

神戸市外国語大学 学術情報リポジトリ

Juego, cultura y educación. Hacia una educación física contextualizada

メタデータ	言語: spa 出版者: 公開日: 2017-12-22 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: Lavega Burgués, Pere メールアドレス: 所属:
URL	https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/2347

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



Juego, cultura y educación. Hacia una educación física contextualizada

Pere Lavega Burgués
INEFC, Universitat de Lleida

1. Introducción

Jugar, aprender, tomar decisiones, emocionarse, relacionarse... son formas verbales presentes en todo juego y que activan la parte más profunda del ser humano. A diferencia de los juegos inventados para una ocasión o los ejercicios impuestos en un entrenamiento deportivo, los juegos tradicionales (JJ. TT.) contienen rasgos específicos relativos a procesos, relaciones y formas de organización social de una cultura local (Etxebeste, Urdangarin, Lavega, Lagardera y Alonso, 2015).

Para comprender las propiedades de los juegos tradicionales y su posible contribución a la educación física actual es conveniente destacar inicialmente tres aspectos.

Proceso de transmisión

Los JJ. TT. son prácticas ludomotrices cuyas reglas se han aprendido generalmente mediante la transmisión oral. Igual que otras manifestaciones culturales se aprenden por la vía oral y también observando, hablando, escuchando y sobre todo jugando. En la esencia de los juegos tradicionales se encuentra este legado que constituyen los aprendizajes de conocimientos y costumbres locales transmitidos a lo largo del tiempo.

Vinculación directa con su contexto sociocultural

En cada localidad (pueblo, aldea o barrio de ciudad) los juegos tradicionales suelen ir acompañados de rasgos locales que confirman su estrecha relación con el entorno que le rodea. Del mismo modo en cada época histórica los juegos tradicionales se manifiestan bajo apariencias, símbolos y significados peculiares.

Por este motivo, la visión contextualizada de los juegos tradicionales comporta considerar tanto el espacio (geografía) como el tiempo (época histórica), en los que se

protagoniza, ya que es en ese contexto en el que cualquier práctica lúdica adquiere su principal significación social y cultural.

Laboratorio de aprendizajes sociales y culturales

Cada juego tradicional se presenta como una especie de microsociedad o laboratorio (Parlebas, 2001), en el cual los protagonistas mediante la tradición adquieren un conjunto extraordinario de maneras concretas de aprender a relacionarse.

La visión contextualizada de juegos tradicionales remite al concepto de *etnomotricidad* (Parlebas, 2001) entendido como “*el campo y naturaleza de las prácticas motrices, consideradas desde el punto de vista de su relación con la cultura y el medio social en los que se han desarrollado*” (pág. 227).

Mediante los juegos tradicionales sus protagonistas expresan de una forma simple y a la vez profunda una manera peculiar de organización sociocultural; un modo específico de relacionarse, vivir y entender la vida.

Parlebas, creador de la ciencia de la acción motriz o praxeología motriz, muestra sabiamente que al aplicar la teoría de sistemas, cada juego motor se puede concebir como un sistema praxeológico, cuyos componentes están ordenados de un modo lógico. Esa ordenación lógica presenta unos mecanismos de funcionamiento y una propiedades distintas en cada caso. Independientemente de quienes sean sus jugadores, cada juego dispone de una gramática o una “partitura” que al interpretarse hace emerger distintas acciones motrices. La persona que participa de un juego es un actor que interpreta sus “leyes internas” o “gramática” protagonizando acciones motrices individualizadas (Alonso, López de Sosoaga, Segado y Argudo, 2010).

