

MAESTROS EDUCACIÓN FÍSICA: TEMA 50

LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE COMO ELEMENTO SOCIOCULTURAL. JUEGOS Y DEPORTES POPULARES, AUTÓCTONOS, TRADICIONALES E INTERCULTURALES. LAS ACTIVIDADES FÍSICAS ORGANIZADAS EN EL MEDIO NATURAL.

1. La actividad física y el deporte como elemento socio-cultural.
2. Juegos y deportes populares, autóctonos, tradicionales e interculturales.
3. Las actividades físicas organizadas en el medio natural.

ÍNDICE

0.- INTRODUCCIÓN.

1.- LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE COMO ELEMENTO SOCIOCULTURAL.

- 1.1.- La actividad física en función de la cultura.
- 1.2.- Valor social y cultural de la actividad físico-deportiva.

2.- JUEGOS Y DEPORTES POPULARES, AUTÓCTONOS, TRADICIONALES E INTERCULTURALES.

- 2.1.- Concepto de juego.
- 2.2.- Concepto de deporte.
- 2.3.- Significado de popular, autóctono, tradicional e intercultural.
- 2.4.- Clasificación del juego y deporte popular tradicional.
- 2.5.- Ventajas de los juegos populares tradicionales.

3.- LAS ACTIVIDADES FÍSICAS ORGANIZADAS EN EL MEDIO NATURAL.

- 3.1.- Aproximación histórica.
- 3.2.- Clasificación de las actividades físicas en el medio natural.
- 3.3.- La actividad física y el medio natural en el currículo de Educación Física.
- 3.4.- La organización de actividades físicas en el medio natural.

4.- EL JUEGO Y EL DEPORTE POPULAR TRADICIONAL EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

- 4.1.- El juego/deporte popular tradicional y su influencia en la adquisición de las competencias básicas.

5.- CONCLUSIÓN.

6.- BIBLIOGRAFÍA.

0.- INTRODUCCIÓN

Las actividades físicas y el deporte son manifestaciones culturales **presentes en todos los grupos y sociedades**, suponiendo una parte importante del bagaje socio-cultural del individuo. Durante siglos, la evolución del ejercicio físico y el deporte ha sido lenta, al igual que los avances tecnológicos. Sin embargo, en el siglo XX, este avance fue de tal magnitud que los hábitos y costumbres sociales variaron en muy poco tiempo.

La sociedad ha sufrido **cambios en sus hábitos de vida**, haciéndose las personas más sedentarias y pasivas, debido en parte a la concentración de poblaciones en grandes ciudades sin dotarlas de espacios para el juego y la recreación, al desarrollo de los medios de comunicación audiovisuales e informáticos, o a la mayor tecnificación en el trabajo.

Estos factores han hecho que nos convirtamos en **elementos pasivos** del tiempo libre, ocupándolo en ver la televisión, jugar al ordenador... lo que hace que se olvide, en cierta forma, el desarrollo de las capacidades motrices.

A través del medio escolar podemos educar a nuestros alumnos/as en la **ocupación del tiempo libre de una manera activa**. El área de Educación Física se encuentra en una posición privilegiada a la hora de desarrollar estas capacidades en el alumnado.

El presente tema se divide, coincidiendo con los epígrafes del enunciado establecido legalmente para su desarrollo, en **cuatro apartados principales**. En el primero, se trata la influencia de la actividad física y los aspectos que la rodean, en el mundo en que vivimos, desde un punto de vista socio-cultural. En el segundo apartado se destaca qué son juegos y deportes populares, autóctonos, tradicionales e interculturales, exponiendo una clasificación y enumerando sus ventajas. Respecto al tercer apartado, en él se tratan las actividades en la naturaleza, observándolas desde una perspectiva histórica, exponiendo una clasificación, relacionándolas con el currículo, y dando unas pautas de actuación para organizar desde un punto de vista práctico, una actividad complementaria o extraescolar en la naturaleza. El cuarto se centra en la consideración que tienen en el currículo de Educación Primaria los juegos y deportes populares tradicionales, haciendo especial hincapié en la adquisición de las competencias básicas. Finalmente, se cita una conclusión y la bibliografía consultada para el desarrollo del tema.

1.- LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE COMO ELEMENTO SOCIOCULTURAL

1.1.- La actividad física en función de la cultura

Según van evolucionando los tiempos, la perspectiva de la sociedad varía y, dependiendo de ésta, dará lugar a un tipo de actividad física u otro.

