertad de acceso de toda la población a la práctica o disfrute a todos los niveles. Estos referentes si bien han profundizado en los elementos socioculturales que posee la Educación Física, no aportan un estudio más integral basado en el fenómeno etnocultural. Entre los métodos empleados destacan el análisis-síntesis, inductivo-deductivo, sistémico estructural. Como resultado se realiza un estudio a partir de dimensiones que permitan exponer el valor de la Educación Física y la necesidad del rescate de los juegos tradicionales como elemento sociocultural como imperativo en la docencia actual que se ofrece a nuestros escolares. Se denota la relación existente entre la Educación Física como elemento sociocultural, resalta la importancia de los juegos tradicionales, populares y autóctonos en la escuela para favorecer el desarrollo integral y físico en el niño, la conservación de las tradiciones y del patrimonio cultural.

Palabras clave: Etnocultura; Educación Física; Sociocultural.

Abstract

The objective of the research is to evaluate the value of Physical Education as a sociocultural element. The cultural model that Physical Education follows is a model with deep historical and sociocultural roots, derived from a profound political change, as a new social project, which incorporates the positive of the achievements, these values are not always appreciated in teachers and in many countries are not based on the free and free access of the entire population to practice or enjoyment at all levels. Among the methods used, the analysis-synthesis, inductive-deductive, systemic structural stand out. As a result, a study is carried out from dimensions that allow to expose the value of Physical

Education and the need to rescue traditional games as a sociocultural element as an imperative in the current teaching offered to our schoolchildren.

Keywords: Ethnoculture; Physical education; Sociocultural.

Introducción

Desde las “diferentes modalidades científicas sociales, el fenómeno deportivo ha sido tratado como una manifestación cultural, implantada en las sociedades y dirigida según sus propios modelos”. Por ello, “la actividad física aparece indisolublemente ligada a la cultura”. Desde los años sesenta han surgido y se han desarrollado otras manifestaciones deportivas que responden a motivaciones absolutamente diferentes y contrarias a las primeras (Acuña Delgado, A. 2017, p. 12).

La Educación Física constituye asimismo un “factor de etnicidad, al crear una identidad subcultural propia”. Un ejemplo de ello lo constituyen los juegos tradicionales. Sus orígenes se remontan a los tiempos de la colonia cuando los inmigrantes españoles, unido al conjunto de sus costumbres y legados culturales, trajeron la práctica de juegos tradicionales que se desarrollaban en distintas regiones de España. “Todo este conjunto de juegos tradicionales integra el acervo cultural de generaciones, siendo nuestros niños y jóvenes sus legítimos herederos” (López Rodríguez, A. 2006, p. 17).

Los valores educativos de los juegos tradicionales son reconocidos universalmente. Estos favorecen un acercamiento generacional, el conocimiento de otras culturas o de una comunidad, la capacidad de relación y comunicación de los sujetos. Mediante los juegos los niños aplican y consolidan los conocimientos y habilidades motrices que han ejercitado en la gimnasia básica entre las que podemos citar, las formaciones y las habilidades de correr, saltar, lanzar y otras las que también constituyen una vía para desarrollar las capacidades físicas. Los juegos se pueden realizar con pequeños grupos, en espacios reducidos y los materiales que se pueden utilizar son de fácil manipulación y confección, tampoco requieren mucho tiempo de explicación para iniciar su ejercitación.

Para López Rodríguez, A. (2006) la Educación Física “como parte de la cultura universal, constituye un fenómeno social que se han puesto de manifiesto desde los primeros tiempos de la humanidad”. La construcción de la sociedad exige a todas las fuerzas componentes de la misma, en específico a aquellas vinculadas directamente a la “formación y educación de un hombre nuevo con una personalidad integral, multifacético y armónicamente desarrollado, el cual pueda dar respuesta a las exigencias que esta nueva sociedad demanda, contribuyendo al mismo tiempo a su desarrollo” (p. 11).

