



# Revista Brasileira de CIÊNCIAS DO ESPORTE

[www.rbceonline.org.br](http://www.rbceonline.org.br)



## ARTÍCULO ORIGINAL

# La acción docente en la protección sociocomunitaria de los juegos populares de Buleleng-Bali



Juan Palomares-Cuadros<sup>a,\*</sup>, Made -Agus Dharmadi<sup>b</sup>,  
Ni Luh Putu Eka Sulistia-Dewi<sup>c</sup>, Diego Collado-Fernández<sup>d</sup> y Rosario Padiál-Ruz<sup>d</sup>

<sup>a</sup> Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación, Grupo de Investigación HUM-727, Granada, Espanha

<sup>b</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Faculty of Sport and Health, Bali, Indonésia

<sup>c</sup> Universitas Negeri Malang/Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonésia

<sup>d</sup> Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación, Departamento de Expresión Corporal, Grupo de Investigación HUM-727, Granada, Espanha

Recibido el 22 de mayo de 2017; aceptado el 2 de enero de 2018

Disponible en Internet el 10 de febrero de 2018

### PALABRAS CLAVE

Patrimonio;  
Juegos populares;  
Sociedad;  
Profesorado

**Resumen** Este estudio analiza la percepción del profesorado para salvaguardar los juegos y deportes tradicionales en Bali. Se realizó un estudio cualitativo, a través de grupos de discusión y entrevistas, con la participación de treinta y dos docentes. Los resultados indican que el profesorado es el principal recolector y protector de los juegos. Los modifica y adapta funcional y estructuralmente, para que adquieran rango educativo y los considera como parte esencial de la identidad balinesa, por lo que considera que se debería de profundizar en la enseñanza de la lógica externa del juego. También se percibe la carencia de regulación de estos en el currículo oficial, la falta de promoción a nivel regional y nacional, así como la necesidad de incluirlos en los programas universitarios, documentarlos e inventariarlos.

© 2018 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Este es un artículo Open Access bajo la licencia CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

### KEYWORDS

Heritage;  
Popular games;  
Society;  
Teachers

### Teacher beliefs in the diffusion of traditional Buleleng-Bali games

**Abstract** This study analyzes teachers' perceptions to safeguard traditional games and sports in Bali. A qualitative study was carried out through discussion groups and interviews with the participation of thirty-two teachers. The results indicate that teachers are the main collector and protector of games. Teachers modify and adapt them functionally and structurally,

\* Autor para correspondencia.

Correo electrónico: [juan.palomares@mecced.es](mailto:juan.palomares@mecced.es) (J. Palomares-Cuadros).

**PALAVRAS-CHAVE**

Património;  
Jogos populares;  
Sociedade;  
Professores

so that they acquire educational rank and considers them as an essential part of the Balinese identity, reason why considers that one should deepen in the teaching of the external logic of the game. Also, it is perceived the lack of regulation of these in the official curriculum, the lack of promotion at regional and national level, as well as the need to include them in university programs, document and inventory them.

© 2018 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Published by Elsevier Editora Ltda. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

**Crenças dos professores na difusão de jogos tradicionais de Buleleng-Bali**

**Resumo** Este estudo analisa as percepções dos professores para salvaguardar os jogos e os desportos tradicionais em Bali. Foi feito um estudo qualitativo, por meio de grupos de discussão e entrevistas, com a participação de 32 professores. Os resultados indicam que os professores são o principal colecionador e protetor de jogos. Modificam e adaptam os jogos de forma funcional e estrutural, para que adquiram uma classificação educacional e os considerem uma parte essencial da identidade balinesa, por isso consideram que se deve aprofundar o ensino da lógica externa do jogo. Também se percebe a falta de regulação desses no currículo oficial, a falta de promoção em nível regional e nacional, bem como a necessidade de incluí-los em programas universitários, documentá-los e inventariá-los.

© 2018 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Este é um artigo Open Access sob uma licença CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

**Introducción**

Las practicas corporales en un entorno cultural, sus pautas de conducta y el conjunto de valores que las sustentan, hacen que los habitantes se identifiquen y se sientan parte de ese nicho sociocultural (Cuenca & López, 2014). Entre estas prácticas se encuentran los juegos y deportes tradicionales (TGS), como parte de las diferentes expresiones que componen el patrimonio cultural inmaterial de un pueblo. Los TGS son una de las más antiguas herencias, que se han transmitido de generación en generación y se convierten en un valor añadido en términos de comprensión cultural, tolerancia y contribuyen a la edificación de una cultura de paz (Ross, 2016).

