

HACIA UN ANÁLISIS CONTEXTUALIZADO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES/POPULARES.

Dr. Pere Lavega y Glòria Rovira.

INEFC, Lleida.

Comunicación presentada en el 4art Congrés en Ciències de l' activitat física, l' esport i la recreació. INEFC-Lleida, 1999.

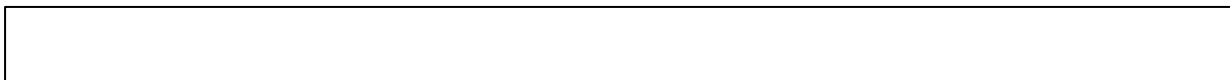
La evolución de las formas del juego deportivo sigue la misma progresión que la evolución de las formas de actuar y emocionarse apoyados por el contexto social. El saber-combatir y el saber-jugar son maneras de saber-vivir. Los comportamientos deportivos obedecen a los fenómenos culturales, de costumbres y mentalidades, de la comunidad a la que pertenecen. Toda motricidad, aunque sea deportiva, es una etnomotricidad. (P.Parlebas, 1988).

Siguiendo la idea del texto anterior nuestro estudio se ha centrado en la recuperación, análisis y inicio del diseño de una aplicación educativa de algunos juegos tradicionales/populares en el Pallars Sobirà, una comarca del Pirineo de Lleida.

A partir de considerar los juegos como una manifestación cultural que nos acerca a la sociedad que los acoge nos planteamos la siguiente hipótesis: *en cada contexto sociocultural los juegos nos muestran una relación y adecuación singular de sus componentes al entorno.*

Nos inclinamos por la vertiente sociocultural de los juegos, ya que éstos no son fruto del azar sino que forman un binomio inseparable con el entorno. Pero al mismo tiempo nos referimos a los componentes propios del juego, de lo que se deduce un tratamiento interdisciplinar de la información, es decir: recurrimos a los estudios etnográficos para acercarnos al contexto y a la disciplina praxiológica para tratar de deducir los componentes esenciales de la estructura de los juegos. La fusión de ambos puntos de vista nos permite un análisis globalizador (juegos-entorno).

Puestos ya en materia de análisis observamos ciertas características estructurales de los juegos que se nos muestran reveladoras de la dinámica social. Éstas apuntan hacia unas prácticas poco reglamentadas, esencialmente de desafío, con uso mayoritario de material reciclado y de procedencia natural. La singularidad de unos juegos en su entorno nos hacen creer en el potencial educativo de los mismos, como vehículo transmisor de la propia cultura. Así, notamos un nuevo horizonte para estas prácticas desaparecidas, quizás, demasiado aprisa.



Palabras clave: **Juegos tradicionales/populares. Etnografía. Praxiología.**

*La historia está en el rebote de una pelota,
En el chasquido de una comba que salta.*

W.R.Rodgers

PRESENTACIÓN

Los antecedentes del estudio que presentamos debemos buscarlos allá por el año 1996, cuando desde el Inefc de Lleida se impulsa un trabajo de identificación de los juegos tradicionales/populares más representativos en la comarca del Pallars Sobirà (Lleida). Desde el inicio se contó con el apoyo de instituciones propias de la zona de estudio: Ecomuseu de les Valls d'Àneu y Consell Comarcal del Pallars Sobirà. Con tal sólido equipo se plantea lo que sería una investigación de tres años de dedicación, que concluye en el pasado 1999.

Se escogió la zona pirenaica por su singularidad, una zona rural que ha sufrido cambios vertiginosos en la forma de vida tradicional y en poco tiempo se ha visto sumergida en el sistema de mercado predominante. Esto ha supuesto el olvido de manifestaciones culturales tradicionales, en las que contamos los juegos. En esta etapa del gastado siglo XX todavía viven protagonistas de aquellos juegos ahora casi desaparecidos. Son ellos, hombres y mujeres de sesenta a noventa años con los que hemos podido contar para acercarnos al pasado lúdico de la comarca, ya que al tratarse de un saber de transmisión esencialmente oral no hay apenas escritos que nos remitan a él.