Realizando un **análisis histórico**, en los pueblos primitivos la actividad física estaba presente, ya que la adquisición de determinadas capacidades y habilidades permitía adaptarse al entorno y dominarlo. Posteriormente, en Grecia la Educación Física era, junto con la música, uno de los pilares fundamentales de la educación de los individuos. Grecia fue la primera cultura que se planteó la actividad física como elemento educativo, dándole también un sentido médico e higiénico, como un aspecto importante en la formación integral de la persona. En Roma la actividad física tuvo un sentido más lúdico, aparte de considerarse muy importante para formar a los guerreros y mantener así la actitud imperialista y conquistadora del Imperio Romano. Después de la Edad Media, ya en el Renacimiento, hay una nueva actitud hacia el cuerpo humano, enfocando el ejercicio físico hacia la salud y la calidad de vida. En la Ilustración se reivindica la educación integral del niño/a, la necesidad de que se encuentre en contacto con la naturaleza y de que se cultiven en su formación sus cualidades físicas. Ya en el siglo XIX surgen las escuelas gimnásticas, habiendo 4 fundamentales: la escuela alemana, la escuela sueca, la escuela francesa y el modelo deportivo inglés.

En **actual currículo** de la Educación Física escolar está elaborado en base a las diferentes perspectivas históricas de la actividad física. Éstas han evolucionado y dado origen al actual mosaico de los contenidos de nuestra área. Así, atendiendo al Decreto 130/2007, de 28 de junio, que establece el currículo en la comunidad autónoma de Galicia, se observa la tendencia de cada uno los **bloques de contenidos**: “El cuerpo: imagen y percepción” y “Habilidades motrices”, tienen su origen en las corrientes psicomotricistas; “Habilidades motrices”, también en las corrientes gimnásticas; “Actividades físicas artístico-expresivas”, en corrientes expresivas; “Actividad física y salud” en corrientes higienicistas, y “Juegos y deportes” en diferentes corrientes pedagógicas y en la corriente deportiva.

1.2.- Valor social y cultural de la actividad físico-deportiva

Los tiempos que corren son proclives al crecimiento de tópicos y mitos. El culto al cuerpo, el cultivo de éste como propiedad estética para escapar del envejecimiento, o la consideración de panacea que se da al ejercicio físico para evitar el estrés, la enfermedad, la obesidad, la caída en las drogas... hacen de este tema un **objeto de moda** donde es difícil en cada momento saber qué hay de pasajero y qué de hábito.

Un indicador válido de esa oscilación suelen aportarlo los gimnasios en sus actividades de mantenimiento. Se comprueba en ellos una gran movilidad de personas que empiezan pero no realizan actividad

continuada en las modalidades de gimnasia de mantenimiento, aeróbic, musculación...

Este dato nos sirve para pensar que no tenemos una conciencia firme y consolidada de lo que es nuestra cultura física y la necesidad de practicar con una periodicidad correcta. La actividad físico-deportiva en el tiempo libre se mueve con **criterios oscilantes**, muy sujetos a los cambios en el estado de ánimo de las personas y con frecuencia su práctica no se lleva tan rigurosamente como pareciera que debería de ser, especialmente sabiendo que el ejercicio físico puede ayudarnos a vivir mejor; está demostrado que dicho ejercicio no nos aumenta la duración de la vida, pero nos da una mayor calidad de la misma.

Hay que tener en cuenta que **se ha ganado mucho** si revisamos con perspectiva histórica el tema. No hace tanto, la idea de que una mujer hiciera deporte o ver a alguien correr por una calle, en chándal y zapatillas, era inusual.

Ha evolucionado la mentalidad en nuestro país y eso se manifiesta en la enorme cantidad de **actividades** que se proponen al usuario: carreras populares, días de la bicicleta, recorridos a caballo, itinerarios y excursiones por la naturaleza, carreras de orientación...

También se da cierta importancia a la **dinamización de colectivos**. Niños, adultos, jóvenes, tercera edad o personas con discapacidad, son centro de atención de programas institucionales o de iniciativas privadas que continuamente se dan a conocer. Aumentan los agentes que planifican dichas actividades y las propuestas parten de asociaciones, Comunidades, Consejerías, Diputaciones o Ayuntamientos. Así, existen multitud de carreras populares anuales, travesías de natación, carreras ciclistas, maratones de fútbol-sala, etc.