Cuando hablamos de protección, difusión y enseñanza, estamos hablando del concepto de salvaguardia (Li, 2014). Un alto número de juegos y deportes tradicionales ya han desaparecido y los que sobreviven están amenazados de desaparición y extinción bajo el efecto combinado de la globalización y la falta de armonización de la diversidad heredada del mundo del deporte (Velasco, 2012), de modo que las próximas generaciones pierden la oportunidad de conocerlos, limitando sus posibilidades de conocimiento y desarrollo (Edwards, 2009).

Existen multitud de instituciones que vienen difundiendo, enseñando y protegiendo los TSG a nivel local, regional, nacional e internacional (Truyens y Theeboom, 2016; Ren-son, 2015; Holt, 2014). Sin embargo, aún existen países en los que se necesita insistir en su protección, como consecuencia del proceso de globalización y la transformación social, que está provocando graves riesgos de deterioro y destrucción del patrimonio cultural inmaterial (UNESCO, 2003) como es el caso balinés.

Geertz (1973) señalaba como factores influyentes, el rápido cambio sociocultural, la transformación política y económica de Indonesia en general, y en particular de la isla de Bali: *desván de trastos más ricamente provisto de graciosas y bellas creencias y practicas mágicas de Asia sudoriental*. Más recientemente, Cole (2012) especifica que el desarrollo urbanístico, el aumento de la población y el turismo son factores que han provocado una transformación social y cultural en la isla, en la que tanto el gobierno, como la sociedad balinesa no han tenido tiempo de responder (Law, De Lacy, Lipman, & Jiang, 2016). Entre estos cambios se encuentra la forma de organización social, que en Bali tradicionalmente había sido a través de la participación colectiva. Un ejemplo de ello es la infrautilización del *Banjjar*: forma de organización tradicional, que acapara todas las actividades de la vida balinesa, desde las ceremonias religiosas hasta el abastecimiento de alimentos (Eiseman, 2011) y donde tradicionalmente se practicaban los TGS como parte de las rutinas, hábitos y tradiciones estacionales.

Una de las vías para salvaguardar los TGS es su incorporación al currículo escolar, como parte del proceso de enseñanza, ya que la escuela se ha convertido en uno de los pilares básicos de transmisión de conocimiento cultural (Li, 2014) sustituyendo a los canales tradicionales de transmisión cultural. Sin embargo, en el ámbito escolar los TGS necesitan ser adecuados y modificados porque surgieron para satisfacerlos desafíos de los adultos. Además, en los TGS se reproducen valores sociales de épocas pasadas y que podrían ser en la actualidad contravalores, como por ejemplo: carga sexista, roles asociados al género, segregación por sexo, mayor participación de los varones, marginación de los menos competentes motrices y violencia física, entre otros (Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2011).

En consecuencia, es importante conocer las prácticas y desarrollo de los juegos en el aula, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como tener en cuenta tanto los espacios formales como informales, como viene desprendiéndose de recientes investigaciones (Rodríguez Fernández, Pazos Couto y Palacios Aguilar, 2015). Igualmente, es crucial para su salvaguarda y para realizar una adecuada intervención educativa, conocer la realidad de aquellos contextos socioculturales donde se intenta conservar y mantener esta herencia cultural, adaptada a la sociedad actual.

Por lo tanto, el objetivo principal de este estudio fue conocer la realidad de los TGS a través de la percepción, experiencias personales, sentimientos y creencias que los maestros de primaria, de educación física, tienen sobre las prácticas de los TGS en el contexto de la región de Buleleng (Bali).

## Métodos

Se presenta un estudio cualitativo, con un tratamiento de los datos en dos niveles: del docente individualmente y de los docentes como colectivo, a través de un análisis de contenido manifiesto y latente. El proyecto se llevó a cabo entre enero de 2013 y enero de 2014 en la región de Buleleng.

## Muestra

A través de un muestreo *no probabilístico intencional* (Suárez, et al.2014), se escogieron treinta y dos participantes para intervenir en los grupos de discusión, ocho para las entrevistas. Para dar mayor validez externa al proceso, se hizo un intento de maximizar nuestro control sobre los sesgos de selección del profesorado mediante el acceso a redes independientes a través de la Oficina de Educación de Buleleng. En la selección de los participantes se siguieron criterios simples, buscando que los docentes fueran representativos de la realidad docente de la región:

- La proporcionalidad en cuanto al sexo
- Ser profesor en activo de educación física de la zona con 5 años o más de antigüedad.
- Docentes que utilizaran los TGS en sus aulas
- Docentes que colaborasen en las actividades extraescolares de las diferentes poblaciones.