En este marco, el concepto de *lógica interna* es clave para entender que en cualquier juego los jugadores son conducidos a participar de un determinado tipo de relaciones internas, más que por sus apetencias personales, por el sistema de obligaciones y regularidades que exigen las reglas (Etxebeste, 2012). Al observar a un jugador que practica distintos juegos motores es fácil constatar que en cada práctica sus conductas motrices son significativamente desiguales. Así, en la lucha celta el contacto corporal es distinto respecto al juego de pelota canaria; en el juego de bolo palma de Santander el espacio se usa de modo distinto respecto al juego de la petanca; en el juego del *chambot*

la pelota se utiliza de modo distinto respecto al juego de *lacrosse*; en el juego del marro – *les barres*- la relación con el tiempo es distinta respecto al juego del tejo – *le palet*-.

Al mismo tiempo, también es fácil observar que varios jugadores participando en un mismo juego participan de regularidades que impone esa práctica. Todo jugador en el juego del pañuelo por equipos, va a tener que salir cuando se le indique su nombre; rápidamente tendrá que leer al contrario para tratar de engañarle en poco tiempo; las fintas, el cálculo de posibilidades de éxito y fracaso; el contacto cuerpo a cuerpo; la manera peculiar de coger el pañuelo o las formas de relacionarse con los subespacios del terreno de juego... son rasgos pertinentes, distintivos de la lógica interna de este juego.

Hacer uso del concepto de lógica interna supone considerar que las acciones motrices que se protagonizan en cualquier juego (saltar, correr, perseguir o golpear una bola) son el resultado del conjunto de relaciones que tiene el jugador con los otros protagonistas, con el espacio, con los objetos materiales y con el tiempo.

En el caso de los juegos tradicionales, la lógica interna lleva el sello de la cultura que lo ha originado, evidenciando un verdadero patrimonio lúdico, caracterizado por un conjunto singular de relaciones, aprendizajes y simbolismos.

“los juegos están en consonancia con la cultura a la que pertenecen, sobre todo en cuanto a las características de su lógica interna, que ilustran los valores y el simbolismo subyacentes de esa cultura: relaciones de poder, función de la violencia, imágenes del hombre y la mujer, formas de sociabilidad, contacto con el entorno...” (Parlebas, 2001, p. 223)

En un estudio sobre la ludomotricidad tradicional Parlebas (2001) investiga los juegos tradicionales del siglo XVII reflejados en la obra de Stella con el propósito de desvelar los rasgos que se manifiestan en las prácticas lúdicas de esa época. Su trabajo pausado y minucioso permite aseverar conclusiones muy elocuentes: son juegos protagonizados principalmente por el género masculino; no hacen uso de un terreno acondicionado, fijo, o preparado para esta finalidad lúdica; no disponen de un calendario formal; no parecen existir condiciones temporales en la lógica interna de los juegos, así como tampoco se hace uso de criterios de clasificación, medida o contabilidad de las intervenciones; son juegos muy vinculados al medio natural y domesticado, como revelan los objetos que se

manipulan; el predominio de los juegos motores (95,5 %) sobre los puramente cognitivos confirma que prevalece la dimensión corporal en el siglo XVII; el tipo de interacción de estos juegos revela una gran mayoría de prácticas sociomotrices (con interacción motriz entre los jugadores) que ponen el acento en intercambio y la comunicación corporal, con un predominio de los juegos en grupo sobre los de equipo; sin embargo, todavía no privilegian la estructura del duelo y del antagonismo que caracterizará el deporte a partir del siglo XIX.

Los rasgos de la lógica interna de los juegos tradicionales de la Edad Media que reflejó el pintor Bruegel en el siglo XVI y posteriormente los que mostró Stella en el siglo XVII

“llevan el sello de una nueva organización social que intentará disciplinar el desorden lúdico instaurando la contabilización y el poder de las reglas. Esta evolución orientada hacia un ordenamiento impecable culminará en el deporte del siglo XX, el cual, conforme a los valores de su contexto, potenciará a ultranza la competición, la medida y el espectáculo” (Parlebas, 2001, p. 227).

Si bien la lógica interna de los juegos es un espejo excelente donde observar el conjunto de relaciones y aprendizajes que activan los juegos tradicionales, esta visión puede enriquecerse si se complementa la información aportada por la lógica interna con la que ofrece la lógica externa o contexto sociocultural de estas prácticas (Etxebeste *et al.* 2015).

