

EmásF

Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 Depósito legal: J 864-2009

JUEGOS TRADICIONALES, PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DE LA HUMANIDAD. UNA REVISIÓN A TRAVÉS DE LA PINTURA

Rafael Carmona Ruiz

Doctor en Educación Física.
I.E.S. Santa Rosa de Lima. Córdoba
E-mail: rafacarmona@hotmail.es

RESUMEN

Arte y deporte han sido siempre disciplinas complementarias, por ello son muchos los pintores que han tratado en sus lienzos el tema del juego en general, y de los juegos tradicionales en particular; pintores de diferentes épocas y estilos artísticos: Fragonard, Chardin, Goya, Rembrandt, Sorolla, Hogarth, Matisse, Gauguín, Brueghel, ... En el presente artículo, tras una revisión y análisis de las fuentes documentales e iconográficas sobre la historia de la pintura, se expone una recopilación de cuadros en los que se pueden reconocer juegos que se han practicado durante siglos: la gallinita ciega, el columpio, las bolas, las chapas, los juegos de corro, el aro, las cuatro esquinas,...

La Unesco ha reconocido en repetidas ocasiones que los juegos tradicionales constituyen parte importante del patrimonio cultural, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. Pero hoy en día resulta evidente la progresiva desaparición de los juegos tradicionales utilizados por los niños de forma libre en sus espacios de ocio, por lo que se hace necesaria una intervención educativa para lograr que estas manifestaciones culturales con un hondo arraigo social no desaparezcan de la socialización y de los recursos lúdicos de los niños.

El profesorado tiene un papel fundamental a la hora de promocionar estos juegos en nuestro alumnado para lo cual, además de la vivencia práctica, nos podemos ayudar de las obras de arte como recurso didáctico.

PALABRAS CLAVE:

Juegos y deportes tradicionales, arte, cultura, iconografía.

1. INTRODUCCIÓN.

Los juegos y deportes tradicionales (JDT) constituyen parte importante del patrimonio cultural, patrimonio que conviene proteger y promover, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. Estas dos razones hacen de los juegos y deportes tradicionales un elemento integrador de culturas.

En este sentido se manifiesta Paredes (2002) cuando afirma que *la práctica deportiva ha estado siempre unida a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. Ha servido de vínculo entre pueblos, y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos. Es un símbolo de humanidad sin prejuicios, bandera de paz y lazo de unión entre gentes diferentes. Hace que se entiendan niños, adultos y viejos de manera inmediata sin ningún otro lazo de comunicación, porque brota de la bondad humana.*

En los últimos años diferentes instituciones, sobre todo la UNESCO, han otorgado un reconocimiento universal al estudio de los JDT. Así podríamos destacar la reunión celebrada por la UNESCO en París, el 11 de agosto de 2005, en la que se sometió al Consejo Ejecutivo un informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una Carta internacional de juegos y deportes tradicionales, acompañándose de un proyecto de Carta. En ésta puede reconocerse el papel de los juegos y deportes tradicionales como elemento integrador de culturas, así en el preámbulo puede leerse:

“Teniendo en cuenta los importantes valores que transmiten los juegos y deportes tradicionales al cumplir un papel educativo, cultural, de comunicación ...,

“Teniendo presente que los juegos y deportes tradicionales son expresiones de la cultura y los modos de vida autóctonos que contribuyen a la identidad comunitaria de los seres humanos”.

En el Artículo 2 se pone el énfasis en considerarlos parte del Patrimonio cultural mundial:

2.1 Las diferentes culturas autóctonas del mundo han dado origen a una gran variedad de juegos y deportes tradicionales que son expresiones de la riqueza cultural de una nación.

2.2 Gran parte de los JDT pertenecen al patrimonio cultural nacional, regional o mundial, por lo que es preciso fomentar su reconocimiento.

Mientras que el artículo 3 pone el acento en la transmisión de valores:

3.1 Los JDT contribuyen a una vida de entendimiento mutuo y comportamiento pacífico entre los diferentes grupos culturales y sociales, las comunidades y las naciones

3.4 Los JDT ..., podrían utilizarse para promover el sentido moral y el espíritu de “juego limpio”.

3.5 Los JDT podrían constituir un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el entendimiento mutuo, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa.