Los múltiples valores formativos de la Educación Física deben ser aprovechados debidamente, ya que “tienden puentes entre la escuela y la vida y resulta de decisiva importancia para el desarrollo gradual de la base para la formación de una concepción del mundo en el que se basa el comportamiento moral del niño, su criterio sobre el sentido de la vida y la felicidad humana”. (Moreno J. A. 2019, p. 23).

La actividad del juego propicia el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad (intelectual, volitivo, afectivo - motivacional) a la vez que resalta la forma de relacionarse, expresar sus sentimientos, gustos e inclinaciones. Diversos autores como Sánchez Bañuelos, F. y Fernández, E. (2016), han profundizado en la temática, reconociendo el valor sociocultural de la Educación Física, sin abordar las diferentes dimensiones que aparecen en los fenómenos etnoculturales. De lo antes expuesto se desprende que el modelo cultural que sigue la Educación Física es un “modelo de profundas raíces históricas y socioculturales”. “Históricas, porque es derivado de un profundo cambio político, que incorpora lo positivo de los logros alcanzados, y socioculturales, por el carácter de masas, participativo, dirigido a elevar el bienestar, la salud y la Cultura física de toda la población”. (Méndez Jiménez, A. 2019. p. 34).

En la actualidad se reconoce al realizar un estudio sobre el fenómeno etnocultural de la Educación Física algunas insuficiencias como las que se relacionan:

- El amplio desarrollo industrial y la producción en serie de infinidad de sofisticados juguetes y materiales deportivos y recreativos de todo tipo, ha provocado la casi total desaparición del juguete auto construido, característico del juego tradicional.
- Disminución paulatina en la practican juegos tradicionales con determinada sistematicidad en la clase de Educación Física.
- Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, también ocupan hoy un importante espacio en el tiempo libre de nuestros niños e incrementan el ocio pasivo en detrimento del juego tradicional.

Existen deficiencias en la atención a la correcta y sistemática realización de las clases de Educación Física y al aprovechamiento del tiempo destinado a otras actividades para incluir en ellas juegos, sobre todo de movimiento, que han sido preferidos por los alumnos. Estos juegos implican, además, que los participantes deban responder a las diferentes reglas que posibilite que estos se desarrollen correctamente (juegos tradicionales) lo cual se expresa en el cumplimiento de reglas y en la adopción de responsabilidades que el juego exige.

Teniendo en cuenta las dificultades antes mencionadas se plantea el siguiente problema científico: ¿cómo contribuir a potenciar el valor sociocultural de la Educación Física y los juegos tradicionales? Teniendo como objetivo: evaluar el valor que posee la Educación Física como elemento sociocultural. El impacto social de la solución del problema planteado se dirige a reconocer los juegos tradicionales integran el acervo cultural de generaciones de personas, situando a los niños y jóvenes como legítimos herederos desde el reconocimiento de los valores educativos de los juegos tradicionales. Estos favorecen un acercamiento generacional, el conocimiento de otras culturas o de una comunidad, la capacidad de relación y comunicación de los sujetos, entre muchos otros.

Material y métodos

Para el desarrollo de esta investigación se escogió una población de 140 alumnos pertenecientes a la etapa primaria en edades comprendidas entre 6 y 10 años y 10 docentes de colegios primarios del Distrito Metropolitano de Quito, Ecuador. La muestra fue escogida de forma intencional. El estudio se realizó desde diciembre del 2018 - abril del 2019.

Para una mejor estructuración investigativa se emplearon diferentes métodos y técnicas como las que se relacionan a continuación:

- Análisis- síntesis: se utilizó en el proceso de fundamentación teórica en la consulta de las fuentes bibliográficas.
- Sistémico estructural: para la conformación de las acciones, que contribuyan a mejorar las relaciones interpersonales en el grupo.
- Inductivo deductivo: fue utilizado en todo el proceso de investigación, en particular en el proceso de evaluación de la propuesta por los especialistas consultados.
- La observación de actividades que se desarrollan para determinar las principales manifestaciones que se presentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Física.