## Técnicas e instrumentos

Se realizaron tres grupos de discusión representativos del profesorado de la regencia (Scott, Grant y Nippolt, 2015) y la profundización en las perspectivas y creencias del docente se realizó a través de la entrevista en profundidad participaron 8 docentes siguiendo los criterios anteriormente señalados (Viswanathan et al.2014).

## Procedimiento

El proyecto de investigación fue implementado en cuatro fases:

- Fase I: corresponde al estudio a nivel de centros educativos. Primeramente se analizaron todos los documentos curriculares y legislativos. Seguidamente se desarrollaron los grupos de discusión dirigidos por dos investigadores hablantes nativos de Bahasa Indonesia. A partir de los grupos se decidió que profesores eran los más idóneos para las entrevistas por sus conocimientos, experiencia y capacidad de comunicar.
- Fase II: se realizaron las entrevistas de cuatro hombres y cuatro mujeres. Los datos fueron recolectados con el fin de recopilar entendimientos legos (*lay understanding*) de la situación de TGS. La duración de las entrevistas fue de entre hora y hora y media. Se aplicó el criterio de saturación de información al final del proceso.
- Fase III: las entrevistas individuales y los grupos fueron grabados, transcritos y traducidos al inglés por el personal ajeno de la investigación perteneciente a la Unidad de Servicio de Idiomas de la Universidad de Singaraja.
- Fase IV: en esta fase se realizó el procesamiento y análisis de los datos por separado de cada una de las fases anteriores, esta última fase se concibió para dar cabida a un proceso de triangulación y análisis integrando los datos obtenidos en cada nivel de estudio. Cada transcripción se completó con notas de campo del entrevistador. Posteriormente, dado que el diseño fue impregnado por una perspectiva hermenéutica interesada en la experiencia personal (la fenomenología de Heidegger), se siguió el modelo propuesto por Diekmann, Allen y Tanner (1989): primero, la lectura general de las transcripciones, después se examinaron las cuestiones emergentes y en tercer lugar se identificaron las cuestiones relacionadas entre sí.

La revisión de los conceptos y categorías, así como el proceso de codificación se llevaron a cabo por los investigadores principales independientemente, en colaboración con un especialista en metodología cualitativa y externo a la investigación. Las citas llevan un código G o E, dependiendo de si es grupo de discusión o entrevista, seguidamente se indica si es profesor o profesora y la edad del participante.

Este procedimiento no sólo era parte del proceso de triangulación, sino también una manera de añadir una mayor confianza al análisis. Para facilitar el doble proceso de interpretación (contenido manifiesto y latente), se utilizó el software QSR NVivo. Este proceso se aplicó a cada uno de los niveles de estudio, identificando en cada categoría los factores considerados por los participantes como esenciales. Las categorías surgidas se clasificaron en cuatro dimensiones:

- El valor educativo del juego tradicional balinés en educación
- Aspectos histórico-culturales de los juegos
- Transmisión y adquisición de los TGS
- Estrategias de salvaguarda
- Estrategias de difusión social y cultural

## Aspectos éticos

El comité de ética de la Oficina de Posgrado de la Universidad de Singaraja aprobó el protocolo de investigación, de acuerdo con la legislación Indonesia y la legislación española

(Ley 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos Personales y la ley: Peraturan menteri komunikasi dan informatika Republik Indonesia Nomor Tahun, 2015). Todos los sujetos participaron voluntariamente, con consentimiento informado y compromiso del equipo de investigación para hacer uso riguroso de la información, respeto y confidencialidad.

## Resultados

Se presentan los resultados más significativos, agrupados en las cinco dimensiones señaladas. Cada una de ellas va acompañada de citas testimoniales, que ejemplifican las percepciones más significativas encontradas.

### El valor educativo del juego tradicional Balinés

Los TGS estuvieron incluidos en la planificación curricular, no sólo con el fin de salvaguardar el patrimonio local, sino también por la contribución que tienen al desarrollo infantil. Entre los aspectos argumentados que influyen en la educación, nos encontramos con la singularidad cultural en el desarrollo motriz en edades tempranas:

...En nuestra cultura se detestan las conductas semejantes a las de los animales, por ello no se deja a los niños gatear. Esta carencia motriz era sustituida con TGS desde edades muy tempranas simplemente jugando... Ahora se trabajan desde la escuela infantil, pero antes se jugaba en el callejón... (G-Profesora, 31 años).