Esta consideración, el juego como elemento integrador de culturas, ya ha sido apuntada por diversos estudiosos del juego como Huizinga (1957), quien puso de relieve la tesis de que ya “desde las civilizaciones antiguas, a través de la evolución del juego como elemento lúdico y festivo, se consiguieron validar los fundamentos sociales y forjadores de la cultura” o Parlebas (2005), al reconocer que “los juegos son creaciones de una cultura y el fruto de una historia. La literatura y la música, la construcción, los vestigios y la alimentación se presentan generalmente como una parte del patrimonio comunitario; pero no se deben olvidar las formas de divertirse, de compartir el placer de actuar juntos; ¡No se deben de olvidar los juegos! Ellos también han surgido de la patria: corresponden a un arraigo social de las diferentes maneras de comportarse, de comunicarse con los otros y de entrar en contacto con el medio. Relacionados con las creencias seculares, realizados según los ritos y las ceremonias tradicionales, inspirados por las prácticas de la vida cotidiana, los juegos físicos forman parte del patrimonio cultural, de un patrimonio cultural fundado según la puesta en juego del cuerpo, fundado según la acción motriz. Y este patrimonio es muy diverso y exuberante”.

También la UNESCO celebró un encuentro de expertos y representantes de diferentes instituciones (París, 13/03/2006) para plantear una consulta colectiva con el objetivo de crear una plataforma internacional para la promoción y el desarrollo de los deportes y juegos tradicionales (JDT), entre sus conclusiones se plantearon:

- Reconocer los JDT como parte del patrimonio intangible de la humanidad.
- Promover los valores específicos que proyectan los JDT, que incluyen sobre todo solidaridad, paz, resolución de conflictos, diversidad, inclusión, respeto y reconocimiento cultural.
- Fomentar la investigación sobre los JDT y su contribución al conocimiento de las diversas culturas de la humanidad.

Atendiendo a estas recomendaciones, el presente artículo presenta una revisión de los juegos tradicionales a través de la historia de la pintura. Nos planteamos como objetivo recopilar el mayor número de obras de arte donde aparezcan reflejados juegos tradicionales tras el análisis histórico de las fuentes documentales e iconográficas. Para obtener esta información se ha recurrido a diferentes enciclopedias de arte (Enciclopedia Grandes de la Pintura y de Historia del Arte; Wikipedia, enciclopedia libre; WikiGallery), páginas web, etc.

2. EL JUEGO EN EL ARTE

¿Se puede plasmar en las artes más belleza y plasticidad que el movimiento de los niños jugando? Su capacidad expresiva es sorprendente. La conjunción de líneas en acción tiene un interés plástico que predomina en determinados momentos y así grandes pintores con su sensibilidad han llevado a sus telas el juego como tema principal. No podíamos imaginar un hallazgo así cuando nos propusimos la tarea de investigar la incidencia que tuvo éste en la pintura; se ha tratado en diversos cuadros con generosidad de criterios: cantidad y variabilidad

de movimientos, la amistad, la corporalidad, etc. Se reconocen juegos que fueron actuales en multitud de pueblos y ciudades de todas las regiones hace décadas.

Son muchos los juegos tradicionales que han sido representados a lo largo de la historia cultural de la humanidad en las diferentes manifestaciones artísticas: escultura, pintura, dibujo, cerámica, grabado, azulejos, literatura, filatelia, etc... siendo centro de interés de recientes investigaciones (Herrador, 2005, 2010, 2011; Espada, 2010; Narganes, 2010; Bavaresco, Gómez y Alonso, 2011)

Como afirma Zapico (1999) arte y deporte han sido siempre disciplinas complementarias, y han recorrido caminos paralelos generando a veces una única vía de expresión de logros y emociones humanas.

En la revisión que se ha realizado, más de 5.000 obras de arte, se ha podido comprobar que, al menos, en medio centenar de alguna forma están presentes los juegos infantiles y de adultos, entre todas las tendencias artísticas, desde el siglo V a. de J.C con el escultor griego Policleto con "Jugadoras de tabas" a pintores actuales como Tatiana Cañas, quien pinta en 2008 "Niños jugando al yoyo". Son siglos de separación enlazados por el tema del juego. Analicemos su aparición en la pintura.

