

# RETROSPECTIVA HISTÓRICA DEL JUEGO Y DEPORTE TRADICIONAL A TRAVÉS DE LA CULTURA SEGOVIANA

## *Historical background of traditional games and sports through Segovian culture*

Enrique JIMÉNEZ VAQUERIZO  
*Universidad Autónoma de Madrid*  
Correo-e: [vakerizo.sportsalud@gmail.com](mailto:vakerizo.sportsalud@gmail.com)

Recepción: 2 de diciembre de 2018. Envío a informantes: 15 de diciembre de 2018  
Aceptación definitiva: 5 de febrero de 2019

**RESUMEN:** El presente artículo nace con la intención de mostrar una visión retrospectiva de los juegos y deportes tradicionales, arraigados en la tradición oral, de una provincia como Segovia, con mucho peso histórico en el ámbito de estas manifestaciones dentro de la península ibérica.

La primera línea de investigación nos indica cómo el ejercicio, la cultura y el folclore afines a dichas prácticas tienen un nexo común. Este no es otro que formar parte de una amplia red de cañadas reales, como la Cañada Segoviana y la Occidental Cañada Leonesa, comunicadas ambas en la Cañada de «Vera de la Sierra».

La segunda línea de investigación tiene como eje la economía de la Mesta, la trashumancia y la comercialización del paño, generándose a través de estos procesos una fuerte transmisión cultural a nivel peninsular.

Una última línea de investigación se centra en torno a la riqueza histórica de Segovia y a las continuas repoblaciones emanadas de la reconquista y de los asentamientos de población correspondientes.

La parte final del trabajo ofrece una clasificación y una reflexión sobre los recursos pedagógicos que nos pueden facilitar la labor docente desde la escuela y su deporte federado como la verdadera exposición de lo que fue y debería ser su práctica.

**PALABRAS CLAVE:** juego y deporte tradicional; deportes autóctonos; cañadas reales; historia de Segovia; tradición; cultura segoviana; folclore; educación física.

**ABSTRACT:** The present article is born with the intention of showing a retrospective vision of the traditional games and sports, rooted in the oral tradition, of a province like Segovia with a lot of historical weight within the Iberian Peninsula.

The first line of research shows us how the practice, culture and folklore related to these practices have a common link: Be part of a wide network of royal canyons, Cañada Segoviana and the Occidental Cañada Leonesa, both communicated in the «Vera de la Sierra» canyon.

The second line of research would be around the economy of the Mesta, the transhumance and the marketing of cloth. As a source of cultural transmission on a peninsular level.

We will finish with a classification and reflection on the pedagogical resources that can facilitate us the teaching work from the school and its federated sport as the true exposition of what was and should be its practice.

**KEY WORDS:** traditional game and sport; native sports; cañadas reales; historia de Segovia; tradition; Segovian culture; folklore physical education.

## Introducción

ESPAÑA EN SU CONJUNTO SE PUEDE CATALOGAR como un país rico en juegos y deportes tradicionales. Las características territoriales, climatológicas y su ubicación estratégica entre dos continentes, el europeo y el africano, y durante muchos años particularmente ligado al continente americano, han hecho que nuestro territorio nacional haya acogido innumerables formas de vida, cultura y mestizaje de pueblos con asentamientos reales y especialmente prolongados en el tiempo (romanos, cartagineses, visigodos, iberos, celtas, pueblos bárbaros de origen germano, pueblos de comerciantes de todas las márgenes del mar Mediterráneo, árabes, judíos, etc.). Esta cultura se ha conservado y transmitido de generación en generación, fundamentalmente de forma oral y en el ámbito rural<sup>1</sup>.

### 1. Ubicación geográfica del estudio

Se considera oportuno situar el estudio de investigación en la provincia de Segovia por su ubicación geográfica, estratégica dentro de la península ibérica; además de por haber sido una encrucijada de cañadas reales, que suponen un importante punto de encuentro cultural y económico de los diferentes pueblos de España.