Como observamos, los TGS tenían la función de contribuir a cubrir las carencias en el desarrollo motriz. Sin embargo, vemos como la escuela es la que se encarga actualmente de suplir esas carencias y de contribuir al desarrollo motriz.

No menos significativa es la influencia del planteamiento didáctico del profesorado en el desarrollo de la coeducación y del multilingüismo. En cuanto al primero, aparecen juegos que tradicionalmente eran atribuidos al género masculino y que actualmente son practicados por las niñas y los niños debido a las modificaciones y adaptaciones realizadas, como por ejemplo el *Dengk leng*, *Bekel*, *Meciwa* y *Kali Merdeka*:

...Antes había partidos jugados solamente por los niños, como principal Guli, Peris, y Batu Gandong, ahora las niñas también pueden jugar a los juegos, a pesar de que todavía estén dominados por los varones... (E-Profesora, 39 años).

La contribución de los TGS al multilingüismo se basa principalmente en el desarrollo de la competencia oral en bahasa indonesio (lengua oficial), balinés (lengua co-oficial en Bali) e inglés (primera lengua extranjera). Hay juegos que tradicionalmente se juegan en bahasa, en balinés y juegos y deportes modernos que se desarrollan en inglés.

También se apreció que la mayoría de los docentes utilizan el juego tradicional para su instrucción, como el *Selodar*, *Cikal*, *Megarang Tampul*, *Tali Merdeka*, entre otros. También el docente afirma que los juegos promocionan la diversión, buen ambiente de competición, cooperación y colaboración. Señalaban que efectos aparentemente negativos como "no saber perder" son utilizados para reconducirlos positivamente. Siendo muy significativa la idea expresada sobre la necesidad de involucrar a toda la sociedad.

Otro ejemplo del valor educativo lo encontramos en el relato de un docente que describía como un juego que solía

jugar con su abuelo, ahora él lo había adaptado en sus sesiones de clase, utilizándolo en el calentamiento:

... el juego se juega en el calentamiento de la actividad durante unos 10-15 minutos. No hay ningún equipamiento especial utilizado para jugar, sólo palos, los pedazos de teja de barro, Kasti (la bola similar a la del béisbol) y los otros equipamientos simples. (E-Profesor, 47 años).

Por lo general, el docente fue reiterativo en los beneficios que aportan los TGS para la comunidad: como vía de adquisición identitaria, medio para educar, desarrollar la condición física y la proyección del juego en el tiempo libre.

### Aspectos histórico-culturales de los juegos

El profesorado asumió su responsabilidad en la falta de conocimiento de los aspectos histórico-culturales de la mayoría de los juegos y fue muy reiterativo en la importancia de su enseñanza. Sin embargo, hay que señalar que en los casos que emergieron significados histórico-culturales profundos, las vivencias eran muy intensas, tal es el caso del *Magowak-goakan* (defensa y ataque), que era conocido por los ancianos de las aldeas de Buleleng como el juego que representaba el modelo de defensa y ataque al enemigo. Se pudo recopilar una amplia información sobre la historia de este juego originario de Buleleng, que sintetizamos en esta cita:

... Se representa el esfuerzo del rey de la Regencia de Buleleng: Panji Sakti, para proteger a sus ciudadanos de los enemigos, y también simboliza la firme voluntad de los ciudadanos por la independencia del reino. (E-Profesor, 47 años).

La cita nos da muestra de la influencia de los hechos históricos en la cultura popular, en algunos casos, aspecto que como señalamos anteriormente, el profesorado reclama como necesario para conocer su origen historia y aspectos tradicionales para profundizar en una comprensión holística del juego.

De igual forma se percibió la influencia de otros aspectos medioambientales en el desarrollo de otros juegos, como por ejemplo: ante la falta de lluvia y con el fin de obtenerla, la gente juega al juego tradicional llamado *Mageret Pandan*. Se mantiene la creencia de que la práctica de este juego producirá la lluvia. Este juego tiene diferentes denominaciones dependiendo de la comarca, en Buleleng se le denomina *Gebug Ende*, pero todavía se cree que tienen la misma historia y el propósito.

### Transmisión y adquisición de los TGS

El profesorado señala como vías de conocimiento y adquisición de los TGS la transmisión informal, a través del intercambio de experiencias entre docentes principalmente, ya que el único documento bibliográfico existente es un libro donde se recopilan doce juegos tradicionales de Bali y cuya autoría corresponde a un maestro jubilado, Bapak Hecho Taro.

