




4TO. ENCUENTRO NACIONAL DE GESTIÓN CULTURAL MÉXICO
GESTIÓN CULTURAL Y COMUNIDADES



**Una clase diferente de educación
física para los alumnos Xi-Üi: un
acercamiento a conocer la diversidad
cultural por medio del juego**

Martínez Aguilera, Guadalupe del Rosario¹
Vázquez Martínez Blanca Nelly²

¹ Estudiante de la Maestría en Educación Primaria de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí (Promoción 2018-2020), Licenciada en Educación Física. Profesora de Educación Física en educación básica de la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de San Luis Potosí.

² Doctora en Ciencias Sociales, Maestra y Licenciada en Psicología. Catedrática e investigadora educativa en los programas de posgrado de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí y la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

**Ponencia presentada en el Cuarto Encuentro Nacional de Gestión Cultural realizado en Oaxaca de Juárez
Oaxaca, México entre los días 22 al 25 de abril de 2020**

Resumen

Este texto refiere los hallazgos de una investigación-acción sobre el tema de la diversidad cultural realizada como trabajo de titulación de la Maestría en Educación Primaria de la BECENE SLP, dando muestra de un primer análisis hacia una clase de educación física con alumnos de una comunidad indígena Xi-Üi en el estado de San Luis Potosí. Por medio del ciclo reflexivo de Smyth los resultados arrojados nos aportan una reflexión pedagógica sobre el estilo de enseñanza, la estrategia didáctica, el proceso de evaluación y el tratamiento del tema ayudando a fortalecer la práctica docente y el aprendizaje de los alumnos en este contexto indígena.

Palabras clave

Diversidad cultural, educación física, juego autóctono.

Introducción

El trabajo que realiza un profesor en la educación básica en México es demandante y complejo, la necesidad de llevar a los alumnos una educación contextualizada es fundamental para propiciar aprendizajes significativos. Uno de los problemas más referidos por los profesores ante programas educativos anteriores es que estos no se vinculaban con las situaciones reales en las que se encontraban laborando y sobre todo no tomaba en cuenta las características de las regiones en las que los niños y adolescentes se desenvuelven. Uno de los cambios más importantes ante el Nuevo Modelo Educativo del 2017 ha sido la flexibilidad curricular para trabajar los aprendizajes esperados acorde a las necesidades que son identificadas en el contexto en el que los estudiantes están inmersos.

Este texto da una muestra de la experiencia vivida al realizar un trabajo de investigación-acción sobre la práctica de la educación física en una primaria bilingüe de una comunidad indígena Xi-Üi en el estado de San Luis Potosí con un grupo de sexto grado, donde a raíz de una problemática identificada sobre el escaso



conocimiento de los aprendizajes de la asignatura, la poca idea de los juegos tradicionales que identifican la comunidad y el desconocimiento de otras culturas dio origen a la pregunta de investigación ¿Cómo los juegos autoctonos favorecen el conocimiento de la diversidad cultural en alumnos xi-üi dentro de la clase de educación física? La cual es el tema central de la investigación de la autora para obtener el grado de Master en Educación Primaria en la División de Estudios de Posgrado de la BECENE SLP. Desde un enfoque profesionalizante permitió que como profesional en la educación se mejoren las competencias docentes para poder mejorar en este marco de la gestión cultural situaciones de enseñanza-aprendizaje para que los niños indígenas fortalezcan el aprecio por sus raíces, sigan preservando la cultura y conozcan la diversidad cultural que tiene México por medio de la práctica lúdica.

El propósito de este trabajo es identificar las aportaciones derivadas del primer análisis de una intervención docente en la clase de educación física para abonar al cumplimiento de los propósitos generales de la investigación anteriormente referida. El planteamiento de utilizar el juego como conocimiento de la diversidad cultural respondería en este caso a lograr el objetivo de llevar a cabo una educación física de calidad, pues Contreras (2002) nos expone que esta actividad lúdica forma parte de todas las culturas y aplicarla en el contexto educativo fortalece su comunicación e intercambio, por tanto, el conocimiento de sus prácticas culturales a través de juegos motores desconocidos para una gran parte de los niños.