Resultados

Para la comprensión de los resultados que se proponen se ha operacionalizado a través del gráfico 1 propuesta de las dimensiones que integran el resultado científico del valor etnocultural de la Educación Física. Dicha propuesta se establece a partir de tres dimensiones fundamentales: Dimensión social, Dimensión educativo-cultural y

Dimensión juegos populares, autóctonos y tradicionales. Todas ellas permiten reconocer el valor etnocultural de la Educación Física como elemento sociocultural.

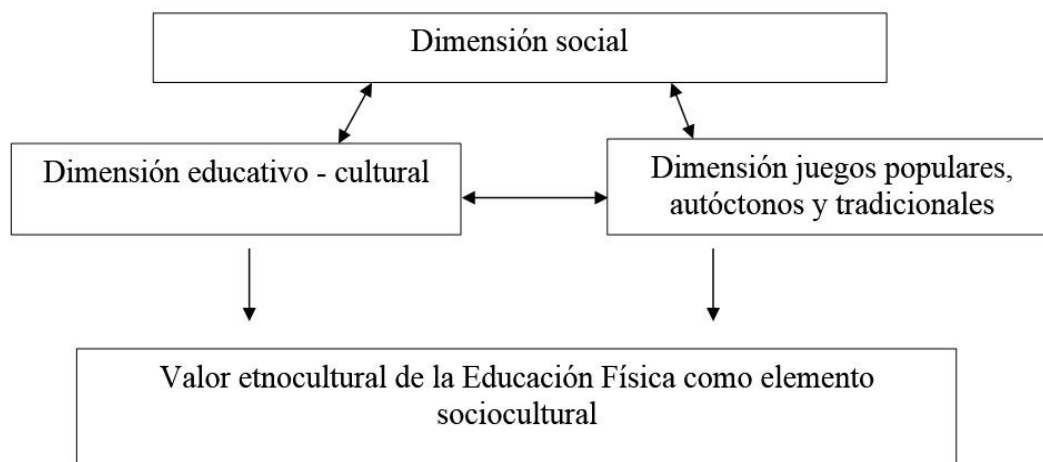


Gráfico 1. Propuesta de las dimensiones que integran el resultado científico del valor etnocultural de la Educación Física

Dimensión social

La noción de cuerpo varía según las diferentes culturas y, dependiendo de esta concepción, cristalizará en un tipo de Educación Física u otro. Así entendido el cuerpo, como reflejo de una cultura, se entiende lo profundamente implicada que estaría la Educación Física en el sistema de ideología, creencias, valores y costumbres que constituyen cada cultura. Así como la Educación Física ha estado estrechamente ligada a las diferentes fuerzas sociales imperantes que a través de ella han plasmado sus intenciones.

Cada individuo aprende y queda enmarcado por los usos y técnicas corporales de cada contexto, como movimientos para adaptarse a su entorno físico, los usos propios para cada sexo y clase social.

Dimensión educativo-cultural

La Educación Física es reflejo de una sociedad y de sus intenciones educativas. Por tanto muchos y distintos han sido los valores que se le han dado a lo largo de la Historia.

El valor socio-cultural-educativo en la actualidad se puede mencionar a través del currículo como: El área de Educación Física se orienta hacia el desarrollo de las capacidades y habilidades instrumentales que perfeccionen y aumenten las posibilidades de movimiento de los alumnos/as, hacia la profundización en el conocimiento de la

conducta motriz como organización significante del comportamiento humano y asumir actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz.

Teniendo la Educación Física las siguientes funciones: conocimiento, anatómico-funcional, estética y expresiva, comunicativa y de relación, higiénica, agonística, catártica y hedonista y compensación.

En nuestra sociedad la manifestación motriz lúdico-organizada hegemónica la constituye el deporte, pues supone la forma más común de entender la actividad física. Esta concepción en nuestra cultura, del trato de lo corporal, por medio del deporte, puede llevar al olvido de otras prácticas físicas necesarias para el individuo, y que en muchos momentos pueden llegar a tener mayor carga educativa que el deporte que nos presenta esta sociedad de consumo, buscando: rendimiento, selectividad, triunfos.