En el museo de Städelches Kunstinstitut (Frankfurt, Alemania) encontramos una "Sagrada Familia", (Imagen 1), pintada en 1509 por el pintor alemán Lucas Cranach (1472-1553) en la que incorpora a dos niños jugando con un carrito en el que transportan una bola. El juego del niño es el tema principal en "La Sagrada Familia", (Imagen 2), de Murillo (1617-1682), ya que la figura central, el Niño Jesús, le asoma un pajarito a un perro en tono juguetón, al que parece decirle: "lo verás, pero no lo cogerás". Pero hay más ejemplos, que de forma alegórica incorporan al niño solo o en pareja siempre en algún entretenimiento, juego o travesura, como lo hace Tiépolo (1696-1770) en "El rapto de Europa" (Imagen 3), en el que un angelito se orina encima de otros; o Giovanni Bellini (1433-1516) en la "Alegoría del purgatorio" (se conserva en la Galería de los Uffizi, en Florencia, Italia. Imagen 4) muestra tres niños jugando con bolos y otro gateando en el tronco de un árbol, o Rubens (1577-1640) que también incluye como tema principal a siete niños jugando con una guirnalda de flores, de admirable belleza de líneas en la composición (Guirnalda de la fruta. Imagen 5)



Imagen 1. Lucas Cranach (1509): Sagrada Familia.



Imagen 2. Murillo (hacia 1650): Sagrada Familia del pajarito.



Imagen 3. Giovanni Battista Tiepolo (hacia 1717): El rapto de Europa.



Imagen 4. Giovanni Bellini (hacia 1490): Alegoría del purgatorio.



Imagen 5. Rubens (1625): Guirnalda de la fruta.

En el trasiego de los años que ha movido a la gente en constante emigración, los juegos tradicionales han encontrado en este peregrinar un vehículo de ida y vuelta que los ha llevado y traído sin fronteras por el mundo. Una breve muestra de ello nos las da Fragonard (1732-1806), nacido en la Provenza francesa, quien los lleva a varias de sus obras (Imágenes 6, 7 y 8): “El columpio” (se conserva en la Colección Wallace de Londres, Reino Unido), “La gallina ciega” y “El juego del escondite” (Game of Hot Cockles) que tiene el mismo paralelismo que el juego “Musa cacaratusa” o en otros lugares llamado “dar sin duelo, que se ha muerto mi abuelo”, basado en las repetidas palmadas que se dan en la espalda del que se ha quedado de “burro”, forma ésta muy peculiar de iniciar el juego del escondite.



Imagen 6. Fragonard (1767): El columpio.)

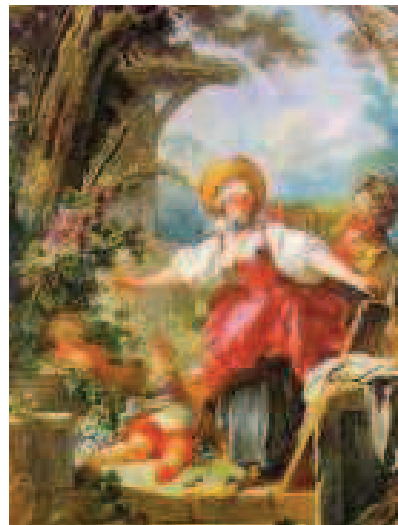


Imagen 7. Fragonard (hacia 1769): La gallina ciega.



Imagen 8. Fragonard (1775-80): Game of Hot Cockles.

Otro francés, Chardin (1699-1779) recrea, reflejo del interés que despertó en el siglo XVIII el mundo infantil, varios juegos como: “La muchacha con el juego de la pluma”, “El niño de la peonza” (actualmente se encuentra en el Museo del Louvre de París, Francia), una niña jugando “Una partida de billar” o también “Joven haciendo pompas de jabón” (se conserva en la Washington National Gallery of Art, Estados Unidos). (Imágenes 9,10, 11 y 12).



Imagen 9. Chardin (hacia 1740): La muchacha con el juego de la pluma.



Imagen 10. Chardin (1738): El niño de la peonza.



Imagen 11. Chardin (1723): Una partida de billar



Imagen 12. Chardin (1733-1734): Joven haciendo pompas de jabón.