Segovia está situada en la parte central de la península ibérica. Limita al norte con la provincia de Valladolid y Burgos, al este con las de Soria, Guadalajara y Madrid, al Sur con esta última y con Ávila, y al Oeste con esta y Valladolid. Tiene

<sup>1</sup> JIMÉNEZ VAQUERIZO, E.: «El origen del juego y deporte tradicional en Segovia (Castilla y León)», *EFDeportes.com, Revista Digital*, Buenos Aires, año 19, n.º 195 (agosto de 2014).

una superficie de 6.947 km<sup>2</sup>. En 2018, la población estimada (INE) de la provincia de Segovia ascendía a 153.342 habitantes.

## 2. Origen histórico del juego y del deporte tradicional en la provincia de Segovia

Ya desde el principio, planteamos nuestra hipótesis de trabajo, afirmando que el origen histórico del juego y del deporte tradicional en la provincia de Segovia es fruto de la red de Cañadas Reales y, sobre todo, de las continuas repoblaciones procedentes de otros lugares de España que se constituyen, a la vez, en factor determinante de la difusión y riqueza de dichas prácticas.

La provincia de Segovia es una encrucijada de caminos, de puntos de pasos y encuentros, perfectamente reflejado en la amplia red de Cañadas Reales que recorren toda su extensión provincial. De su distribución y planificación dio buena cuenta el Imperio romano. Un ejemplo conservado es el «Trazo de la Calzada Romana», que transcurre por la sierra segoviana-madrileña y va desde Cercedilla hasta Segovia. Actualmente, se encuentra un monumento recordatorio en Baterías, que más tarde se convertirá en el antiguo camino hacia Madrid o también llamada «carretera de la República». No hay que olvidar que gran parte del actual territorio de la provincia de Madrid perteneció en su momento a Segovia, de ahí la semejanza en las costumbres y en los juegos populares y tradicionales a ambos lados de la sierra.

Otro dato histórico relevante se refiere a que, posteriormente, el Reino de Castilla y las actividades económicas surgidas del sector del paño en la capital segoviana, como consecuencia de las peregrinaciones trashumantes de la Mesta en busca de pastos estacionales y beneficios fiscales a los ganaderos de los diversos concejos que ya existían, crearon nuevas vías para que las recorrieran los rebaños. Un ejemplo podría ser la cañada real de la «Vera de la Sierra» y el mojón que señalaba el límite entre los pinares y las matas de robledales adquiridos por la Corona en 1976.

La red de caminos conectaba transversalmente, a la altura de la vertiente septentrional del Sistema Central, unas cuantas cañadas que bajaban de norte a sur, situándose los diferentes cruces de camino en territorio segoviano, ubicándose a medio camino entre las dehesas de invernada de la Mancha y Extremadura y los agosteros de las montañas septentrionales de la cuenca del Duero. Esa red de comunicaciones pecuarias estaba constituida por dos sistemas de cañadas: el Oriental Cañada Segoviana y el Occidental Cañada Leonesa<sup>2</sup>.

La Cañada Segoviana partía de Cameros (La Rioja) y avanzaba hacia el sur, siguiendo tres rutas, enlazadas entre sí por caminos transversales y que convergían en terreno segoviano. Una pasaba por tierras de Burgos, Palencia y Valladolid; otra por Lerma y Aranda de Duero, y la tercera por Soria, Almazán, Sigüenza,

<sup>2</sup> MANGAS NAVAS, J. M.: *Vías Pecuarias. Cuaderno de la Trashumancia*, n.º 0, Madrid, ICONA. Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación, p. 175.

Buitrago y El Escorial. La Cañada Segoviana alcanzaba el Tajo siguiendo los rebaños de los concejos de Segovia, convirtiéndose en el centro neurálgico de la red de comunicaciones mesteñas.

La Cañada Leonesa recorría León, Zamora, Salamanca y Béjar y se adentraba hasta Extremadura. Ambas se comunicaban en la citada cañada de «Vera de la Sierra».

Los rebaños solían alcanzar las cañadas en los primeros días del mes de mayo, donde se esquilaban más de 700.000 cabezas de ganado lanar trashumante.