Aunque no se ha llegado a niveles de consolidación como el que tienen otros países de nuestro entorno más afín, parece que **avanzamos** con paso lento pero decidido. Hay que pensar que las innovaciones en equipamientos para la recreación, por ejemplo, se conocen por los profesionales de la Educación Física y el deporte desde que surgen en otros lugares. Una muestra de ello son los parques infantiles o los terrenos de aventura; se dispone de documentación y de estudios suficientemente fiables como para saber que son propuestas mejores que los anticuados y obsoletos parques de nuestros pueblos y ciudades. Sin embargo, sólo desde hace pocos años se toma conciencia por parte de los poderes públicos del valor educativo que tienen estos parques de aventura con materiales de madera especial, neumáticos y PVC que sustituyen a esos oxidados, viejos y peligrosos columpios y toboganes que había antiguamente.

2.- JUEGOS Y DEPORTES POPULARES, AUTÓCTONOS, TRADICIONALES E INTERCULTURALES

2.1.- Concepto de juego

La significación del juego es **polisémica**, porque implica un amplio abanico de significados. El concepto de juego es tan versátil y elástico se escapa de una ubicación conceptual definitiva. Cualquier intento, por muy erudito que sea, sólo será capaz de captar, como máximo, una parte de la verdad del juego.

Etimológicamente, el juego procede del latín “iocus” (que para los romanos significó recreo, broma, alegría, jolgorio o diversión) y “ludus, ludere, lusus” (acto de jugar, recreo, competición, juego de azar). La Real Academia Española de la Lengua lo **define** como “ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”, entendiendo por jugar “hacer algo con espíritu de alegría, y con el solo fin de enfrentarse o divertirse”.

Según *José María Cagigal* (1957), el **juego** es una “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente, que surge de la vida habitual, se efectúa en una limitación espacial y temporal, conforme a unas determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión”.

Según *Cagigal, Huizinga, Caillois, Bandet y Sarazanas*, algunas **características del juego** son:

- Ficticio. Es un mundo aparte, alejado de la vida corriente.
- Tiene limitaciones espacio-temporales establecidas de antemano.
- Gratuito. Tiene un fin en sí mismo. Es desinteresado e intrascendente (no da lugar al fracaso).
- Libre. Es voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Es incierto. Al ser creativo, espontáneo, original, su resultado final fluctúa; esto motiva una agradable incertidumbre.
- Convencional. Todo juego es resultado de un acuerdo social, establecido por los jugadores, que diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Por su parte, *Palacios* (1995) dice que es una **actividad**:

- **Divertida**: Cuando alguien juega, sus experiencias son placenteras. Con el juego, el niño/a busca alegría y diversión, mientras que el adulto se entretiene, descansa y se evade de la rutina.
- **Educativa**: Educar implica conocer, descubrir y experimentar, con lo cual podríamos reconocer que el juego es una buena forma de educación.
- **Evasiva**: Al jugar, olvidamos el mundo que nos rodea y nos abstraemos, para introducirnos en otro diferente.
- **Motivante**: El juego necesita cierta rigidez, nerviosismo y estrés, pero es imprescindible atención y concentración para llevarlo a cabo; todo ello se define como la “tensión del juego”.
- **Reglamentada**: Las reglas son necesarias y permiten determinar el desarrollo del juego.
- **Universal**: Siempre, en todos los tiempos, pueblos y culturas, el juego apareció ligado al ser humano, a su desarrollo y evolución, a la vida individual y social.

2.2.- Concepto de deporte

De entre las definiciones que diferentes autores han dado de deporte, es de destacar la de *Pierre Parlebas* (1981), porque se adapta relativamente bien al punto de vista educativo. Según él, deporte es un **“Conjunto de situaciones motrices codificadas en forma de competición y con carácter institucional”**. De esta definición se extraen las notas características del deporte:

- **Conjunto de situaciones motrices:** Quiere decir que el individuo ha de reaccionar ante algo, moviéndose (motrizmente); realizará una acción o movimiento pensado para resolver una determinada situación. Es decir, no sólo habrá movimiento, sino también un comportamiento enfocado a resolver algo.
- **Codificadas:** El desarrollo de la acción o actividad debe discurrir por unos cauces establecidos, habiendo por ello unas reglas que respetar.
- **En forma de competición:** Supone la necesidad de superación, de vencer, bien a un adversario o a sí mismo/a (en cuanto a distancia, tiempo...).
- **Con carácter institucional:** Está regulado, controlado por una institución o estamento (generalmente denominado “federación”) que establece las reglas, promueve y desarrolla ese deporte.