La primera fase de recopilación se realizó ya desde el enfoque interdisciplinar con el que apoyamos el estudio (el cual presentamos en este mismo congreso en el año 1997; Lavega-Rovira, 1997) Nuestra hipótesis de partida era: ***en cada contexto sociocultural los juegos nos muestran una relación y una adecuación singular de sus componentes al entorno.***

Con tal hipótesis nos inclinamos hacia la vertiente sociocultural de los juegos, teniendo presente que su aparición en el contexto no es azarosa sino que se produce estrechamente vinculada al entorno sociocultural que los acoge. Nos remitimos al entorno sociocultural y a los componentes internos de los juegos, y consecuentemente recurrimos a dos disciplinas que nos facilitan la tarea: una era, sin duda, la etnográfica

que nos permite aproximarnos al contexto sociocultural y la otra la praxiológica que nos permite deducir unos componentes esenciales de los juegos recopilados. Este enfoque interdisciplinar nos lleva a analizar contextualizadamente unos juegos tradicionales/populares ya en desuso, y planteamos su resurgir para conocer y redescubrir una parte de la cultura, contando con un apoyo teórico sobre la singularidad y vinculación sociocultural de los juegos. Y ¿por qué?, quizá porque tal y como dice el historiador: *La historia está en el rebote de una pelota,/En el chasquido de una comba que salta...*

HACIA UN SENTIDO SOCIAL Y CULTURAL DE LOS JUEGOS

La clasificación de un campo de estudio pasa por su organización coherente.(P.Parlebas, 1982).

A partir del análisis realizado comprendemos el sentido social de los juegos recopilados y pensamos que ha sido el intento de organizarlos lo que nos ha llevado a tal fin.

La información procedente de la etnografía se presenta de forma inteligible en su misma descripción, pero, ¿y la información praxiológica? ¿cómo conseguimos descifrar lo que ella nos aporta?. Nuestro intento de comprensión nos ha conducido a desgranar uno a uno los componentes esenciales de la estructura de los juegos, y a partir de deshacerlos y volver a unirlos aparecer el hallazgo de los rasgos reveladores de su lógica interna.

Para ser más explícitos, el planteamiento interdisciplinar nos acerca a la comprensión de cómo se organizan los componentes externos e internos de los juegos tradicionales. Es decir, nos permite saber como se presentan las condiciones tanto del texto (o reglas del juego) como del contexto (o condiciones socioculturales).

En cuanto a la visión interna se deduce la estructura de los juegos identificando los rasgos esenciales y sus respectivas relaciones referentes a los componentes del sistema praxiológico (Lavega, 1997): *espacio, tiempo, objetos extracorporales y participantes*. Tales rasgos se manifiestan en su *lógica interna* acercándonos a una explicación del reglamento de los juegos. Paralelamente el entorno del juego se puede entender como un sistema sociocultural (Lavega, 1997) concretado en la relación que se establece entre

sus componentes: emplazamientos, localizaciones temporales, materiales y protagonistas.

En nuestro estudio, el análisis de cada uno de estos componentes visto desde su perspectiva interna (praxiológica) y externa (sociocultural) nos permite acercarnos a una visión contextualizada de las características de dichas prácticas.

Considerando las limitaciones de esta presentación y a modo de ejemplo dedicaremos la atención a uno de los componentes, el espacio o localizaciones espaciales para mostrar las características de dicha investigación.

Tomemos a modo de ejemplo uno de los rasgos .