Marco teórico

La asignatura de Educación Física en la educación básica en México enfatiza un enfoque humanista donde por medio de actividades físico-motrices y socio-motrices como es el juego el alumno se puede dar cuenta que cada compañero es muy diferente a él vivenciando la corporeidad, la motricidad propia y observando la de otros. El contexto educativo exige al educador físico ser un profesional que toma



en cuenta el entorno donde sucede la práctica con el propósito de adaptar, contextualizar y crear ambientes significativos a la vida diaria que mantienen los alumnos en sus comunidades, por ello, es fundamental llevarle al alumno conocimientos prácticos que a su vez le brinden oportunidades para adoptar un estilo de vida saludable por medio de la actividad física donde se reconozca y valore su diversidad cultural a través de la manifestación de la cultura en situaciones lúdicas.

Podemos entender a la cultura como las ideas, prácticas e identidad que las personas manifiestan en un contexto específico, en ese sentido los juegos pueden ser una representación de la cultura misma. La UNESCO desde una versión antropológica define cultura como “el conjunto de los rasgos distintivos espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias” (2005, p. 16), por tanto no podemos homogeneizar una sociedad diciendo que tienen una misma cultura dado que un conjunto de individuos pueden tener rasgos particulares que los hacen diferentes a otros grupos así como su identidad lo que nos lleva a reconocer que existe diversidad cultural. Es decir que, “sin diversidad, no se puede construir la identidad ya que ésta es un proceso de identificación constante con los distintos elementos de la heterogeneidad cultural en la que habitamos y que esta identificación sólo se puede realizar cuando se toma conciencia de que existe otro distinto a uno” (UNESCO, 2005, p. 19). Dada esta explicación, podemos reconocer que México es un país con una amplia diversidad cultural en donde el juego en cualquier comunidad puede representar características de sus tradiciones y costumbres lo que su práctica debe ser valorada y promovida.

El término de diversidad cultural al que refieren los planes y programas de estudio de la educación básica se ha manejado con base a la que planteó la UNESCO desde la Declaración Universal sobre la diversidad cultural en el 2001, misma que hasta nuestros días sigue preservándose como referencia en muchos



ámbitos de investigación sobre el desarrollo humano; refiriéndose así como a la pluralidad de culturas que coexisten en México y en el mundo; implicando, por un lado, la preservación y promoción de las culturas existentes y, por el otro el respeto hacia otras culturas (UNESCO, 2004).

En ese sentido, somos un país pluricultural y este hecho es importante valorarlo porque representan parte de nuestras raíces como nación. Entendamos la palabra pluricultural como aquella en donde existen diversas culturas, que no precisamente pueden tener contacto entre ellas sino pueden vivir en sus diferencias, lo contrario a esto “el interculturalismo implica compartir e interaccionar con personas de culturas distintas a la nuestra” (Flecha & Puigvert, 2002, p. 12) por lo que educar en el interculturalismo para la paz y la convivencia es la meta educativa sobre todo en los contextos donde la diversidad cultural es mayor, por ejemplo, en las escuelas de contextos urbanos donde se relacionan niños de distintas culturas como los que se mudan de un estado a otro, niños indígenas, personas migrantes, de familias con costumbres y tradiciones distintas, entre otras.

De ahí la necesidad de contextualizar el curriculum de la educación física es fundamental para que el alumno pueda tener un aprendizaje significativo en donde lo que se ve en la clase no sea ajeno a su realidad para alcanzar la finalidad de desarrollar integralmente a los estudiantes, los “juegos centrados en las aptitudes tradicionales y en principios de origen cultural suelen desempeñar un importante papel en las culturas indígenas” (UNESCO, 2015, p. 38), por consecuencia, favorecer el conocimiento de la diversidad cultural es un elemento a considerar para lograr esta meta educativa. Las estrategias didácticas en este sentido pueden contribuir a focalizar temáticas a través de la aplicación de actividades por lo que el tratamiento de la didáctica es clave en estos procesos; ésta es entendida como: “el conocimiento práctico que actúa como una síntesis entre la teoría didáctica y los principios que fundamentan su acción. Su principal aportación, aunque no la única, es procurar un cuerpo de conocimientos prácticos debidamente fundamentados que



den alguna luz a los procesos de experimentación e innovación del currículum” (Porlan cit. en Zagalaz, 2003, p.12).