Sin embargo, en esta definición se echa en falta la alusión al componente lúdico, porque el deporte en su origen era ante todo juego; y así, para ir a practicar cualquier deporte, dicen los niños/as “vamos a jugar a...”; de un deportista famoso se dice “jugó muy bien el último partido”; el acontecimiento deportivo más importante de nuestro tiempo se llama “Juegos Olímpicos”. Sin embargo, está claro que el deporte no es ya sólo un juego y ha incorporado significaciones muy ajenas al mismo. Pero sin duda, **el juego constituye una de las características del deporte, y aún más, del deporte como actividad educativa.**

Carl Diem (1966) habla del deporte como “juego portador de valor y seriedad practicado con entrega, sometido a reglas, integrador y perfeccionador, ambicioso de los más altos resultados”.

2.3.- Significado de popular, autóctono, tradicional e intercultural

Los “apellidos” que utilice la palabra “juego”, nos darán datos sobre su difusión u origen (populares), su localización o extensión geográfica (autóctonos) y su pervivencia (tradicionales).

Así, podríamos decir que **juegos populares** son aquellos cuya práctica o conocimiento está muy extendido entre un grupo social. Existe otra conceptualización de los juegos populares como aquellos que surgen de la cultura popular; es decir, que no vienen impuestos desde unas jerarquías superiores o institucionales. Esta segunda definición puede plantear problemas, ya que a veces es difícil saber el origen de una actividad, y otras veces, a pesar del origen, se extienden en la cultura popular, de manera que éste llega a ser poco significativo.

Los **juegos tradicionales** son los que se transmiten de generación en generación. En esta transmisión, aunque la estructura de la actividad permanece constante, los valores culturales se van modificando y transformando. Por ejemplo, juegos que surgen con unos fines adaptativos y utilitarios muy concretos (tiro de precisión, luchas), relacionados con determinadas clases sociales o asociados a celebraciones o ritos, y que con el paso del tiempo, sin modificar apenas su estructura, cambian los valores culturales que transmiten. Imaginémonos un juego de lanzamiento y precisión que surge con fines utilitarios en una determinada región para que los pastores puedan desarrollar su puntería, y que con el paso de los años sólo lo llegan a practicar los jubilados como distracción.

Los **juegos autóctonos** hacen referencia al origen territorial y a la localización geográfica en la que se creó el juego. Ello en ocasiones es complicado, ya que hay juegos iguales o muy similares que surgen en diferentes lugares pero en el mismo momento temporal.

Los **juegos interculturales** (también denominados “juegos multiculturales” o “juegos del mundo”) son aquellos que proceden lugares diferentes y variados. Así como la interculturalidad se refiere a la interacción entre culturas, de forma respetuosa, donde ningún grupo cultural está por encima del otro, favoreciendo la integración y convivencia entre ellas, los juegos interculturales son los procedentes de esa diversidad de culturas. Muchos de ellos son juegos populares, tradicionales y autóctonos de una cultura en concreto. Según *Carlos Velázquez* (2006), estos juegos interculturales son universales, se adaptan al entorno, se relacionan con los valores sociales de la cultura de procedencia, utilizan materiales asequibles...

El hecho de añadir la palabra “deporte” puede venir del prestigio que ésta da a dichas actividades y de que muchas de ellas (lucha leonesa o canaria, por ejemplo) en la actualidad han adoptado formas organizativas similares a las deportivas (federaciones, ligas, clubes...).

2.4.- Clasificación del juego y deporte popular tradicional

Existen muchísimas clasificaciones de juegos y deportes en general, pero no de los juegos y deportes populares tradicionales. De todas las consultadas, se destaca la de *Cristóbal Moreno Palos*, que los clasifica **según el tipo de actividad que se haga**. Es la siguiente:

- Juegos y deportes de locomoción (pruebas pedestres de marcha y carrera, saltos o equilibrios).
- Juegos y deportes de lanzamiento a distancia (lanzamientos a mano o con elementos propulsivos).
- Juegos y deportes de lanzamiento de precisión (con bolos, discos o monedas...).
- Juegos y deportes de pelota y balón (golpeos de pelota con la mano, con herramientas...).
- Juegos y deportes de lucha (lucha o esgrima).
- Juegos y deportes náuticos y acuáticos (pruebas a nado o regatas a vela o remo).
- Juegos y deportes con animales (pruebas de adiestramiento, de caza o luchas de animales).