El fenómeno deportivo caracteriza nuestra sociedad y no podemos evadirnos de él. Aunque no todos los profesionales de la Educación Física son partidarios de su inclusión como contenido de ésta.

Ha de tener un carácter abierto, sin que la participación se supedita a características de sexo, niveles de habilidad u otros criterios de discriminación; y debe, asimismo, realizarse con fines educativos, centrados en la mejora de las capacidades motrices y de otra naturaleza, que son objetivo de la educación, y no con la finalidad de obtener un resultado en la actividad competitiva.

La enseñanza de la Educación Física ha de promover y facilitar que cada alumno/a llegue a comprender su propio cuerpo y sus posibilidades y a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas de modo que en el futuro pueda escoger la más conveniente para su desarrollo personal.

Podemos concluir este apartado afirmando que el deporte se ha convertido en un fenómeno social muy relevante en la actualidad, constituye uno de los elementos más influyentes, decisivos y centrales de la cultura popular, lo que no implica que sea siempre un hecho educativo debido a los múltiples condicionantes por tanto, desde la Educación Física y , dentro de ésta, desde el deporte como contenido, debemos canalizar todo este potencial para que el valor educativo y cultural de esta área se potencie con el trabajo deportivo.

Sabiendo que las manifestaciones socioculturales de la educación física se canalizan a través del juego y se concretan, fundamentalmente con la aplicación de los juegos y deportes populares y/o tradicionales y los juegos y actividades en la naturaleza.

Dimensión juegos populares, autóctonos y tradicionales

Las manifestaciones sociales y culturales de la Educación Física se pueden concretar entre otras posibilidades en el trabajo de juegos y deportes populares y tradicionales, como conservación de una parte del patrimonio cultural de los pueblos y, en las actividades y juegos en la naturaleza, como forma de conocer la práctica y contribuir a la mejora de medio natural. Todo esto basado en una metodología del juego motor.

Clarificación de términos

Es necesario exponer la significación de algunos términos y la clarificación de otros, ya que en algunos casos se utilizan indistintamente y, pueden inducir a error.

- Juego: actividad espontánea, libre, placentera y con una finalidad en sí misma.
- Deporte: situación motriz, sujeta a reglas que definen una competición, y es aquí donde reside gran parte de su intensidad sociológica, el deporte es un hecho institucional.
- Autóctonos: originario del lugar al que hacemos mención.
- Vernáculo: adjetivo relativo o perteneciente a una determinada extensión de tierra natal. Se usa especialmente al referirse a la lengua o idioma.
- Popular: relativo o perteneciente al pueblo. El uso de la expresión juego o deporte popular significa hacer alusión a una actividad que se ha introducido en el seno de la comunidad.
- Tradicional: transmisión del dominio de una cosa, a la transmisión oral de padres a hijos/as, creencias, prácticas. Son costumbres, uso que viene de antiguo, de continuidad en el tiempo.

Algunos autores defienden la necesidad de tener en cuenta el término Folclórico, considerado como el conjunto de manifestaciones típicas de una sociedad. La expresión juego o deporte tradicional supone aludir a una práctica que ha tenido una continuidad en el tiempo, que se ha transmitido, que se ha dado a conocer de generación en generación. Dicha expresión es correcta, siempre que no se dirija a una práctica novedosa. Sin embargo, puede ser que una actividad sea tradicional, pero no popular, del mismo modo que un juego puede ser popular pero no tradicional.

De todos modos la expresión más utilizada es la de juego y deporte popular y/o tradicional, cuando se refiere a los juegos y deportes de un determinado pueblo.