Para la Secretaría de Educación los juegos autóctonos “contribuyen a la comprensión del desarrollo cultural e histórico de las diferentes regiones del país, a la apreciación, identificación y valoración de su diversidad, y a la posibilidad de aprender del patrimonio cultural de los pueblos, con la finalidad de preservar sus costumbres y, sobre todo, para no olvidar las raíces como nación” (SEP, 2011, p. 205), como estrategia didáctica el juego autóctono es una de las opciones a implementar en la clase de educación física y son definidos como aquellos que pertenecen a una cultura en específico, su origen se establece en una región o zona particular (SEP, 2014). Es así como la elección de esta actividad como estrategia didáctica permite a la educación física enfocar el aprendizaje motriz a los aprendizajes esperados que establece el currículum y a su vez contribuir a conocer más sobre la historia, conocer el contexto geográfico del país, identificar características y rasgos culturales que distinguen a las personas propias de una cultura, resaltar la pluriculturalidad de la nación conociendo y valorando la diversidad cultural de México por medio del juego autóctono.

Metodología

En este trabajo se caracteriza por trabajar la investigación cualitativa, dado que el tratamiento de la información obtenida sobre el análisis y la reflexión de los procesos pedagógicos no es posible definirla con números absolutos; los valores, las habilidades, las actitudes y los conocimientos muchas veces no pueden ser cuantificados. Taylor & Bogdan (1987) refieren que la metodología es la manera en que enfocamos problemas y encontramos las respuestas, es decir, la manera en cómo podemos hacer investigación, donde la modalidad cualitativa se caracteriza por ser inductiva, holística, analítica frente a la comprensión de los sujetos inmersos en su contexto, se toman en cuenta perspectivas, es humanística y se da énfasis al mundo empírico.



La investigación formativa ha tomado una gran relevancia en el ámbito educativo donde aboga por un tipo de indagación que se sustente en la práctica docente con un rigor metodológico preciso, mismo que investigadores especialistas han cuestionado sobre el trabajo científico que realiza el profesorado; el trabajo que efectúan los maestros no se sustenta metodológicamente cuando de analizar la práctica por medio de la investigación se trata. Autores como Corey, Schon Stenhouse, Elliot, (1953; 1993; 1994; 1983), entre otros han expuesto una concepción y postura ante la práctica reflexiva la cual aboga por un maestro que reflexione permanentemente sobre su práctica con el fin de transformarla es esta concepción la que identifica principalmente el método de la investigación- acción y que es la que se manejó en este trabajo.

La estrategia utilizada en esta metodología es el ciclo reflexivo de Smyth que permite en el proceso de la intervención docente mejorar el proceso educativo por medio de cuatro fases de acción que realiza el docente y que tomando en cuenta las características que propone Villar (1995) se pueden entender de la siguiente manera: descripción, en este primer nivel de análisis de la práctica se da a conocer la experiencia vivida en desarrollo de la situación de aprendizaje mostrando evidencias de la práctica; información, esta fase consiste en buscar los principios teóricos y prácticos que inspiran la acción docente, que la orientan y le dan sentido; confrontación, fase de cuestionamiento de hábitos y teorías implícitas con el apoyo de tutoría y el trabajo colaborativo entre colegas donde se contrasta la experiencia que surgió en la práctica y; reconstrucción, donde finalmente se cuestiona ¿cómo podría hacer las cosas de manera diferente?, se analizan los resultados haciendo un balance de la actuación y planificación para mejorarla en la siguiente intervención dando así el avance hacia un nuevo ciclo de transformación.