Estas cañadas estaban dotadas de más de treinta y seis establecimientos de esquila y numerosos palacetes nobles que aún se pueden observar en pueblos como Villacastín, El Espinar, Otero de Herreros, Vegas de Matute, La Losa, Tres Casas, Pradeña y Riaza; por citar algunos, pues no hay que olvidar que la propiedad de los grandes rebaños era de la nobleza.

Actualmente, se conmemora dicha tradición con un concurso de esquila en el barrio segoviano de San Lorenzo.

Como tradición y cultura se refleja en esta tierra castellana su gastronomía del «buen beber y el buen yantar». Se acostumbraba a dejar los mejores corderos, en concreto, uno por cada diez esquiladores, para reponer fuerzas en las comidas y almuerzos, en un ambiente de convivencia y festivo, que era amparado por ley y siempre a cuenta del dueño.

Las largas caminatas con el ganado y sus periodos obligados de descanso dan pie a numerosos juegos donde se muestran las habilidades laborales bajo la competencia y el aliciente de las apuestas.

Por otra parte, Segovia presenta una orogenia muy peculiar y así, en la zona de Valsaín, La Granja y, en cierta medida, en El Espinar, Rascafría y El Escorial, surge una nueva fuente de ingresos, aparte de la ganadería y la agricultura, que es el sector de la madera, además del trabajo artesano de la piedra y el vidrio con el que se abastecían en un primer momento el palacio real de Valsaín y más tarde el monumental palacio de la Granja de San Ildefonso. De esta manera, se añaden a los periodos de ocio o fiesta local los tradicionales concursos de corta de troncos, levantamientos de piedra, carreras de arrastres de pinos con ganado, de gabarreros, etc.

Precisamente, de estas últimas modalidades actualmente se celebran certámenes de dichas trazas con un importante arraigo, tanto en participación como en espectadores. Tal es el caso del pueblo de Valsaín que, con motivo de sus fiestas patronales de San Antón, en invierno, y la Virgen del Rosario, en verano, sigue organizando dichas actividades.

Algunas prácticas de juegos y deportes tradicionales segovianos han quedado reflejadas, sin pretenderlo, por artistas modestos que plasmaban la realidad del momento en sus cuadros. Así, tenemos un claro ejemplo en la figura de José María Avrial y Flores. Este personaje, allá por los años cuarenta del siglo XIX, ejerció como profesor de la Escuela de Artes y Oficios de Segovia. Aunque permaneció poco tiempo en dicho centro, el que estuvo le bastó para pintar una hermosa colección de acuarelas que constituyen el más minucioso y completo documento

de la ciudad en aquella época. En una de esas acuarelas aparece una mansión nobiliaria con un rótulo en su fachada que dice así: «Casa y Plazuela de Avendaño. Aquí no se juega a pelota ni barra».

El aviso de prohibición hace buena la versión de la leyenda local, cuando cuenta que la famosa Casa de los Picos tiene estos adornos en su fachada por habérselos puesto uno de sus propietarios, harto de que chavales y jovencuelos la utilizaran como frontón. De esta manera, aunque indirectamente, este aviso se convierte en uno de los pocos testimonios que tenemos de la práctica por estos lugares segovianos de dos deportes tradicionales: el juego de pelota y el lanzamiento de barra castellana.

La tradición oral de los pueblos segovianos contempla cómo los juegos de cañas eran una actividad entre lúdica y deportiva, no competitiva, en la que los participantes, montados a caballo, se dividían en dos grupos que, avanzando y retrocediendo alternativamente, arrojaban cañas contra los rivales o detenían con sus escudos las que aquellos les tiraban. El juego podía durar horas y horas y, como podemos conocer por un cuadro que se conserva en el castillo bruselense de La Folie y que representa un juego de cañas en Valladolid, el público incluso se subía a los tejados para seguir aquel ejercicio que, más que deporte, era una clara preparación para la guerra.

Remotas son también las noticias sobre la caza, practicada sobre todo por nobles y reyes, que vedaban al pueblo, y a veces con severas penas, el acceso a la misma.

Enrique IV se adjudicó el derecho a cazar en los pinares de Valsaín, restricción anulada unos años después por Isabel I y vuelta a poner en vigor por los Borbones. El bosque de Riofrío, poblado de gamos, conoció notables jornadas de caza reales hasta finales del siglo XI.