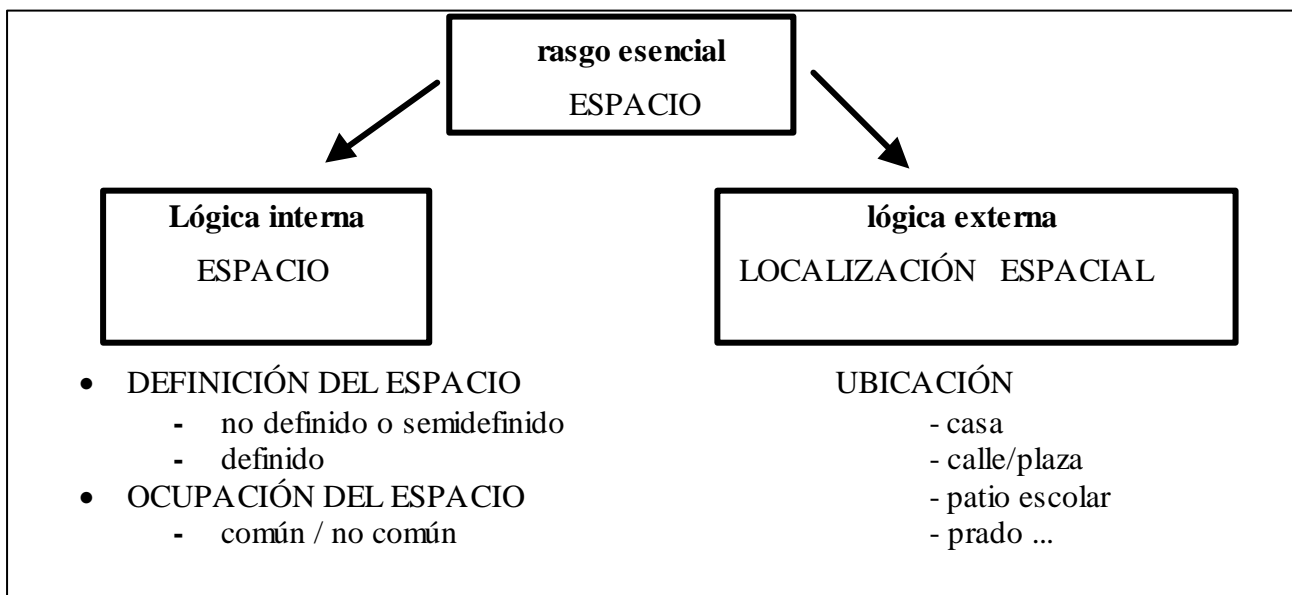


Tabla 1. Visión transversal del espacio de juego

El Espacio desde una perspectiva transversal

Lógica Interna (visión praxiológica)

Partimos de la idea que los jugadores al participar en un juego deben de adaptarse a un uso racional del espacio. En parte dicha racionalización dependerá de las características del mencionado terreno de juego en cuanto la distinción de subespacios, zonas de marca o de puntuación, zonas prohibidas, zonas favorables...

Desde este punto de vista la lógica interna del espacio nos traslada a una primera distinción entre espacio:

- No definido cuando el terreno de juego no tiene unas dimensiones detalladas
- Semidefinido cuando sólo e distinguen dos subespacios
- Definido, cuando las dimensiones y la distinción de sus distintos subespacios están muy detalladas.

Paralelamente también distinguimos el modo de utilizarse el terreno de juego, es decir:

- Espacio Común: cuando todos los jugadores comparten todos los subespacios
- Espacio no común, cuando cada participante o equipo dispone de su zona de juego que no puede utilizarse por el resto de protagonistas.

Lógica Externa (visión sociocultural)

En esta visión nos dirigimos al conocimiento del lugar de la localidad en el que se desarrolla el juego tradicional. En este caso, cada pueblo ha ludificado de un modo distinto sus diferentes emplazamientos, otorgando al juego un sentido singular en función de su ubicación. Así nos interesa saber si se practica en una plaza, calle o al lado de la iglesia; también si se realiza al aire libre o en un lugar cerrado (café, taberna...).

Por todo ello observamos que cada uno de los juegos muestra unas características determinadas en cada uno de los rasgos (tanto en su lógica interna como externa) y a su vez un tipo de relación singular o estructura en cada caso. De este modo podemos deducir unas *cadena de relación*, esto es, una estructura o unión singular de sus rasgos esenciales.

Veamos un ejemplo de análisis de las distintas cadenas de relación identificadas (13) a partir de las características de los rasgos de los componentes internos de un grupo de juegos (sociomotores o colectivos); indicando a su vez la frecuencia en la que se dan dichos enlaces estructurales

CADENAS (Espacio/Tiempo)				FRECUENCIA		
Espacio		Tiempo				
Nº Juego	Definido/No; Común/no	Estable/no	Duración	Participación simultánea/alterna		
1.	definido	común	inestable	infinito	simultáneo	1
2.	no definido/semidefinido	común	estable	finito partida	simultáneo	2
3.	no definido/semidefinido	común	estable	infinito	simultáneo	1
4.	no definido/semidefinido	común	estable	infinito	simultáneo	1
5.	no definido/semidefinido	común	estable	infinito	simultáneo	2
6.	definido	común	estable	finito partida	simultáneo	1
7.	no definido/semidefinido	común	estable	finito puntos	simultáneo	1
8.	no definido/semidefinido	común	estable	finito puntos	simultáneo	1
9.	no definido/semidefinido	común	estable	infinito	simultáneo	1
10.	no definido/semidefinido	común	estable	infinito	simultáneo	1
11.	no definido/semidefinido	común	estable	finito partida	simultáneo	1
12.	no definido/semidefinido	común	estable	finito partida	simultáneo	1
13.	no definido/semidefinido	común	estable	infinito	simultáneo	1