Resultados

Para el diseño de la intervención docente se tomó en cuenta los aprendizajes esperados correspondientes a la asignatura de sexto grado sobre el eje pedagógico



“desarrollo de la motricidad” donde el alumno adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal y evaluar su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar. Lo que se propuso para la primera secuencia fue que los alumnos identificaran qué es el juego autóctono por lo que se formuló la siguiente intención pedagógica para la clase: que el alumno explore algunos de los juegos autóctonos del estado de Chiapas, identificando sus características y la manera de adaptarlos a su contexto para poder jugarlo analizando las diferencias con algunos de los juegos que se realizan en su región. El proceso de intervención se guio bajo la planificación siguiente bajo el estilo de enseñanza del descubrimiento guiado:

- *Inicio de clase:* Se pasa lista con la dinámica de una pregunta, los alumnos mencionarán cada que pase su nombre el juego que más les guste jugar, se explica el propósito de la sesión. Los niños contestarán una lista de cotejo a través de la autoevaluación sobre sus conocimientos del tema al inicio de la secuencia

- *Evaluación diagnóstica:* Para recuperar conocimientos previos se les preguntará a los alumnos ¿Qué tipos de juegos conocemos? ¿Cuál es la diferencia entre unos juegos y otros (por ejemplo, el deporte y el juego modificado)? ¿Serán iguales los juegos que se practican en otras regiones, ¿Qué juegos conozco de otras partes?

- *Actividad Los estados de México:* Se realizan 5 o 4 quipos acorde al número de alumnos que se encuentren para identificar cooperativamente los estados de la República Mexicana. Tendrán un mapa de México solo con los estados divididos sin el nombre grande ubicado en el suelo en un lado opuesto a donde ellos están. Cada equipo tendrá el nombre de los estados junto a los mapas, a la señal se dirá el nombre de un estado la cual cada equipo deberá de ir a colocarlo en el lugar correspondiente, pero, desplazándose de un lado al otro de la cancha haciendo distintos movimientos cada vez que se mencione un estado distinto, ejemplo,



tomados de la mano caminando con las puntas ¿De qué otra manera podemos movernos? Al final se revisan los estados que colocaron correctamente.

- *Juego de Pash-pash* (FMDJAT, 2008): Con imágenes se mostrará cuál es el juego ¿Dónde se encuentra el estado de Chiapas? Los alumnos señalarán con ayuda del mapa donde está Chiapas. Se explica el juego apoyado con imágenes de la cultura Tzotzil y la práctica del pash-pash, posteriormente se realizan las actividades: de manera individual los alumnos tendrán una indiacá y por todo el espacio de la cancha practicaremos el golpeo, feedback ¿De qué manera la podemos golpear para que no se caiga? ¿Con qué partes del cuerpo podemos golpearla para controlarla mejor? ¿Cuál es la diferencia entre golpear y lanzar? Por parejas, los alumnos intentarán pasarse la indiacá sin que esta caiga al suelo, después se realizan tercias para que los alumnos intenten pasar la indiacá entre ellos para al final lograr la estructura original del juego con su respectivo repartidor Feedback ¿De qué manera podemos variar los elementos y estructura del juego?

- *Cierre de la sesión*: Se realiza la realimentación, se agrupa a los alumnos para reflexionar los aprendizajes adquiridos por medio de preguntas sobre ¿Qué es un juego autóctono? ¿Qué fue lo que más me gustó de la clase? ¿Qué habilidades pusimos en práctica? Entre otras que vayan surgiendo. Se explica la tarea que será realizar un pash-pash con los materiales que ellos tengan disponible en sus casas o que puedan adquirir de su comunidad para que lo expongan la siguiente sesión, así como investigar los juegos que han practicado sus padres y abuelos por medio de una ficha de investigación proporcionada por la profesora.

A partir de la ejecución de la secuencia didáctica, en la tabla uno se concentra a manera de síntesis las aportaciones encontradas en el análisis por medio del ciclo reflexivo de Smyth, donde se exponen los conocimientos, habilidades y actitudes que se propiciaron en la clase de educación física tanto en los alumnos y la profesora en consonancia con los propósitos generales que se formularon en la investigación. Estos dan cuenta de las ventajas que se obtuvo de aplicar la



transposición didáctica, la cual explica Chevallard (1998) como el proceso que digiere un conjunto de transformaciones adaptativas que harán apta la acción del docente para ocupar un lugar entre los objetos de enseñanza de los alumnos, es decir, la habilidad didáctica para desarrollar un contenido a través de la adecuación de un aprendizaje esperado que surge del curriculum escolar que por ende no está contextualizado a la región ni mucho menos a las características y necesidades de los alumnos.