Otro procedimiento detectado fue la interacción con el propio alumnado, donde estos proponían al profesorado los juegos que querían practicar y el profesorado los adaptaba a las posibilidades del centro educativo, en cuanto a las

características del alumnado, recursos, espacios y tiempo disponible:

...se han aprendido espontáneamente, heredados de hermanos mayores a pequeños, y en muchos casos el maestro los ha incorporado a su trabajo en el aula... (G-Profesora, 49 años).

Una vez adaptados, desarrollados y aprendidos en la escuela vuelven a ser practicados en el tiempo libre, ya que aparece un alto grado de coincidencia entre la tipología de juegos practicados en el tiempo libre y los aprendidos en la escuela.

Hay que señalar que el profesorado conocía una amplia gama de juegos, que fueron surgiendo durante los grupos de discusión y las entrevistas. Sin embargo, quedó bastante claro que cada profesor tiene su propio conocimiento y criterio a la hora de aplicarlos, sin encontrar ningún tipo de coordinación o intercambio formal entre ellos. Entre los juegos detectados, que se practican en la escuela y en el tiempo libre hay que destacar: *Meong-meongan, Peris, Tajog, Goak-goakan, Mecingklak, Selodor, Gebug Ende, Batu Pande (Batu Gendong), Batu Tanjung, Raja-rajaan, Layangan Makorot, Mepantigan, Dengkleng, Capung-capungan, Ceroring Manggis, Bekel, Meciwa, principal Guli, Kali Merdeka y Kring Kring-Mong*).

### Estrategias de salvaguarda

El profesorado nos relataba como en su niñez jugaban habitualmente a los TGS como parte de su rutina diaria. Las relaciones de dependencia interfamiliares en los *bandjares*, permitía que los niños estuvieran en contacto entre ellos más tiempo. Con la llegada del desarrollo urbanístico en Singaraja (capital de la región) y Lovina (zona turística) la población cambió los hábitos de tiempo libre y fue desplazando la práctica de los TGS por deportes modernos como el bádminton, fútbol... Se observó como los *banjares* han quedado infrautilizados, perdiendo sus funciones tradicionales. Por ello, la conservación de los TGS ha pasado a ser función de la escuela.

El profesorado nos describió la degradación paulatina sufrida en las diferentes leyes educativas. Nos explicaba como los TGS tenían un lugar singular en el currículo hasta la reforma educativa de 1990, después pasaron a ser parte del contenido de juegos en general. A partir de 2003 con el nuevo Currículum KTSP solo se hace mención a que los juegos tradicionales se podrán aplicar en la educación obligatoria, por lo que su práctica es arbitraria y a juicio de cada docente:

...Los juegos tradicionales se les enseñan a veces en la hora de educación física, una vez a la semana. Para los alumnos de cuarto, quinto y sexto, los juegos tradicionales se utilizan como recurso en el calentamiento, durante unos 10-15 minutos, pero desde la administración no hay ningún interés ni apoyo. Sin embargo, son una parte crucial de nuestra sociedad... (G-Profesor, 57 años).

Por ello, algunas instituciones y partidos políticos apoyan la inclusión y desarrollo didáctico de los TGS, sin ser significativas estas acciones de apoyo. Los maestros reclaman que en los próximos planes curriculares tengan un espacio propio y se apoye no solo su desarrollo en el aula, sino también la recopilación, publicación de materiales y el des-

arrollo de recursos innovadores sobre los mismos, así como su difusión en el tiempo libre. También se argumentaban que deberían de estar incluidos en las planificaciones anuales de actividades fisco-recreativas del ayuntamiento, como otras actividades que se difunden desde el gobierno local:

...En Singaraja los domingos son el día de la bicicleta, se cortan multitud de calles y el acceso a las playas. Sin embargo, no incorporan los juegos tradicionales para ser practicados durante ese tiempo libre... (G-Profesora, 39 años).

Los docentes fueron muy rotundos en afirmar que en los planes de estudios universitarios cuando ellos estudiaban, no se contemplaban los TGS como asignatura en las facultades de educación y ciencias del deporte. Actualmente, tan solo en esta última, se practica como un contenido de la asignatura cuatrimestral de Juegos Motrices. De igual manera, se insistió en la necesidad de incorporarlos a la formación permanente, a modo de seminarios y talleres, igual que hacen con otras áreas de conocimiento.