Otros pintores quedaron igualmente fascinados por este juego de niños/as de hacer pompas con jabón (Imágenes 13,14 y 15) como Rembrandt (1606-1669), Mercier (1689-1760), Lundberg (1695-1786), Couture (1815-1879), Manet (1832-1883), Heyn (1837-1920), Roosenboom (1845-1875), Pothast (1857-1927), etc.



Imagen 13. Rembrandt Van Rijn (1634): Cupido haciendo pompas de jabón.



Imagen 14. Manet (1867): Pompas de jabón.



Imagen 15. Pothast (1902): Pompas de jabón.

Pueden seguir este repaso el inglés Hogarth (1697-1764): “El castillo de naipes”; el italiano Georgio de Chirico (1888-1979), uno de los valores surrealistas, incorpora en uno de sus paisajes urbanos (Melancolía y misterio de una calle) a una niña echando el aro; Matisse (1869-1954), pintor francés consagrado como una de las figuras centrales del arte moderno, representa “Juego de bolos”; Gauguín (1848-1903) pinta a tres niñas jugando al corro en “Tres niñas bretonas bailando” o Rubens (1577-1640) que también pinta una escena de baile en “La danza de los aldeanos”.(Imágenes 16,17,18,19 y 20)



Imagen 16. Hogarth (1730): El castillo de naipes.



Imagen 17. Georgio de Chirico (1914): Melancolía y misterio de una calle.



Imagen 18. Matisse (1908): Juego de bolos.



Imagen 19 Gauguín (1888): Tres niñas bretonas bailando.



Imagen 20. Rubens (hacia 1636-1640): La danza de los aldeanos

Goya (1746-1828), considerado por Mestre (1973) "el pintor del ocio, de los juegos, recreo y ocio", realizó asimismo varios cuadros con el tema del juego (Imágenes 21, 22, 23, 24, 25, 26 y 27): "La cucaña", obra en la que dos intrépidos chiquillos gatean con brío para alcanzar el premio; "El Columpio"; "El pelele" que escenifica a cuatro jóvenes que se divierten lanzando este muñeco; mozos con trajes goyescos en "Los zancos"; muchachos y muchachas jugando al popular pasatiempo de "La gallina ciega"; pinta también a niños columpiándose en "Juego de niños. El balancín" y a niños jugando al salto de pídola en "Juego de niños. El paso". Como señala Mestre, Goya "pintó a nuestro pueblo cuando era dichoso. Cuando vivía como podía, pero que era feliz con este tipo de vida. Cuando salía a las plazas, a las afueras, a tomar el sol jugando y divirtiéndose".



Imagen 21. Goya (1787): La cucaña"



Imagen 22. Goya (1779): El Columpio



Imagen 23. Goya (1791): El pelele



Imagen 24. Goya (1788): Los zancos



Imagen 25. Goya (1789): La gallina ciega



Imagen 26. Goya (1781): Juego de niños. El balancín.



Imagen 27. Goya (1779): Juego de niños. El paso.

También encontramos cuadros dedicados a otros juegos tradiciones que representan escenas de niños/as jugando a los dados: Murillo (1617–1682) y Pedro Núñez de Villavicencio (1644-1695); al trompo: José del Castillo (1737-1793) en "Muchachos jugando a la peonza"; a las chapas: Ángel Olarte (1897-1924); a las bolas: Antonio López (1936); a la gallinita ciega: Dirck Van Der Lisse (1607-1669), además de las ya citadas; al salto de comba: Sorolla (1863-1923); o a las cuatro esquinas: Max Liebermann (1847-1935). (Imágenes 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34 y 35).