- Juegos y deportes de habilidad en el trabajo (agrícolas u otras actividades laborales).
- Juegos y deportes diversos no clasificados.

La **complejidad morfológica y estructural** del juego tradicional se pone una vez más de manifiesto en los intentos tipológicos existentes. En la mayoría de las ocasiones, las clarificaciones se constituyen a partir de criterios superficiales, sin elegir elementos realmente pertinentes y constitutivos de su estructura interna. Estos criterios presentan excesivas categorías heterogéneas. En este sentido, la clasificación expuesta así lo demuestra, al incluir una categoría para aquellos juegos y deportes diversos no clasificados.

Por otra parte, un buen número de autores tan sólo se refiere a las prácticas lúdicas de adultos, ignorando los **juegos tradicionales infantiles** (a veces por considerarlos poco serios); quizás el estudio que merecen éstos es incluso mayor que los anteriores, si los queremos dirigir a un entorno educativo.

2.5.- Ventajas de los juegos populares tradicionales

Los juegos y deportes tradicionales ofrecen ciertas ventajas al aplicarlos en las clases de Educación Física, como son:

- Conservación de tradiciones transmitidas de padres a hijos y de generación en generación. Se evita el olvido social de aquellos aspectos históricos que fueron relevantes para la configuración de nuestra actual sociedad; recordemos aquella frase: “Los pueblos que olvidan su historia, están condenados a repetirla”.
- Posibilidad de que el alumnado y/o profesorado adecuen o construyan el escaso material que se necesita. Antiguamente, el material usado para los juegos y juguetes era de elaboración propia.
- Mayor contacto con la naturaleza. La mayoría de estos juegos se realizaban en el campo o en espacios abiertos; por ejemplo cuando se llevaban los animales al monte.
- Posibilidad de que algunos de los juegos puedan seguir practicándose en el tiempo libre o fuera del horario lectivo, al no requerir instalaciones complejas o material específico.
- Mejor respuesta afectiva y de relación con los compañeros/as, ya que gran cantidad de las actividades populares están fundamentadas en la colaboración entre los/as participantes.
- Mayor y más igualitaria participación de ciertos alumnos/as que están marginados/as en las actividades convencionales por causa de sus condiciones físicas. En estos juegos tenían cabida todos, no presentándose discriminación.

3.- LAS ACTIVIDADES FÍSICAS ORGANIZADAS EN EL MEDIO NATURAL

Los graves **problemas medio-ambientales** que comienzan a manifestarse tras siglos de una concepción antropocéntrica de las relaciones con el entorno en nuestra cultura (explotación indiscriminada, idea de inagotabilidad de los recursos, crecimiento ilimitado...), van provocando una **sensibilización** creciente en torno a los mismos. De hecho, en la actual perspectiva del sistema educativo se contempla el medio ambiente como un **tema de capital importancia** que debe ser abordado desde diferentes áreas en los centros educativos.

El contexto socio-cultural de las sociedades occidentales contemporáneas impregna las actividades de relación con el medio natural. Nos aprovechamos para **explotar el medio ambiente** de una forma más “ecológica”, a través de la actividad física en el mismo, pudiendo asistir en la actualidad a una auténtica **comercialización** de los espacios naturales. Este consumo de actividades de aire libre conlleva la domesticación de estos entornos, a los que va asociado, en muchos casos, un grave impacto ambiental (estaciones de esquí, campos de tiro y caza, rutas de bicicleta...) al modificar el entorno en su construcción y su uso (residuos y basuras...).

Todo ello lleva a plantear un **cambio** filosófico en la forma de ver y entender nuestra relación con el medio ambiente, a establecer un marco teórico más amplio para comprender las actividades físicas en el medio natural.