Valor de la Educación Física como elemento sociocultural

El juego, resultado de un pacto social, se origina gracias a la relación que establece un grupo de personas que quieren divertirse, de ahí que sea una auténtica manifestación cultural. Así, aclaramos los siguientes términos:

Enculturación: proceso por el cual la sociedad integra a sus miembros. Normalmente la generación de más edad incita, induce y obliga a la generación más joven a adoptar modos de pensar y comportarse tradicionalmente. Un ejemplo serían los juegos tradicionales pues es quizás el primer acontecimiento cultural que recibe el niño cuando participan en esos juegos cantados, infantiles.

La aculturación: proceso mediante el cual se da una transmisión de aspectos culturales de una sociedad y cultura o otra diferente. Sería un ejemplo de aculturación el establecimiento en una sociedad de unas costumbres lúdicas como son los juegos populares y tradicionales de otra comunidad.

El sincretismo: cuando un pueblo recibe influencias culturales de otros, puede ser que intente oponerse de modo radical, tratando de evitar todo lo que viene de otra comunidad. El sincretismo ayuda a conservar las tradiciones, ya que implica introducir particularidades propias de la comunidad sobre un hecho cultural. Un ejemplo de ello serían los bolos que se juegan en España de forma diferente.

Existe una demanda social de educación en el cuidado del cuerpo y de la salud, de la mejora de la imagen corporal y la forma física, así como de la utilización constructivista del ocio mediante las actividades recreativas y deportivas. Podemos diferenciar los términos Sociedad y Cultura:

- Sociedad: individuos que coinciden en el espacio y en el tiempo que constituyen una comunidad.
- Cultura: relaciones, que establecen las personas que pertenecen a una comunidad.

Para que los docentes y escolares puedan reconocer el valor de la Educación Física como elemento sociocultural, ésta ha de tener un carácter abierto, sin que la participación se supedita a características de sexo, niveles de habilidad u otros criterios de discriminación. Debe asimismo, realizarse con fines educativos, centrados en la mejora de las capacidades motrices y de otra naturaleza, que son objetivo de la educación, y no con la finalidad de obtener un resultado en la actividad competitiva.

La enseñanza de la Educación Física ha de promover y facilitar que cada escolar llegue a comprender su propio cuerpo y sus posibilidades y a conocer y dominar un número

variado de actividades corporales y deportivas de modo que en el futuro pueda escoger la más conveniente para su desarrollo personal.

Podemos concluir este apartado afirmando que la actividad física se ha convertido en un fenómeno social muy relevante en la actualidad, “constituye uno de los elementos más influyentes, decisivos y centrales de la cultura popular”, lo que no implica que sea siempre un “hecho educativo debido a los múltiples condicionantes por tanto, desde la Educación Física debemos canalizar todo este potencial para que el valor educativo y cultural de esta área se potencie con el trabajo deportivo” (Velázquez, R. (2019).

Sabiendo que las manifestaciones socioculturales de la Educación Física se canalizan a través del juego y se concretan, fundamentalmente con la aplicación de los juegos y deportes populares y/o tradicionales y los juegos y actividades en la naturaleza se propone el siguiente acápite como rescate a los mismos.

Características de las acciones que se proponen

La tabla 1 ilustra el sistema de tareas recomendado para contextualizar acciones de rescate de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física

- No constituye algo estático, sino flexible, susceptible al cambio, modificación o adecuación a su alcance por la naturaleza pedagógica de los problemas a resolverse, en busca de la creatividad.
- Poseen un alto nivel de generalidad, de acuerdo con los objetivos y principios para la educación de la comunicación, pues puede ser aplicada a otros contextos con carácter similar.