Imagen 28. Murillo (hacia 1665-1675): *Niños jugando a los dados.*

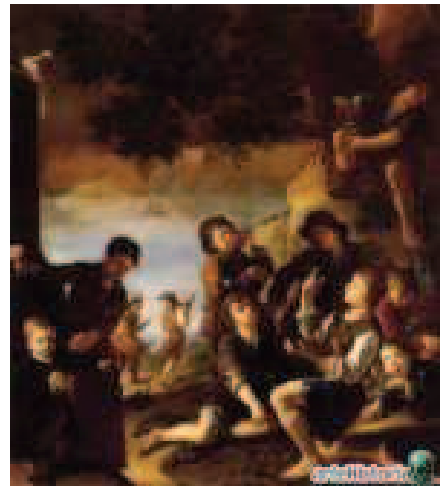


Imagen 29. Pedro Núñez de Villavicencio (hacia 1685): *Niños jugando.*

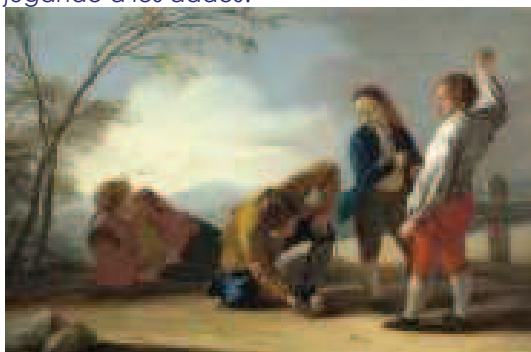


Imagen 30. José del Castillo (1780): *Muchachos jugando a la peonza.*



Imagen 31. Ángel Olarte Arraiz (): *Niños jugando a las chapas.*



Imagen 32. Antonio López (1946): *Jugando a las bolas.*



Imagen 33. Dirck Van Der Lisse (1635): *Blind Man's Buff.*



Imagen 34. Sorolla(1907): Saltando a la comba.



Imagen 35. Liebermann (1882): Niños jugando en el parque

Pero tal vez el principal hallazgo de esta búsqueda sea el cuadro del pintor y grabador flamenco Pedro Brueghel el Viejo (1525-1569), quien nos aporta en su cuadro “Juego de niños” (Imagen 36), fechado en 1559, la identidad clara de varios juegos muy populares: el aro, la silla de la reina, “rosquillas y panetes”, los zancos, el corro, los caballos de caña, los dados, cucaña, la gallinita ciega, el churro, el potro, las luchas a caballito y otras actividades de trepar, columpiarse y mantener el equilibrio, además de danzas, corros y pasacalles de diversos tipos, etc. Como expresa Herrador (2005), “el lienzo se caracteriza por la gran capacidad de observación de la naturaleza humana, el ingenio omnipresente y la vitalidad de los personajes”.



Imagen 36. Pedro Brueghel el Viejo (1559): Juego de niños

La humanidad, en todos los tiempos, ha tenido siempre la necesidad de jugar, ello queda demostrado, por ejemplo, en los códices de mayor antigüedad. En la Biblioteca Apostólica del Vaticano se conserva uno del siglo XIV, el código Borgia (Imagen 37), que recoge el juego de la pelota. En su Museo se conserva otro ejemplo, una ánfora griega en la que figura una escena que representa a Aquiles y Ajax, dos legendarios héroes de la mitología griega, jugando a los dados, datada hacia el año 550 a. C. (Imagen 38)



Imagen 37. Fragmento de una ilustración del código Borgia (Biblioteca Vaticana, Roma). Su fecha es entre los siglos XIV y XVI.



Imagen 38. Exequias (550-30 a.C.): Aquiles y Áyax jugando a los dados.

3. CONCLUSIONES

Hoy en día resulta poco habitual ver en nuestras calles o plazas el bullicio de un grupo de niños y niñas jugando a los mismos juegos con los que se divertían sus padres, y antes sus abuelos y así muchas generaciones anteriores; juegos que han perdurado durante siglos, como así ha quedado reflejado en la revisión realizada a través de la historia de la pintura.

Aunque todavía quedan vestigios del amplísimo repertorio de los juegos tradicionales en nuestras ciudades: algún grupo de niños y niñas jugando a “resconder”, “echando el trompo”, saltando a la comba, etc.; es un hecho que las tendencias humanas del juego, como expresa Trigueros (2002), se han transformado por la influencia de los medios audiovisuales, la propaganda, la publicidad, las nuevas tecnologías, etc. en actividades pasivas y abandonados relajamientos.

Resultado de ello es que desde hace ya algunas décadas es más común ver a niños y niñas jugando en solitario de forma sedentaria que toparse con ese mundo espectacular de la infancia inmersa en los juegos tradicionales. Ha ido disminuyendo progresivamente por varias razones: la fuerte influencia de una sociedad de consumo marcada por los intereses económicos y comerciales de las empresas que han impuesto el juguete comercial; la pérdida de espacios de juego: las calles y plazas se han llenado de coches, los espacios abiertos, cercanos y

seguros para jugar se han convertido en edificios; el recelo cada día mayor de las familias de dejar a sus hijos que salgan a jugar libremente a la calle; la restricción horaria para jugar debida a los deberes escolares, las actividades extraescolares, la televisión,... todo lo cual va en detrimento de los juegos populares.