3.1.- Aproximación histórica

Durante el protagonismo de la **Pedagogía Tradicional**, las actividades en el entorno natural se ignoraron plenamente. No será hasta la llegada de *Mountaigne* (s. XVI) y *Locke* (s. XVII) cuando se empieza a destacar el valor educativo de éstas. Sin embargo, la sistematización de las actividades en el medio natural no se produce hasta el siglo XVIII, con la presencia de *Rousseau*, que es uno de los filósofos que ha tenido más en cuenta las actividades en la naturaleza como medio educativo; para él, uno de los principales problemas era la separación existente entre la naturaleza y educación, ya que pensaba que la naturaleza es el mejor maestro.

En **España**, a partir de 1870, la organización de las actividades físicas en el medio natural se manifiesta como preocupación higiénico-sanitaria (ante las enfermedades y déficits alimentarios), como una preocupación social (se organizan colonias para niños/as pobres), como método de enseñanza activa en los centros escolares...

Después de la Guerra Civil, los movimientos asociacionistas subsisten en la clandestinidad, resurgiendo progresivamente diversas iniciativas. Su máximo esplendor se da a partir de los años 70.

En la actualidad, la organización de las actividades en la naturaleza se impulsa desde múltiples instituciones públicas y privadas: municipios, organismos públicos o autonómicos, escuelas, clubes...

3.2.- Clasificación de las actividades físicas en el medio natural

Según la **Interdisciplinariedad Curricular**, las actividades físicas en el medio natural se pueden clasificar en Actividades Físicas Fundamentales y Actividades Físicas Complementarias:

- Actividades Físicas Fundamentales, Específicas o Propias: Son la base articular de toda planificación y realización de actividades al aire libre. Éstas pueden dividirse en dos grandes grupos:
 - La marcha: Se concreta según su finalidad o modalidad.
 - ⇒ Según su finalidad:
 - Marchas ordinarias (por el placer de hacer ejercicio: excursiones).
 - Marchas preparatorias (previas a otras más complejas).
 - Marchas de travesía (muy duras, de alta montaña).
 - Marchas de ayuda (para socorrer a las personas que lo necesiten).
 - Marchas de aproximación (dirigirse al lugar donde realizar actividad).
 - Marchas culturales y pedagógicas (con escolares, como complemento).
 - Marchas deportivas (interviene algún factor competitivo).
 - ⇒ Según la modalidad:
 - Marchas en cuanto a su duración (uno o más días).
 - Marchas en función de horario (diurnas, nocturnas).
 - Marchas según la progresión (por etapas, escalonadas, mixtas).
 - Marchas en distintos medios (a pie, en piragua, bicicleta).
 - La acampada: Se puede concretar según su finalidad o modalidad.
 - ⇒ Según su finalidad:
 - Ordinaria, preparatoria, de recuperación o descanso, pedagógica...
 - ⇒ Según su modalidad:
 - Acampadas según la duración (una o varias noches).
 - En función del asentamiento (temporal o permanente).
 - Según medios (campamento, en base...).
 - Por el montaje (natural, salvaje...).

Entre las múltiples modalidades de marchas y acampadas, son de especial interés las **marchas pedagógicas y acampadas pedagógicas**. En ellas se pueden alcanzar prioridades educativas interesantes. Las diferentes modalidades varían según el intervalo temporal, el momento del día o el medio de desplazamiento.

- Actividades Físicas Complementarias: Son el soporte de las actividades en la naturaleza.
 - Actividades complementarias de utilidad: Facilitan la permanencia en la naturaleza, permiten tener seguridad y éxito, resolviendo una problemática en un medio que no es el habitual (fuegos, construcciones, manipulación de herramientas...).
 - Actividades pedagógicas y recreativas: Son el objetivo prioritario de las actividades programadas desde un centro educativo. Suponen una forma de educar, acercando al alumno/a a la naturaleza para conocerla, respetarla y conservarla. Por ejemplo juegos en la naturaleza, estudio de flora y fauna, trabajos manuales...
 - Actividades científicas: En éstas se centra la atención sobre contenidos propios de las diferentes áreas (Matemáticas, Educación Artística...).
 - Físico-deportivas: Son actividades “deportivas” que pierden el carácter competitivo. Debe priorizarse el “compartir antes que competir”, no sobrevalorando la rivalidad. Son las carreras de orientación, la natación, el piragüismo...
 - De supervivencia: Se pretende conseguir una motivación del alumnado ante las actividades de “aventura”. Se realizan en zonas desconocidas como bosques, nieve, mar...