Tabla 1. Aportaciones del análisis a cada uno de los propósitos generales de la investigación (Elaboración propia).

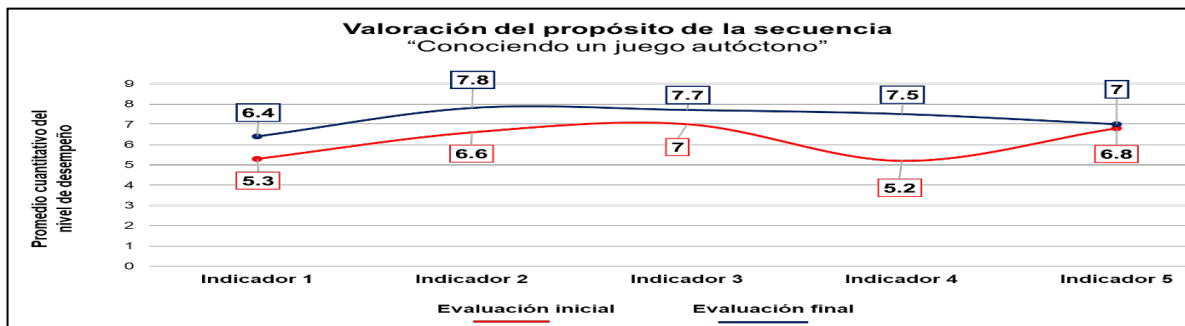
Propósitos del alumno	Aportaciones
1. Identifica cuáles son los juegos autóctonos, así como su complejidad de ejecución, reglas y forma de jugarlos.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificó qué es el juego autóctono el cual se comprendió que es originario de un lugar. - Dio cuenta en la retroalimentación que el juego tiene ciertas características como sus reglas, el material y la organización.
2. Adapta las habilidades motrices que se requieren en determinados juegos acorde a sus características y cómo modificarlos para poder jugar	<ul style="list-style-type: none"> - Exploró las habilidades motrices de golpear, correr, saltar entre otras. - Reconoció la diferencia entre golpear y lanzar en la ejecución del juego pash-pash. - Propuso variantes hacia la práctica lúdica.
3. Valora la diversidad cultural de México consolidando aprendizajes mediante los juegos, ¿por qué es importante conocer los juegos de otras culturas, así como los juegos que se practican en nuestra región?	<ul style="list-style-type: none"> - Conoció una cultura diferente a la suya tal como la Tzotzil y que tiene en común la práctica de una lengua indígena. - Pudo ver elementos culturales a través de ilustraciones tales como la vestimenta, la alimentación, actividades como el cultivo de maíz que caracteriza la comunidad Tzotzil y que sus recursos son aprovechados para hacer indiacas.
Propósitos del docente	Aportaciones
1. Fortalecer las competencias docentes para diseñar secuencias didácticas acorde al contexto y la realidad de la práctica docente	<ul style="list-style-type: none"> - Adecuar la implementación de un tema a la clase de educación física por medio de la transposición didáctica. - Contextualizar el diseño de secuencias didácticas al entorno sociocultural del alumno.



<p>2. Analizar la implementación de las secuencias didácticas que favorecen los aprendizajes declarativos, procedimentales y actitudinales del contenido de la problemática en la clase de educación física.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se identificaron las áreas de oportunidad en los procesos de evaluación que limitaron algunos alumnos a su plena participación. - La corroboración de la correcta metodología empleada, pero con oportunidad de ser mejorada a través de las consignas y el feedback. - La transversalidad de aprendizajes con geografía.
<p>3. Reflexionar sobre los retos, ventajas, áreas de oportunidad de mi trabajo como docente en educación física en una comunidad indígena xi-üi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se tomó en cuenta los saberes que tienen los alumnos respecto a sus características indígenas para explicar rasgos culturales que tienen los tzotziles, como por ejemplo, que esa cultura tienen su lengua así como ellos que hablan xi-üi.