- **La tabla 1. Sistema de tareas para contextualizar acciones de rescate de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física**

<i>Nivel Reproductivo</i>	<i>Sistema de tareas</i>
<i>Juegos antiguos</i>	• Los niños, organizados en equipos, indagan en el medio familiar y escolar sobre juegos tradicionales. • Cada equipo trae propuestas de juegos para ser introducidos como contenidos y práctica en las clases. • Los niños describen los juegos que han conocido de forma oral y escrita sobre la base de 5 elementos constituyentes: nombre, materiales, organización, desarrollo, reglamentación. • Los abuelos son invitados a las clases de Educación Física como apoyo al aprendizaje de juegos tradicionales. • Los niños participan en clases y en festivales de juegos tradicionales donde asumen diversos roles: ejecutores, organizadores, observadores, etc.
<i>Nivel Productivo</i>	

Juegos nuevos

- Los niños comparan juegos tradicionales con otros juegos motrices y establecen diferencias y semejanzas.
- Los escolares realizan variantes a juegos aprendidos en clases.
- Los alumnos, a partir de una situación planteada por el profesor, tratan de crear un juego nuevo.
- Los niños, a partir de una situación planteada por ellos mismos, tratan de construir y crear un nuevo juego.

Entre las ventajas que presentan la práctica de los juegos populares, tradicionales o autóctonos, están que son actividades en las que el niño está en una continua interacción con sus iguales, estableciendo estrategias de cooperación, modificando normas o reglas que rigen el juego. Estas estrategias tienen como consecuencia una evolución positiva de la comunicación interpersonal, conocimiento de los otros y aumento progresivo de la confianza de sí mismo, sin olvidar la gran riqueza motriz que presentan estos tipos de juegos.

Luego del estudio realizado queremos exponer los pasos principales y condicionantes que sigue la evolución de un juego a partir de los criterios aportado por Tercedor, P. (2018):

1. Los juegos populares y tradicionales nacen de forma espontánea estando muy vinculados a la actividad laboral, bélica o bien adquiriendo un verdadero carácter religioso, mágico, cultural.
2. Tal juego improvisado, si gusta, puede ser que empiece a practicarse.
3. Si las instituciones sociales de cierta autoridad creen que es un juego integrador, darán luz verde a su continuidad.
4. Si el juego cada vez ocupa un papel más relevante en el ocio de la comunidad entonces se disfruta de un notable acervo social y podemos hablar de juego popular.
5. Si se transmite y consigue tener una continuidad en el tiempo, entonces se puede hablar de juego tradicional.
6. Si el juego tradicional estructura su funcionamiento con mayor precisión y se institucionaliza a través de estamentos sociales que regulen su puesta en práctica como federaciones, comités de competición.

A partir de la puesta en práctica se reconoce un cambio sustancial en los siguientes aspectos:

El juego tradicional ha renacido en los lugares de implementación, se observa un arraigo nuevamente en las costumbres de la población. La escuela, ha situado a la familia, quién en otras épocas era el principal transmisor de estos juegos, como eje fundamental de la tarea.

Se ha logrado además una mayor difusión y promoción de los juegos tradicionales a través de los Programas Escolares, de las instituciones implicadas, de las editoriales y los medios de difusión masiva.

Los criterios de intervención didáctica en la clase de Educación Física en el rescate de los juegos tradicionales en la educación primaria, se concibe desde un enfoque integral físico educativo, López, A (2006), que integra aspectos cognoscitivos, motrices, culturales y actitudinales a través de un sistema de tareas y que transcurre desde un nivel reproductivo a un nivel productivo, en el aprendizaje de los juegos.

Discusión

Los valores educativos de los juegos tradicionales son reconocidos universalmente. Estos favorecen un acercamiento generacional, el conocimiento de otras culturas o de una comunidad, la capacidad de relación y comunicación de los sujetos, entre muchos otros. Sin embargo, estamos conscientes que al igual que ocurre en infinidad de países, cada vez son menos los que practican juegos tradicionales con determinada sistematicidad y que su número ha ido disminuyendo.

Los resultados científicos expuestos en el capítulo anterior superan la mirada tradicional de autores como López Rodríguez, A. (2006) y Moreno, J. A. (2019), estos referentes si bien han profundizado en los elementos socioculturales que posee la Educación Física, no aportan un estudio más integral basado en el fenómeno etnocultural.