Acercándonos más a nuestro tiempo, diremos que todavía hay quien recuerda cómo la chavalería trepaba a la cucaña, competía haciendo carreras de sacos, saltaba a la «dola» y jugaba a la chirumba. También, cómo los jóvenes y menos jóvenes se divertían corriendo el cántaro, cintas y aros, lanzando la barra castellana, saltando a la molinera, organizando carreras de burros y de «Blases», tirando al chito, a la calva o a los bolos y jugando a la pelota.

Diversiones varias de estas últimas que hoy, después de haber superado un breve, pero serio, tiempo de declive, y tras haber alcanzado la consideración de deportes autóctonos, han entrado en un periodo de franca recuperación. Algunas de estas actividades se daban en un ámbito muy restringido. Este es el caso del salto a la molinera, modalidad hoy perdida que se practicaba durante las romerías de la Virgen en algunos pueblos de los alrededores de Santa María de Nieva, y de las carreras de «Blases», que eran típicas de las fiestas de San Luis, en La Granja de San Ildefonso, donde llamaban «Blases» a unos caballos de poca alzada, pero fuertes, utilizados por los gabarreros para sacar pinos del monte.

Otras actividades estaban muy extendidas, todas acaparadas por los hombres, excepto las carreras de cántaros y las partidas de bolos, que se consideraban las más adecuadas para las mujeres. El lanzamiento de barra llegó a conquistar

consideración de especialidad atlética, aunque por breve tiempo. Los irónicos versos de la *Epístola de Fuentidueña* atribuyen la especialidad a los mozos de Valtiendas en forma burlesca: «Valtiendas, “pa” que lo entiendas, / los tiradores de barra / que lanzan con una escoba / por no poder levantarla».

Las tiradas de chito y calva se dirimían entre jugadores de una misma localidad o de pueblos vecinos.

La pelota, por ser el deporte preferido para solemnizar las celebraciones religiosas, tendía a saltar esta limitación espacial, en lugares en los que una fiesta era menos fiesta sin un desafío frente al frontón o frente a la pared que hacía sus veces, entre jugadores locales y pelotaris que acudían de otros pueblos, tierras o provincias no siempre limítrofes. Esto dependía de la resonancia que alcanzara la festividad o de la importancia del pueblo que la celebraba.

Los deportes foráneos, creados por la Europa industrializada a lo largo del siglo XIX, tardaron en llegar a Segovia, aunque no tanto como a otros lugares del interior de la península. La proximidad a Madrid, la presencia de la Corte en La Granja de San Ildefonso cada verano y la existencia en la ciudad de la Academia de Artillería hicieron posible que, antes incluso de entrar en el siglo XX, los jóvenes segovianos tuvieran conocimiento de algunos de ellos. Cuando aún no había transcurrido el primer cuarto de la pasada centuria, su práctica se impuso de modo alarmante a los autóctonos, circunstancia que algunos comentaban con cierto sentimiento, como puede apreciarse en el siguiente fragmento de un artículo publicado en el periódico *El Adelantado de Segovia*, el día 3 de mayo de 1924, y en el que su autor, Claro Abanades, con seguridad un seudónimo, se planteaba preguntas como estas: «¿Por qué se ha de postergar a la pelota, a la barra y a otros ejercicios nacionales, tan hermosos, tan masculinos y tan propios de la raza? ¿Por qué tal afición a los juegos extranjeros, sobre todo al famoso boxeo, teniendo nosotros aquellos que, por su clasicismo y por su honradez (valga la frase), hicieron las delicias de nuestros padres y abuelos?».