Mediante el instrumento de una lista de cotejo con niveles de desempeño insuficiente, básico, satisfactorio y sobresaliente los alumnos se evaluaron, tomando en cuenta los saberes, procedimientos y actitudes del propósito de la secuencia por medio de los indicadores siguientes: 1. Identificas la estructura de un juego autóctono del Estado de Chiapas, comparándolo con alguno de tu región; 2. Reconoces cuáles son las habilidades motrices y las que se necesitan para realizar un juego autóctono; 3. Adaptas tus habilidades motrices en los diferentes juegos, te mueves con destreza y fluidez en cada reto; 4. reconoces la manera de adaptar un juego autóctono a las características de tu entorno y; 5. Te comunicas con tus compañeros con respeto y tolerancia. Participas activamente en la clase.

Figura 1. Gráfica de los alcances de la intención pedagógica expresados cuantitativamente (Elaboración propia).



En la gráfica de la figura uno se plasman los promedios generales del grupo sobre los cuatro niveles de desempeño que se establecieron en cada uno de los indicadores donde en el momento inicial de la sesión se obtiene que el alumnado cuenta con el 61.80% del aprendizaje respecto a la intención pedagógica para finalizar con un 72.80% de logro del propósito de la clase: el indicador uno, hace referencia a la parte conceptual del propósito sobre el conocimiento del juego autóctono; el indicador dos y tres refiere el desempeño motriz que tuvieron los alumnos mediante la práctica de las actividades físicas y cómo a lo largo de la sesión se propusieron variantes del juego que permitieron explorar y fortalecer su competencia motriz, por último; el indicador cuatro y cinco, aprecia el alcance que tuvo el alumno al realizar el juego autóctono valorando la diversidad de posibilidades de su práctica tomando en cuenta las características de su entorno y posibilidades motrices reconociéndolo como una manifestación de la cultura Tzotzil favoreciendo el fomento de valores hacia el trabajo en equipo y la sana convivencia.

Conclusiones

En el pasado Plan de Estudios 2011 se establecía en uno de los propósitos generales de la Educación Física para la Educación Básica que los alumnos reconocieran la diversidad y valoraran la identidad nacional, de tal forma que los juegos tradicionales y autóctonos constituyan una parte para la comprensión de la interculturalidad (SEP, 2011), mientras tanto, aunque el actual Modelo Educativo 2017 haya avanzado en proporcionar la autonomía del docente y la escuela para contextualizar los aprendizajes esperados aún hace falta mucho por hacer para lograr estas metas sobre todos en los niños que pertenecen a una cultura indígena pues “en la Declaración Universal de los Derechos humanos señala la importancia del reconocimiento de la diversidad cultural para la identidad y dignidad de los pueblos, para garantizar los derechos humanos y el desarrollo; y para impulsar la creatividad” (SEP, 2017, p. 29).



Es allí donde el educador debe esforzarse por llevar a los alumnos una clase de educación física que busque favorecer los aprendizajes esperados de la asignatura adaptados a las particularidades de los estudiantes indígenas y que, con la experiencia misma de análisis y reflexión sobre su práctica el profesor cada vez sea más competente respecto a la didáctica que se requiere para lograrlo. Una de las principales aportaciones que resultaron de un primer análisis en busca de responder cómo los juegos autóctonos favorecen el conocimiento de la diversidad cultural es que el tratamiento de la estrategia didáctica debe responder a un estilo de enseñanza que fomente en el alumno las habilidades metacognitivas para explorar, reflexionar, analizar y construir sus aprendizajes, tal el caso del descubrimiento guiado en la clase de educación física, pues tal como lo expone Contreras (1998) ofrece la característica de la dependencia que existe entre las respuestas de los alumnos y los indicios que el profesor proporciona, en este caso por medio de preguntas sobre los conocimientos, procedimientos y actitudes, jamás se le da la respuesta permitiéndole al estudiante construir sus propios significados utilizando preguntas sobre las respuestas de éste.