Los juegos tradicionales constituyen parte importante del patrimonio cultural, patrimonio que conviene proteger y promover, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. En este sentido se manifiesta Öfele (1998) al afirmar que son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos, ya que por medio de los mismos podemos transmitir a los individuos características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas geográficas.

Como consecuencia de la progresiva desaparición de los juegos utilizados por los niños de forma libre en sus espacios de ocio, se hace necesaria una intervención educativa para lograr que estas manifestaciones culturales con un hondo arraigo social no desaparezcan de la socialización y de los recursos lúdicos de los niños. Los docentes tenemos un papel fundamental a la hora de inculcar estos juegos a nuestro alumnado para lo cual podemos ayudarnos como recurso didáctico de las obras de arte, pues como afirma Herrador (2005) son documentos que nos ayudan a comprender mejor las formas de vida (organización familiar, instrumentos y formas de organización del trabajo, alimentación, vestidos, construcciones, conflictos entre personas, grupos y países) y pensamiento (creencias, modelos físicos o morales) de la sociedad en que se generaron.

Asimismo los cuadros que hemos reseñado a lo largo del presente artículo también nos pueden ayudar a explicar algunas de las características de los juegos tradicionales expuestas por Veiga (1998):

- Se constata observando los escenarios de los diferentes cuadros que para jugar no es necesario ningún espacio específico, que se podía jugar en cualquier lugar: delante de la puerta de una casa, en el parque, en el campo, la calle, una plaza, descampado, en la casa, etc. Los JT están plenamente integrados en el entorno.
- El juguete, cuando es necesario para el desarrollo del juego, suele ser un material presente en el entorno transformado para la actividad lúdica: jabón para hacer pompas, chapas, algunos tipos de canicas (por ejemplo, en los años 40 las de cristal se conseguían extrayendo de las botellas de gaseosa la bola que servía de tapón o cogiendo el remate o tuerca embellecedora que ajustaba la balastrada de diversos tipos de camas antiguas que se rellenaban de plomo), el pelele, los zancos, el balancín, el columpio, el aro, ...
- El juego tradicional no es sólo juego, importa tanto, todo lo que rodea al juego como el juego en sí. Es lo que refleja Fragonard en “El juego del escondite”, en el que podemos contemplar la acción previa a iniciar el juego del escondite, consistente en las repetidas palmadas que el resto de jugadores, por turno, van dando en la espalda del que se ha quedado de “burro diciendo al mismo tiempo una frase.

- Nacidos en sociedades que precisan actividades lúdicas para todos sus miembros, existen juegos tradicionales para todas las edades: constatamos que hay cuadros que escenifican a niños pequeños haciendo pompas de jabón, echando el aro, saltando a pídola, jugando a las chapas, las bolas,...; a niños de mayor edad: muchacha de la pluma, la partida de billar, y también quedan representados jóvenes y adultos jugando a la gallinita ciega, el columpio, divirtiéndose con el pelele, subidos en zancos, jugando al corro,...

El profesorado de educación física, en particular, puede aplicar los juegos tradicionales en la escuela desde varios puntos de vista siguiendo a Navacerrada (2008): como contenido en sí para ahondar en el conocimiento de culturas autóctonas de todo el mundo y como herramienta para desarrollar los diferentes aspectos psicomotores en la construcción del esquema corporal, para desarrollar la condición física, las habilidades básicas, y en general todos los contenidos de nuestro ámbito de una forma lúdica y divertida.