En la actualidad, resulta imprescindible no obviar aspectos educativos de gran vigencia en los juegos tradicionales como son: la coeducación, la cooperación, el trabajo en grupos y la valoración del medio. Los juegos son patrimonio de la humanidad, siendo nuestros hijos los legítimos herederos de esta riqueza patrimonial. Nosotros, como meros transmisores, tenemos la obligación de preservar y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar.

La valoración que proponemos no puede partir de la exclusión de ningún otro tipo de juego motor. Lo esencial, como han dicho y reafirmado innumerables pedagogos (Zabala, M.A. 2018 es que el niño juegue y aprenda a vivir jugando. Por tanto desde esta perspectiva, el juego se convierte en eje de dicha estrategia al abarcar los juegos motrices en general, incluidos los juegos tradicionales. Otro importante elemento arrojado del

estudio es la necesidad que el escolar se convierta en el centro del proceso de aprendizaje de los juegos y asuma un rol muy activo en la búsqueda y redescubrimiento de los juegos tradicionales y en la construcción significativa de juegos.

Un primer acercamiento en este artículo y tomando los postulados de López Rodríguez (2006) para el rescate y difusión de los juegos tradicionales no parte de la exclusión de ningún otro tipo de juego motor. Lo esencial, como han dicho varios pedagogos entre ellos Méndez Jiménez (2019) es que el niño juegue y aprenda a vivir jugando. Por tanto desde esta perspectiva, el juego se convierte en eje al abarcar los juegos motrices en general, incluidos los juegos tradicionales.

Desde nuestra mirada el alumno se convierte en el centro del proceso de aprendizaje de los juegos y asume un rol muy activo en la búsqueda y redescubrimiento de los juegos tradicionales y en la construcción significativa de ellos.

Entre las limitaciones de la investigación se encuentra que los criterios de intervención didáctica en la clase de educación física en el rescate de los juegos tradicionales, no se concibe desde un enfoque integral físico educativo, que integre aspectos cognoscitivos, motrices, culturales y actitudinales a través de un sistema de tareas y que transcurre desde un nivel reproductivo a un nivel productivo, en el aprendizaje de los juegos.

Conclusiones

1. La relación existente entre la Educación Física como elemento sociocultural conlleva a una labor docente que lo en cuenta en sus programaciones, en forma de juegos y deportes Populares/tradicionales y alternativos.
2. Resaltar la importancia de los juegos tradicionales, populares y autóctonos en la escuela para favorecer el desarrollo integral y físico en el niño, la conservación de las tradiciones y del patrimonio cultural, no relegándolos a meras clases sin importancia ya que por ser juego ya son ricos en contenidos y aprendizaje para el niño.
3. La propuesta presentada ofrece un enfoque integral de los valores socioculturales de la Educación Física y los juegos tradicionales que, puesta en manos de los docentes contribuye al rescate de los mismos y a situar a la clase como el espacio ideal para generar conocimientos perdurables en la vida del escolar.

Referencias bibliográficas

1. Acuña Delgado, A. (2017). *Manual didáctico de actividades en la naturaleza*. Moscú: Editorial Wanceulen.

2. López Rodríguez, A. (2006). *La Educación Física. Más Educación*. La Habana: Editorial Deportes.
3. Moreno J. A. (2019). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Madrid: Editorial C.S. Deportes
4. Méndez Jiménez, A. (2019). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
5. Sánchez Bañuelos, F. y Fernández, E. (2016). *Didáctica de la Educación Física para Primaria*. Madrid: Editorial Prentice Hall.
6. Tercedor, P. (2018). *Estudio sobre la relación entre actividad física habitual y condición física – salud en una población escolar de 10 años de edad*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada.
7. Velázquez, R. (2019). Actividad físico – recreativa y calidad de vida: una respuesta educativa. *Revista española de Educación física y deportes*, 3(2), 4-13.
8. Zabala, M.A. (2018). *Fundamentación de la Didáctica y del conocimiento didáctico*. Madrid: UNED.