3.3.- La actividad física y el medio natural en el currículo de Educación Física

La inclusión en el currículo de la **actividad física organizada en el medio natural** se justifica por premisas como conocer, respetar y utilizar el medio natural con racionalidad, aprovechando sus inmensas potencialidades educativas. Se puede conseguir una educación integral desarrollando conceptos científicos, conociendo de cerca los fenómenos naturales, adquiriendo hábitos y actitudes de respeto con la naturaleza, mejorando las capacidades motrices y desarrollando habilidades en los deportes en la naturaleza. Así, se priorizarán los intereses de actuación docente en el área de Educación Física en torno a **dos ejes**:

- Consecución de objetivos específicos de la Educación Física (acomodados al marco natural).
 - Relación de la Educación Física con el resto de áreas (**interdisciplinariedad**). Se requiere una coordinación en el profesorado, para dar sentido a la programación educativa globalizadora.
- Dentro del **currículo de Educación Física** en Educación Primaria (Decreto 130/2007, de 28 de junio), se hace referencia al medio natural en el bloque de contenidos de “Habilidades motrices”, con contenidos como:
 - 2º ciclo: “Control motor y dominio corporal, adaptándose a medios diversos: Natural, acuático...”.
 - 3º ciclo: “Dominio motor y corporal, seguridad y autonomía, adaptándose a diversos medios: Natural, acuático, la nieve...”.

En la Educación Física escolar, se puede contribuir al **desarrollo de la Educación Ambiental** (dentro de la educación en valores) de las siguientes formas:

- Incidiendo en un cambio de actitud sobre el entorno próximo, haciendo hincapié en el consumo racional de materiales deportivos o, por ejemplo, mediante la utilización de materiales reciclados, con los que los niños/as construyan sus juguetes (botellas para equilibrios o punterías, latas de conserva para elaborar zancos...).
- Las actividades físicas en diferentes medios (próximos, lejanos, urbanos, rurales...) pueden hacer que el niño/a conozca y comprenda la **influencia de las personas sobre el entorno** para valorar la necesidad de un equilibrio.
- El desarrollo de determinadas actividades en el medio natural (técnicas de aire libre) ayudará al alumno/a al conocimiento de la relación que mantienen con el entorno otras culturas.
- En relación con el bloque de contenidos “Actividades físicas artístico-expresivas”, se podrían realizar dramatizaciones, juegos de rol, montajes musicales, que tengan como punto de referencia los problemas medioambientales y las relaciones entre el sistema social y el natural.
- El carácter lúdico que desde la Educación Física es posible proporcionar al contacto con espacios naturales permite una mejor apreciación de su valor como medio para un disfrute racional y perdurable, tomando conciencia de la necesidad de una utilización adecuada que evite la ruptura del desequilibrio ambiental.

3.4.- La organización de actividades físicas en el medio natural

El nivel de complejidad, amplitud y riqueza de las actividades físicas en el medio natural, exige organizar detenidamente estas actividades, para evitar cualquier imprevisto. Aunque siempre habrá aspectos que se escapen de nuestro control, es aconsejable respetar algunos **principios básicos de toda programación**:

Planificación.

- **Análisis y diagnóstico:** Se llevaría a cabo el análisis del alumnado (determinando su conocimiento del medio natural, motivación...), análisis de los recursos propios (humanos, materiales o económicos) y análisis de los recursos del entorno (municipio, comarca, parques...). Después vendría el diagnóstico de las necesidades, prioridades y posibilidades de llevar a cabo las actividades.
- **Determinación de los objetivos:** Se preverá el nivel de participación, los centros de interés, el aprendizaje interdisciplinar, la autoorganización del alumnado, el presupuesto...
- **Elaboración de la planificación:** En función de si las actividades se puedan realizar en horario escolar (obligatorias) o extraescolar (voluntarias).

Dirección.

Es necesario establecer la figura del máximo responsable para ejercer las siguientes funciones:

- **Antes de la actividad:** Prevenir y organizar a los posibles responsables.
- **Durante la actividad:** Dirigir, decidir, coordinar el equipo y controlar el seguimiento del programa.

Determinación y distribución de funciones.

- **Funciones técnicas pedagógicas:** Es conveniente realizar un estudio de las intencionalidades y aspectos a tener en cuenta. Se establecerán objetivos generales, contenidos, actividades previas, metodología, secuencia de actividades...
- **Funciones administrativas:** Responsabilidad sobre el material (compra, transporte, control), sobre el mantenimiento (alimentación, revisión del lugar), sobre lo higiénico-sanitario (confección de botiquín, hospital), responsable de secretaría (inscripciones, viajes y transportes), responsable de contabilidad (presupuesto, fuentes de ingreso)...