Para concluir decir que los JT quedaron aislados, que no perdidos, en la memoria, es necesario recordar que existieron, que existen, aunque poco se conocen y practican hoy. Es necesario reivindicar todo aquello que divertido a muchas generaciones, lo lúdico que aportaba la chiquillería al divertimento de los pueblos.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Bavaresco, N., Gómez, J.M., Alonso, A. (2011). *El juego y el deporte en el museo del Prado: Edad Contemporánea*. Disponible en http://www.museodeljuego.org/contenidos.asp?contenido_id=1188. [Consulta: 28/11/2011]

Espada, M. (2010). *El ocio en el museo del prado: Juegos y deportes en la edad moderna*. Disponible en http://www.museodeljuego.org/contenidos.asp?contenido_id=937. [Consulta: 28/11/2011]

Herrador, J.A. (2011). *Los juegos tradicionales en la filatelia: Estudio praxiológico y multicultural de la actividad lúdica*. Acción Motriz. Tu revista digital. nº 6. Asociación Científico Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE). Las Palmas de Gran Canaria.

Herrador, J., Calderón, C., Arizaga, M.J. (2010). *Manifestaciones artísticas y culturales en el juego de la taba*. EFDeportes.com, Revista digital. Buenos Aires - Año 14 - Nº 140 - Enero de 2010. Disponible en <http://www.efdeportes.com/efd140/manifestaciones-artisticas-y-culturales-en-el-juego-de-la-taba.htm>. [Consulta: 28/11/2011]

Herrador, J.A. (2005). *Juegos populares y tradicionales en Pintura Flamenca de P. Bruegel (S.XVI): una propuesta práctica en el área de la Educación Física*. Revista de educación física: Renovar la teoría y práctica, 99, 21-36

Huizinga, J. (1957), *Homo ludens*. Buenos Aires: Enece Editores.

Mestre, J. (1973), *Goya o los Juegos y Recreos de una Sociedad Española*. Madrid: Deporte 2000.

Narganes, J.C. (2010). *Juegos y diversiones en el inicio del siglo XIX gaditano*. Revista claveXXI. Reflexiones y Experiencias en Educación. Nº 2. Disponible en <http://www.clave21.es/juegos-diversiones-inicio-del-siglo-xix-gaditano>. [Consulta: 28/11/2011]

Navacerrada, R. (2008). *El juego tradicional en la escuela del siglo XXI*. Madrid: Revista Pedagógica ADAL, 17, 15-23. Disponible en http://www.apefadal.es/pdf/revista_23_digital.pdf. [Consulta: 30/11/2011]

Öfele, M.R. (1998). *Los juegos tradicionales en la escuela. Primera parte*. Revista Educación Inicial. Año 13 Nº. 119. Buenos Aires.

Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis doctoral. Universidad de Alicante.

Parlebas, P. (2005). *El joc, emblema d'una cultur*. En Enciclopedia catalana "Jocs i Esports tradicionals", Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, Volum 3. Barcelona: Enciclopedia catalana.

Unesco (2005). *Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales*. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001403/140342s.pdf>. [Consulta: 28/11/2011]

Unesco (2006). *Collective consultation in view of proposing an International Platform to promote and develop the Traditional Sport and Games*. Disponible en: http://www.unesco.org/ulis/cgi-bin/ulis.pl?catno=146400&set=4F1F2FDD_3_115&gp=1&lin=1&ll=s [Consulta: 30/11/2011]

Veiga, F. M. (1998). *Xogo popular galego e educación. Vixencia educativa e función de identificación cultural dos xogos e enredos*. Tesis doctoral. Universidad de Santiago de Compostela/Servicio de publicaciones e intercambio científico.

Zapico, J.M. (1999). *El Arte, testigo del deporte a través de los tiempos*. En I Premio Andalucía Arte y Deporte. IAD. Málaga.

5. DIRECCIONES ELECTRÓNICAS.

<http://www.artehistoria.jcyl.es/>

<http://www.arteconografia.com/2011/03/juegos-de-ninos.html>

<http://artepusarte.blogspot.com/2011/01/como-pompas-de-jabon.html>

<http://www.educa.madrid.org/web/cc.fundacionsantamarca.madrid/serie%20Goya.html>

<http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?t=9749>

<http://www.historiadelarte.us/grecia/aquiles-y-ajax-jugando-dados.html>

<http://www.museodelprado.es/enciclopedia/enciclopedia-on-line/voz/brueghel-de-velours-jan/>

http://www.wikigallery.org/wiki/Main_Page

<http://www.tiendaprado.com/inicio/4339-postalon-paspartu-juego-de-bolos-matisse.html>

Fecha de recepción: 11/1/2012

Fecha de aceptación: 11/2/2012