La lógica interna de un juego tradicional puede ser reinterpretada desde fuera, por una ***lógica externa*** que le atribuya significados simbólicos nuevos, insólitos o específicos. Mientras que la lógica interna dirige la atención al estudio de las propiedades internas que fundamentan las reglas de un juego, la lógica externa remite el interés a aquellas condiciones, valores y significados que le dan los grupos sociales o personas determinadas.

En este sentido puede ser de gran interés complementar la visión interna del juego observando en la lógica externa que tipo de relaciones socioculturales mantienen los protagonistas sobre las *zonas* (lugares concretos de práctica, calle, plaza, taberna), *los otros participantes* (según edad, género masculino o femenino, gremio), *los materiales* (proceso de construcción y personalización de los objetos) y *la localización temporal* (momento de práctica: festividad, fin de una estación –primavera, verano, otoño, invierno–,

ciclo del año). Aquí la atención se centra en lo que es externo a las reglas de un juego, es decir al conjunto de relaciones que constituyen en este caso un sistema sociocultural (Lavega, 2006).

2. Hacia una educación física contextualizada. Experiencias concretas

Para concluir este texto se describen brevemente algunas experiencias pedagógicas fundamentadas en las relaciones que activa la lógica interna y la lógica externa de los juegos tradicionales. Estos ejemplos, simplemente pretenden aportar algunas ideas para vislumbrar la potencialidad educativa de los juegos y deportes tradicionales.

Jugando con la lógica externa. Conocer la ciudad de Lleida en la Edad Media a partir de los juegos tradicionales.

Hace unos años el Ateneo Popular de Ponent de Lleida organizó diversas jornadas destinadas a facilitar el conocimiento de la ciudad de Lleida en la época medieval, tratando en diversos fines de semanas distintos temas y manifestaciones culturales de ese período histórico: el trabajo, la vida de los judíos, la cerámica, la peste y los juegos tradicionales fueron algunos de los ámbitos desarrollados.

En el tema de los juegos tradicionales, Costes y Lavega, profesores del Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña, Universidad de Lleida, coordinaron esa experiencia en la que se realizó una introducción al ambiente y las zonas de juego que caracterizaban la Lleida medieval. Se trataba de hacer una especie de visita turística guiada, mediante la localización de distintos juegos tradicionales en zonas emblemáticas de la ciudad. Es decir, se partía de la lógica externa del juego tradicional (zonas de práctica) para mostrar las relaciones motrices y socioculturales que ofrecían los juegos en esa época (Costes y Lavega, 1998).

La experiencia iba dirigida a todas las personas de la ciudad que quisieran seguir el recorrido previsto. La visita lúdica se hacía del siguiente modo. En cada zona un grupo de estudiantes universitarios del INEFC y de otras facultades de la Universidad de Lleida representaban un juego tradicional. El público observaba la realización de ese juego, al mismo tiempo que escuchaba comentarios sobre curiosidades asociadas a esos juegos. Acto seguido, los jugadores y el público asistente empezaban a andar hasta llegar a la siguiente zona de juego.

Indicar que cada vez se iba sumando mayor cantidad de personas al mencionado recorrido lúdico, observando los juegos, escuchando las explicaciones y participando en algunas de estas prácticas lúdicas. Se mostró la antigua calle de la pelota –juego de oposición– al lado de la iglesia San Joan donde era habitual jugar a esta práctica; también se representó el juego del *bèlit* (billarda “tenet, bertole, bâtonnet”) –juego de cooperación oposición por equipos– muy practicado por alumnos universitarios en aquella época. Se observó que el juego de la xurra –de cooperación-oposición– parecido a un juego de *hockey* donde los capitanes detenían el juego y completaban las reglas ante posibles conflictos que se producían durante la partida. El juego de la tella o palet jugado con dinero también era muy conocido, y a menudo sometido a prohibiciones; tampoco faltaron los juegos de tabas, de peonza, la rayuela, el juego de la vejiga de cerdo (juego parecido a la soule jugado entre zonas de la ciudad), los juegos de armas y el juego de bolos asociado a simbolismos mágicos y religiosos.