Información y evaluación.

Es importante informar a los padres y al alumnado acerca de la duración, alojamiento, alimentación, etc.

Respecto a la evaluación, es aconsejable evaluar la actividad, analizar si se han conseguido los objetivos, las funciones previstas, el desarrollo de las actividades programadas...

4.- EL JUEGO Y DEPORTE POPULAR TRADICIONAL EN EL CURRÍCULO DE ED. PRIMARIA

El Decreto 130/2007, del 28 de junio, por el que se establece el **currículo** de la Educación Primaria en la comunidad autónoma de Galicia, concede mucha importancia a los juegos y deportes tradicionales.

Atendiendo a los **objetivos de área**, el 9º se refiere a ellos: “Conocer y practicar juegos, deportes y/o bailes tradicionales propios de la cultura gallega, demostrando interés por la indagación en este campo y por su difusión y valorando las repercusiones que tienen en nuestra sociedad”.

El currículo se divide en 5 **bloques de contenidos**, dentro del área de Educación Física. El 5º se centra en los “Juegos y deportes”. Algunos contenidos del mismo hacen alusión a la utilización de diferentes estrategias, recopilación de información y práctica de juegos populares tradicionales... En los otros bloques:

- “El cuerpo: Imagen y percepción”; los juegos tradicionales son adecuados para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices: esquema corporal, espacialidad, temporalidad...
- “Habilidades motrices”; incrementan tanto las capacidades físicas básicas (resistencia, velocidad, fuerza y flexibilidad) como las diversas habilidades o la coordinación.
- “Actividades físicas artístico-expresivas”; se puede incidir en danzas y bailes tradicionales.
- “Actividad física y salud”; la higiene, los hábitos alimenticios... se trabajan adecuadamente con ellos.

En los **criterios de evaluación** del área también aparecen reseñados, como por ejemplo en el segundo ciclo: “Buscar información sobre juegos populares tradicionales gallegos en diferentes medios, interesarse por su conocimiento y practicarlos”.

4.1.- El juego/deporte popular tradicional y su influencia en la adquisición de las competencias básicas

Podríamos definir la **competencia básica** como “*la forma en que cualquier individuo utiliza sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para actuar de manera activa y responsable en la construcción de su proyecto de vida, tanto personal como social*”. Desde un punto de vista escolar, se usarían esos recursos personales para *resolver de manera adecuada una tarea en un contexto definido*. Así, la competencia implica el saber, el saber hacer y el saber ser o estar. El Decreto 130/07, que establece el currículo de Primaria en Galicia, dice que “*permite identificar los aprendizajes que se consideran imprescindibles desde un enfoque integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos*”.

La LOE estableció **8 competencias básicas**. Todas las áreas deben contribuir a su adquisición. Pero, ¿qué relación tienen el juego y el deporte popular tradicional con ellas?:

- ❖ Cultural y artística: Los juegos estuvieron presentes en todas las civilizaciones, y los juegos/deportes tradicionales suponen un elemento muy importante de nuestra cultura.
- ❖ Social y ciudadana: Aprendemos a aceptar normas, diferentes roles, la victoria y la derrota...
- ❖ Conocimiento e interacción con el mundo físico: Nos ayudan a conocernos y al entorno que nos rodea.

5.- CONCLUSIÓN

6.- BIBLIOGRAFÍA

- Annicchiarico, R. (2008). *Juguetes tradicionales gallegos. 100 propuestas de elaboración*. Sevilla: Wanceulen.
- Cortizas, A. (2001). *Chirlosmirlos. Enciclopedia dos xogos populares*. Vigo: Xerais.
- Moreno, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.
- Pérez, R. (1997). *Xogos populares en Galicia*. Santiago de Compostela: Lea.
- Pinos, M. (1997). *Guía Práctica de la Iniciación a los Deportes en la Naturaleza*. Madrid: Gymnos.
- Pinos, M. (1997). *Actividades Físico Deportivas en la Naturaleza*. Madrid: Gymnos.
- Veiga, P. (2001). *O libro dos xogos populares galegos*. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco.
- Velázquez, C. (2006). *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona: Océano.