La realimentación en los momentos de dialogo y evaluación tienen un impacto en el conocimiento sobre la diversidad cultural ¿De qué sirve que se enseñe un juego autóctono si no se explica de donde es? He aquí la indudablemente muestra que el juego puede ser un recurso que ayude a potencializar no solo saberes conceptuales ¿Qué es un juego autóctono? sino también procedimentales ¿Qué habilidades aprendimos o practicamos con determinado juego? y actitudinales ¿Por qué es importante aprender y valorar los juegos autóctonos de otras culturas, así como el de la nuestra? lo que sin duda se vieron reflejadas en la aplicación de la secuencia de actividades. Los resultados de este análisis demuestran que el tratamiento de toda la sesión en su conjunto debe tomar en cuenta el estilo de enseñanza en este caso del descubrimiento guiado para que el aprendizaje se construya a partir de un tratamiento holístico de toda la gestión didáctica de la clase desde su parte inicial, medular y final para favorecer el alcance de la intención



pedagógica pues la enseñanza de los contenidos debe permear en todos los momentos de la sesión para fortalecer el conocimiento de la diversidad cultural como por ejemplo, la importancia de iniciar con una pregunta sobre los juegos que ellos practican o conocen, donde desde el primer momento se contextualiza la práctica educativa.

Se espera que este ejemplo de intervención pedagógica pueda favorecer en proporcionar insumos para educadores, gestores culturales, investigadores, asociaciones, organizaciones comunitarias, instituciones y demás agentes involucrados en los sectores culturales, educativos y de desarrollo humano para impulsar estos temas tan importante, tal como lo refiere la Secretaría de Educación Pública (2017) en enriquecer la apropiación de elementos culturales que atesoran sus culturas, considerando que la diversidad cultural, lingüística y natural es un motor del desarrollo humano y del conocimiento en su conjunto y que puede ser proporcionado por medio de la actividad física como es el caso del juego autóctono.

Bibliografía

- Chevallard, Yves (1998), ¿Qué es la transposición didáctica? En Gilman, Claudia (trad.), *La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado*, (45-55). Argentina: Aique.
- Contreras J., Onofre R. (2002). Perspectiva intercultural de la Educación Física. En T. Lleixá (Coord.), *Multiculturalismo y Educación Física*, 47-77. Barcelona. Paidotribo
- (1998). *Didáctica de la educación física. Un enfoque constructivista*. Barcelona: INDE.
- Federación Mexicana de Juegos y Deportes autóctonos y tradicionales (FMJDAT) (2008). *Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México*. México: Trillas.



- Flecha, R. & Puigvert, L. (2002). Multiculturalismo y educación. En Lleixá T. (Coord.), *Multiculturalismo y Educación Física*, 9-43. Barcelona: Paidotribo.
- SEP (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación Física. Educación básica. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas*. México: SEP.
- (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación primaria indígena. Atención a la diversidad y Lenguaje y Comunicación*. México: SEP.
 - (2014). *Serie: Educación Física en la Educación Primaria. Orientaciones para el docente*. México: SEP.
 - (2011). *Plan de Estudios 2011. Plan y programas. Primaria*. México: SEP.
- UNESCO (2015). *Educación física de calidad (EFC). Guía para los responsables políticos*. París: UNESCO, Sector de Ciencias Sociales y Humanas.
- (2005). *Volumen 3. Diversidad cultural. Materiales para la formación docente y el trabajo en el aula*. Santiago: OREALC / UNESCO.
 - (2004). *Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural. Una visión, una plataforma conceptual, un semillero de ideas, un paradigma nuevo*, (Versión en español). San Borja: UNESCO.
- Taylor, S.J. & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Paidós: Buenos Aires.
- Villar Angulo L. (1995) *Un ciclo de enseñanza reflexiva*. Madrid: Editorial Mensajero.
- Zagalaz Sánchez, M. L. (2003). La didáctica de la educación física. En Sánchez Bañuelos, F. (Coord.), *Didáctica de la Educación Física para Primaria*. Madrid: Pearson Educación.