El recorrido por calles principales, plazas y alrededores de edificios tan emblemáticos como determinadas iglesias o el ayuntamiento ayudaron a conocer la Lleida lúdica de la Edad Media. Como ya se ha indicado en el estudio de Parlebas (2001), la lógica interna de esos juegos descubre mensajes, simbolismos sociales y formas de organización de las gentes representativas de esa época.

Experiencia pedagógica sobre los Juegos Tradicionales en los Pirineos catalanes

En esta experiencia educativa participaron unos doscientos escolares de todas las escuelas de enseñanza primaria de la comarca del Pallars Sobirà (Lleida).

Tras haber realizado un estudio sobre la catalogación de los juegos tradicionales en esa comarca del Pirineo catalán, se organizó un encuentro de escolares en el pueblo de Ribera de Cardós (Lleida) en el Pirineo catalán. El trabajo de campo realizado permitió identificar distintos juegos con lógicas internas variadas y también aspectos peculiares de su contexto (lógica externa).

En esta experiencia los alumnos participaron en situaciones que mostraban algunas de las características del texto y contexto, lógica interna y lógica externa de los juegos. Así los escolares fueron distribuidos en grupos de unas diez personas, y pasaron por distintas zonas de la localidad en las que se realizaba alguno de los juegos tradicionales

identificados en ese pueblo. En esa experiencia fueron varios los habitantes del lugar que no pudieron evitar la tentación de acercarse a los alumnos e incluso llegar a jugar en algún caso.

Esta actividad hizo posible que todos los participantes conocieran lúdicamente el pueblo de Ribera de Cardós. Los escolares practicaron algunos de sus juegos más representativos, y disfrutaron de un abanico variado de relaciones motrices con escolares de otras localidades. Además, interactuaron con las gentes del lugar; y en definitiva comprobaron personalmente el sentido de participar fuera de las “paredes de su colegio” en juegos tradicionales aprendidos en ese contexto de educación oficial.

Estos dos ejemplos muestran que es posible llevar a la práctica experiencias educativas a partir de la visión etnomotriz que acompaña a los juegos tradicionales. Más que tratarse de prácticas obsoletas, los juegos tradicionales contienen rasgos y propiedades que desencadenan aprendizajes necesarios para la sociedad actual.

Bibliografía

- Alonso, J. I., López de Sosoaga, a., Segado, F. y Argudo, F. (2010). *Análisis de las situaciones motrices lúdicas en eventos recreativos populares*. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte 10, 39.
- Costes, A y Lavega, P. (1998). Els jocs populars-tradicionals a la Lleida de l'edat mitjana. En Ateneu Popular de Ponent (ed.) *Coneixes la teva ciutat...? La ciutat baix medieval (segles XIV-XV)*. (pp. 136-146).Lleida: Ateneu Popular de Ponent.
- Etxebeste, J. (2012). *Á Cloche-Pied. Les Jeux Sportifs Traditionnels et la Socialisation des Enfants Basques*. Sarrebruck: Editions Universitaires Européennes.
- Etxebeste, J., Urdangarin, C., Lavega, P., Lagardera, F, y Alonso, J. I. (2015). El placer de descubrir en praxiología motriz: la etnomotricidad. *Revista Acción motriz*, 15, 15-14. Recuperado de: Acción Motriz:
http://www.accionmotriz.com/revistas_ver.php?id=22
- Lavega, P. (ed.) (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona. Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Parlebas, P. (1998). Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVIIe siècle. *In : A quoi joue-t-on ? Festival d'histoire de Montbrison*.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deporte y Sociedades*. Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Parlebas, P. (2003). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Instituto Andaluz del deporte.

Palabras clave: lógica interna lógica externa educación física
deporte