Otra vía de salvaguarda propuesta fue el asociacionismo entre el profesorado, con el objetivo de colaborar en el desarrollo de los juegos en la Isla, haciendo hincapié en la búsqueda de apoyos institucionales, tanto de la propia escuela como de las instituciones públicas.

### Estrategias de difusión social y cultural

Desde la escuela se promueve la práctica de los TGS en espacios abiertos y de fácil acceso como los parques, el pabellón de deportes, los callejones y los *Pondoks*, espacios singulares de descanso dispuestos tradicionalmente a lo largo de las vías agropecuarias, que son actualmente las carreteras comarcales. En los *Pondoks* se juntaban los niños, mientras sus padres descansaban en los trayectos que realizaban a los mercados y que actualmente tienen poco uso. Por ello el profesorado realiza salidas desde la escuela a los *Pondoks* cercanos y desarrolla actividades tradicionales en los mismos.

Otra vía de difusión es la vinculación de los juegos con las estaciones del año y alguna fiesta tradicional, aunque la mayoría de los juegos no están vinculados a ningún tiempo exacto para jugar:

...a la gente le gustaba jugar en cualquier momento del tiempo libre, día y noche, con sus compañeros, a excepción de *Layangan Makorot* (cometa) se juega generalmente durante la estación seca porque se necesita mucho viento (E-Profesora, 31 años).

Hay algunos juegos que se practicaban tradicionalmente durante las vacaciones escolares, como *Selodor, Lompat Tali* (Salto del techo), *Megarang Tampul, Megangsingan, Paly, Cikal, Batu lima, y Tembak-tembakan*.

Los docentes confirman que en el tiempo libre, por lo general, los estudiantes practican los juegos que los profesores les enseñan en la escuela y se percibe como una oportunidad para que los estudiantes los jueguen en el entorno familiar y vecinal.

También influye en la elección del juego el *contagio colectivo*, una vez que en un área determinada se inclinan por un juego. En otras áreas también juegan al mismo. Así, durante las vacaciones, un grupo de estudiantes les gustaba jugar al *Mecingklak*. Algunos docentes habían percibido

como en otras aldeas los niños tendían a jugar también. Igualmente, los juegos no sólo son practicados por el alumnado en edad escolar, sino también por adolescentes y adultos, según las observaciones de algunos maestros.

En cuanto a las formas de práctica el profesorado afirma que no se necesitan ni lugares ni instrumentos especiales. El alumnado puede jugar en el interior o exterior, porque no hay reglas estrictas y formales para los juegos, siempre y cuando puedan divertirse.

Los equipamientos y materiales necesarios para desarrollar los juegos son asequibles y fáciles de obtener. Por ejemplo, en *Metajog*, se necesitan varias cañas de bambú. Para el *Batu Tanjung*, se necesitan piedras que denominaban "especiales" pero comunes en el lugar.

También en la difusión de los juegos ha quedado descrito como la interacción docente-discente promueve su difusión. Los estudiantes proponen juegos al profesorado y este observa la lógica del desarrollo y los adapta (como señalábamos anteriormente) sin que ello afecta a infravalorar el juego, como se desprende de la siguiente cita:

...Pero lo más importante es que estos juegos que tanto responden a necesidades de los niños, y del hombre en general, no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores intrínsecos a los juegos tradicionales, que contribuyan a mejorar nuestra comunidad, mirando al futuro sin perder lo bueno del pasado, ... (E-Profesora, 61 años).

## Discusión

Este artículo ha explorado la realidad en la que se encuentran los TGS en la región de Buleleng, a través de las experiencias personales de los docentes, sus sentimientos y creencias sobre los TGS.

Sobre la importancia educativa del juego tradicional Baliés, el profesorado lo recopila, protege y utiliza como una herramienta curricular e interdisciplinar, porque piensa que los TGS contribuyen al desarrollo integral del alumnado, describiendo ejemplos de su contribución al desarrollo motriz, coeducativo y al multilingüismo, entre otros. Además, el profesorado ha reflejado como adapta y modifica los juegos para que adquieran rango educativo. Es decir, que sean practicados por todo el alumnado en iguales condiciones (Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2011).

En cuanto al conocimiento histórico-cultural y procedencia apreciamos múltiples factores que pueden incidir en el desconocimiento de los juegos heredados, que como argumenta Velasco (2012) se trata de procesos complejos que se encabalgan unos con otros, aunque destacaríamos la carencia de formación específica del docente, la falta de inclusión de los TGS en la planificación escolar y un planteamiento sociocultural de los TGS desvinculado de las historias, costumbres y tradiciones que existen en el origen de estos juegos, es decir, existe un desconocimiento de la lógica externa del juego (Lavega et al. 2006).