15 juegos sociomotores

Tabla 2. Enlaces estructurales entre diversos componentes de la lógica interna del juego

En la siguiente tabla mostramos a modo de ejemplo las cadenas estructurales encontradas en torno a las características socioculturales (lógica externa) resultantes de la combinación : zonas, momentos del año y material.

·CADENAS (localización espacial, emplazamiento temporal y material)						FRECUENCIA
Localización espacial	época del año	momento del día	fecha	procedencia material	propiedad material	
1. calle/plaza	no concreta	no concreto	indeterminado	reciclado	propio	3
2. casa- patio	concreta	no concreto	indeterminado	reciclado	propio	1
3. calle/plaza	concreta	no concreto	indeterminado	nat/comprado	propio	3
4. calle/plaza	concreta	concreto	festivo	natural	comunal	1
5. calle/plaza	concreta	concreto	indeterminado	nat/comprado	propio	1
6. car/pla-patio	concreta	no concreto	indeterminado	nat/comprado	propio	1
7. prado	no concreta	no concreto	indeterminado	reciclado	propio	1
8. calle/plaza	concreta	no concreto	festivo	reciclado	propio	1
9. ca/pla-patio	concreta	no concreto	indeterminado	reciclado	común	1
10. carre/plaza	concreta	concreto	laboral	reciclado	propio	1
11. calle/plaza	concreta	no concreto	laboral	natural	propio	2
12. calle/plaza	concreta	no concreto	indeterminado	reciclado	propio	1

13.calle/plaza	concreta	concreto	festivo	reciclado	propio	2
14.calle/plaza	concreta	no concreto	indeterminado	nat/comprado	propio	1
15.calle/plaza	concreta	concreto	festivo	nat/comprado	propio	1
16.calle/plaza	concreta	concreto	festivo	comprado	propio	1
total 22 juegos individuales						

Tabla 3. Enlaces estructurales entre diversos componentes del sistema sociocultural

Después de haber analizado los distintos enlaces entre los componentes internos derivados de las reglas del juego, y las componentes de las condiciones socioculturales de los juegos tradicionales obtenemos una información pormenorizada y a la vez contextualizada de dichas prácticas.

Este planteamiento nos acerca a entender que estas *cadena de relación* son portadoras de una significación propia, que nos habla de la coherencia interna de los juegos y de cómo esta lógica encaja perfectamente en la comunidad y las condiciones del entorno que le alberga (lógica externa).

Siguiendo con el ejemplo del *espacio*, deducimos que hay juegos en los que los participantes nunca coinciden en un mismo espacio y otros en que el espacio es común. Tal característica, conjuntamente con la unión de los otros rasgos analizados, nos indica que algunos juegos (los de un *espacio no común*, según la *lógica interna*) favorecen la demostración individual de unas capacidades o habilidades motrices delante del resto del colectivo, aspecto de reafirmación individual en una sociedad donde las destrezas físicas cuentan un papel importante. Sin embargo, otros (los de *espacio común*, según la *lógica interna*) muestran el papel de cohesión grupal, el de refuerzo social.

Así mismo, siguiendo características de la *lógica interna*, el espacio de juego no requiere de exhaustivas delimitaciones (en contraposición al deporte actual) lo que apunta hacia unas prácticas (recordemos, conjuntamente a los otros rasgos analizados) poco reglamentadas.

Por otro lado, atendiendo a la *lógica externa* encontramos un predominio de los juegos realizados en la calle y las plazas como espacios dentro de las comunidades rurales más frecuentados.

Estos apuntes son los que finalmente nos han permitido establecer grupos de juegos y comprender su función social.