La Transmisión y adquisición de los TGS, depende de la decisión del docente, que es quien decide como adaptar el juego, tanto estructural como funcionalmente. Además, como señala Bortolotto (2014) se nutren de un discurso metadiscursivo que hace referencia a ciertas prácticas que ya no se viven como "habitus", sino como representaciones

del juego mismo, pero que como nos confirmaba el profesorado la nueva forma jugada se practica y se vivencia como si fuese la antigua versión del juego. Por ejemplo, en las vivencias expresadas por el profesorado en el juego adaptado del *Magowak-goakan*, tenían un significado profundo del juego, que como señalaba Geertz (1973) no hay una distancia estética que separe a público y actores, y que coloque los hechos descritos en un impenetrable mundo de ilusión. Ya que al adulto también le gusta participar en ellos como describe Zhimin (2014) cuando describe la protección que los docentes de la región de Xinjiang (China) ejercen sobre sus TGS, Rodríguez Fernández et al. (2015) en la región de Galicia (España) y Da Silva y Simões (2017) para Brasil.

Las estrategias de salvaguarda utilizadas por los docentes coinciden con el planteamiento de Bortolotto (2014) que implica reproducir la práctica en cuestión, más que documentarla y archivarla. Sin embargo, el profesorado reclama más apoyo institucional (Rodríguez Fernández et al., 2015) como por ejemplo en la adecuación del currículo a las expectativas que la sociedad demanda (Dewey, 2013).

En cuanto a las causas de su desaparición, el profesorado señala la falta de interdependencia familiar, como factor debilitador de los hábitos desarrollados en los *Bandjars*, sustituyéndose en las áreas urbanas por hábitos urbanos (Li, 2014), lo que ha propiciado un aprendizaje dentro del contexto escolar y dirigido por el docente como única fuente de enseñanza y difusión.

La estrategias de difusión social parte de docentes y alumnos. Para ello utilizan la imaginación y el sentido común, adaptándose a las posibilidades que les ofrece el entorno. Los juegos se utilizan como un recurso educativo para jugar, más que como un contenido en el que profundizar en su conocimiento, lo que propicia que el significado ancestral del juego sea desconocido, es decir, su lógica externa (Burgués et al. 2015).

Nuestro profesorado ha descrito las estrategias didácticas para su ejecución, dándole mucha importancia al factor motivacional de la diversión. De la misma manera, el profesorado busca nuevos caminos de innovación con la aplicación a la enseñanza de las lenguas y la coeducación. El docente planteó el desarrollo de redes de contactos a nivel individual, local, nacional e internacional para la salvaguarda, el fomento y la difusión de los TGS (Severo y Venturini, 2015). Así como el uso de medios tecnológicos para su conservación y aprendizaje (Mortara et al., 2014).

## Conclusiones

El profesorado contribuye a la protección de los TGS, reflejando con ello el *deseo de comunidad* que caracteriza a la sociedad contemporánea y sostiene su necesidad de afirmar la pertenencia a una identidad compartida. Ha quedado patente que a través de su enseñanza enriquece la base social y antropológica del currículo desarrollado, del mismo que añora la carencia de este enriquecedor contenido en el currículo oficial, siendo consciente de la necesidad de modificar los TGS para adaptarlos a la escuela del siglo XXI, para lo que utiliza metodologías, participativas, activas y cooperativas.

Además, se ha comprobado la falta de promoción de los TGS a nivel regional y nacional. Por lo que para



salvaguardar las señas de identidad, el respeto y la valorización de los TGS como parte del patrimonio cultural inmaterial de Buleleng, desde las instituciones gubernamentales se deberían de proponer acciones de formación, así como campañas de sensibilización de la importancia tan trascendental de la conservación y desarrollo de los TGS, en tiempos de retrogresión, como nos indicaba un entrevistado, en los que hay que mirar hacia el futuro, sin olvidar el pasado. Siendo esta idea una posible transferencia a otras sociedades como la española o la brasileña.

## Apoyo financiero

El proyecto de esta investigación fue subvencionado por la Escuela de Posgrado de la Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia y el apoyo del Grupo de Investigación HUM-727 de la Universidad de Granada, dentro del proyecto n° 19/h4814/PL/2012.

## Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

## Agradecimientos

Los autores desean expresar su profundo agradecimiento a todos aquellos que generosamente participaron en esta investigación, de la Escuela de Posgrado de la Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia y del Grupo de Investigación HUM-727 de la Universidad de Granada.

## Referencias

- Bortolotto C. *La problemática del patrimonio cultural inmaterial. Culturas. Revista de Gestión Cultural* 2014;1(1):1-22.
- Burgués P, Lavega V, Navarro Adelantado V. *La motricidad en los juegos de rodrigo caro: días geniales o lúdicos (1626). Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport* 2015;15(59):489-505.
- Cole S. *A political ecology of water equity and tourism: A case study from Bali. Annals of Tourism Research* 2012;39(2):1221-41.
- Cuenca-López JM, López-Cruz I. *Teaching heritage in Social Science, Geography and History textbooks in Compulsory Secondary Education/La enseñanza del patrimonio en los libros de texto de Ciencias Sociales Geografía e Historia para ESO. Cultura y Educación* 2014;26(1):1-43.
- Da Silva, Isis Tavares, José Luis, Simões. *Juegos tradicionales de Brasil. Actividad Física y Ciencias* 2017;3(1.).
- Dewey J. *The school and society and the child and the curriculum. University of Chicago Press*; 2013.
- Diekelmann N, Allen D, Tanner C. *The NLN criteria for appraisal of baccalaureate programs: a critical hermeneutic analysis. NY: National League for Nursing*; 1989.
- Edwards K. *Traditional games of a timeless land: play cultures in Aboriginal and Torres Strait Islander communities. AAS* 2009;2:32-43.
- Eiseman, F. Bali: Sekala & Niskala. Tuttle Publishing.2011.
- Geertz, C. *The interpretation of cultures: Selected essays (Vol. 5019). Basic books.*1973.
- Velasco H. *Las amenazas y riesgos del patrimonio mundial y del patrimonio cultural inmaterial* 2012.
- Holt R. *Historians and the History of Sport. Sport in History* 2014;34(1):1-33.
- Lavega P. *Juegos tradicionales y sociedad en Europa'. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales*; 2006.
- Law A, De Lacy T, Lipman G, Jiang M. *Transitioning to a green economy: the case of tourism in Bali, Indonesia. Journal of Cleaner Production* 2016;111:295-305.
- Li L. *Intangible cultural heritage and new communities of knowledge production: an analysis based on Village Studies. Positions* 2014;22(3):721-40.
- Unesco. *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. Unesco, París, 17 October* 2003.
- Méndez-Giménez A, Fernández-Río J. *Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación* 2011:54-8.
- Mortara M, Catalano CE, Bellotti F, Fiucci G, Houry-Panchetti M, Petridis P. *Learning cultural heritage by serious games. Journal of Cultural Heritage* 2014;15(3):318-25.
- Renson R. *Ludo-diversity. Ethics and governance in sport: the future of sport imagined* 2015:52.
- Rodríguez Fernández JE, Pazos Couto JM, Palacios Aguilar J. *El juego de bolos en España: Estudio de revisión. CCD* 2015;10(30):177-85.
- Ross, S. *Protecting Urban Spaces of Intangible Cultural Heritage and Nighttime Community Subcultural Wealth: A Comparison of International and National Strategies, the Agent of Change Principle, and Creative Placekeeping.*2016.
- Scott S, Grant S, Nippolt PL. *Engaging focus group methodology: the 4-H middle school-aged youth learning and leading Study. Journal of Extension* 2015;53(5.).
- Severo M, Venturini T. *Intangible cultural heritage webs: comparing national networks with digital methods. New Media & Society* 2015.
- Suárez C, del Moral G, Musitu G, Sánchez JC, John B. *Eficacia de las políticas institucionales de prevención del consumo de alcohol en adolescentes: la opinión de expertos y adolescentes. Atención Primaria* 2014;46(7):326-35.
- Truyens J, Theeboom M. *Sociology of sport: flanders in sociology of sport: a global subdiscipline in review. EGPL* 2016:153-67.
- Viswanathan, M., Halpern, M., Evans, T.S., Birken, S.A., Mayer, D.K., & Basch, E. *Key Informant Interview Methodology, Guiding Questions, Search Terms, and Gray Literature Methodology.* 2014;.
- Zhimin L. *Research on the protection and utilization of Xinjiang minority traditional sports culture in assisting Xinjiang construction opportunity. Journal of Tarim University* 2014;2:011.