Teniendo en cuenta la visión contextualizada que se ha realizado sobre cada uno de los componentes del sistema praxiológico y sociocultural de los juegos localizados en la comarca de Lleida denominada Pallars Sobirà nos atrevemos sintetizar que *los juegos tradicionales populares son prácticas con un reglamento poco exhaustivo, de desafío, mayormente con material y que el mismo procede del reciclaje y el entorno natural.*

Los Juegos Tradicionales en el Pallars Sobirà son prácticas:

- Con pocas reglas (lógica interna).
- De desafío (lógica interna).
- Con material (lógica externa)
- Material reciclado y del entorno natural (lógica externa)

Tabla 4. Perfil de los juegos tradicionales/populares en el Pallars Sobirà.

PROPUESTA DE FUTURO

Redescubrir y conocer la cultura tradicional, un objetivo compartido por nosotros y hacia el que apuntamos con nuestro estudio. No es un sentimiento romántico, de rememoración del pasado, es quizás una necesidad que se toma urgente en un presente, a veces alienador. La cultura es portadora de valores que la veloz transformación social a llegado a borrar. No es que *cualquier tiempo pasado fué mejor*, pero debemos dar la oportunidad a las nueva generaciones para que juzguen ellas mismas el peso de su cultura, y esto sólo se consigue a partir del conocimiento de la misma.

Nuestro trabajo de recopilación y análisis nos ha permitido plantear una aplicación educativa-recreativa de los juegos tradicionales/populares, tomando como contenido el contexto sociocultural y las reglas de los mismos. Es decir, las secuencias lógicas de contenidos para plantear la organización de los juegos que vayan de situaciones simples a complejas, de situaciones específicas a genéricas, se han realizado a partir de las

características de dichos componentes (internos y externos) y de sus enlaces estructurales.

De este modo nos aseguramos una propuesta contextualizada de los juegos tradicionales, basada en criterios lógicos, coherentes de ese entorno que ha acogido dichas prácticas.

Ahora la cultura lúdica tradicional vuelve a estar en manos de sus sucesores, y pueden ser ellos mismos que decidan si les interesa o no, aprovechar el legado que ella ofrece.

BIBLIOGRAFÍA

- **ABELLA, J- ABELLA, J** (1993, Agosto) Casa endins en *Quadrens de l'Ecomuseu de les Valls d'Àneu 1*. Consell Cultural Valls d' Àneu. Esterri d' Àneu.
- **BERTALANFFY, L.V** (1976) *Teoría general de sistemas: fundamentos y aplicaciones*. Fondo de cultura. Madrid
- **CAILLOIS, R** (1958) *Teoría de los juegos*. Biblioteca Breve. Barcelona.
- **COLOM, J** (1996) *Un forat entre monts*. GARSINEU, Tremp-Lleida.
- **CHINOY,E** (1984) *Introducción a la sociología*. Paidós Ibérica. Barcelona.
- **DE LA PARTE, I i JIMÉNEZ,S** (març, 1996) *El treball de la dona al Pirineu*. ÀRNICA, Revista del Consell Cultural de les Valls d' Àneu. Esterri d' Àneu (Lleida).
- **ESTRADA, F- ROIGÉ, X- BELTRAN, O** (1993) *Entre l'amor i l'interés*. De. GARSINEU, Tremp (Lleida)
- **GINER, S** (1979) *Sociología*. Península. Barcelona.
- **LAVEGA, P** (1996) *Del joc a l'esport. Estudi de bitlles al Pla d'Urgell (Lleida)*. Tesis doctoral. INEFC, Lleida. Departament de teoria i història de l' educació. Universidad de Barcelona.
- LAVEGA, P** (1997) *La liturgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida
- LAVEGA, P. y ROVIRA, G. (1997)** Directrices metodológicas para el estudio de los juegos populares/tradicionales. Estudio de Caso.Los Juegos en el Pallars Sobirà (Lleida) en *3er Congreso en Ciencias de la Educación Física, el deporte y la Recreación*. INEFC-Lleida. Lleida.
- **MAUSS, M** (1979) *Sociología y Antropología*. Col. Ciencias Sociales. Tecnos. Madrid.

- **PÁNIKER, S** (1987) *Ensayos retroprogresivos*. Ed.Kairós. Barcelona
- **PARLEBAS, P** (1988) *Elementos de Sociología y Antropología*. Col. Ciencias Sociales. Tecnos. Madrid.*sociología del deporte*. Col. Uniesport. Junta Andalucía. Málaga.
- **VIOLANT I SIMORRA, R** (1942) *El cicle individual i familiar al Pallars*. Ed. GARSINEU, Tremp (1993).