En los primeros momentos, sin embargo, los segovianos no debieron ser muy dados a practicar ni unos ni otros, ya que la actividad deportiva, si no ha sido absolutamente dependiente de las estructuras socioeconómicas, siempre ha estado estrechamente unida a ellas. Por tanto, en los años finales del siglo XIX y primeros del XX, cuando las inmensas posibilidades del tiempo libre comenzaban a percibirse con claridad y cuando los deportes más populares en la actualidad iniciaron su imparable expansión por casi toda Europa, los cuerpos de la mayoría de nuestros paisanos no estaban para unos ocios que requerían un considerable gasto de energía. Por aquellos tiempos, los trabajadores españoles no sabían lo que eran las vacaciones. Con la Ley de descanso dominical de 3 de marzo de 1904, fue cuando se permitió que oficinas, comercios y talleres cerraran los domingos a mediodía. Ni siquiera fue realidad tras la aprobación por las Cortes, en 1909, de la ley del descanso dominical, en muchos casos rechazada por los propios trabajadores, a pesar de que era una exigencia incluida en el programa del PSOE desde 1879. Incluso la tan anhelada jornada de 8 horas, reivindicada con las manifestaciones obreras del primero de mayo desde 1890, aquí solo empezó a imponerse

tras la publicación de la Real Orden de 11 de marzo de 1902, que se la concedía a los funcionarios del Estado, pero tan lentamente que hasta la aparición del Real Decreto de 3 de abril de 1919, que fijaba en 8 el máximo de horas laborables por día, no alcanzó a todos cuantos trabajaban por cuenta ajena.

Evidentemente, problemas de este tipo apenas afectaban a los personajes de la Corte, a los aristócratas que veraneaban en La Granja, a los caballeros cadetes de la Academia de Artillería, a los estudiantes y a los hijos de la burguesía madrileña. Su situación era de privilegio, tenían tiempo libre, estaban bien alimentados y sobrados de fuerzas y podían, por tanto, practicar deportes. Y como los practicaban, la juventud segoviana que se hallaba en contacto con aquellos ambientes veía y aprendía las reglas y las técnicas, por lo que se aficionó a jugar y a competir.

Otros hechos, además de la situación laboral y el nivel de vida, han influido positiva o negativamente en el desarrollo del deporte en el siglo xx. Uno de ellos, común a la mayoría de los países, ha sido su estrecha vinculación con la política, ya que casi todos los regímenes, sin importar su ideología, han tratado de potenciarlo para mostrar a través de él sus excelencias.

En España, así obraron la Dictadura del general Primo de Rivera, la 2.<sup>a</sup> República y la Dictadura del general Franco, que se esforzó por hacerlo resurgir tras la Guerra Civil. La hambruna y la necesidad de trabajar de la posguerra hicieron que la práctica de juegos y deportes tradicionales se redujera considerablemente, quedando concentrada a las fiestas patronales y a momentos puntuales dentro de cada comarca o municipio. Sin embargo, es significativo el trabajo llevado a cabo por la Falange Española y su Sección Femenina (SF) para que la gimnasia tuviera su mayor auge debido a la plasticidad y al carácter de raza que se identificó con la práctica y la política del caudillo. Pero, en todo caso, su práctica, en el global de la población, tuvo poca trascendencia social.

El punto de inflexión, con un deterioro progresivo de los juegos populares, aparece en España en el primer cuarto del siglo xx, con el proceso de industrialización, la concentración de la población en las grandes urbes y la reducción de los trabajos artesanales de los diferentes gremios, y en algunos casos extinción, provocaran grandes movimientos migratorios entre las distintas regiones. De este modo, se produjo el desarraigo de la nueva población de destino y el surgimiento de nuevos deportes de masas que, con mayores infraestructuras y más medios de difusión, hicieron que se fueran abandonando costumbres o juegos practicados durante muchos años atrás.

La tradición oral, durante la segunda mitad del siglo xx, se antoja ya muy limitada, en poder de nuestra tercera edad en toda la provincia de Segovia, dejándose así en el olvido juegos y tradiciones, viéndose invadidos por nuevos deportes más complejos y sofisticados en los que entran en juego otro tipo de factores al margen del origen cultural, totalmente desligados de los diferentes gremios de trabajos.

Sin embargo, hay una fecha de involución del juego popular, claramente identificada con el cambio sociopolítico que se produjo en España a partir de 1976. Con el paso progresivo de un Estado centralista a otro de naturaleza descentralizada

(el Estado de las autonomías), surge un nuevo interés por estos juegos y deportes a nivel político y educativo, como vehículo de preservación de las señas de identidad regional, asistiendo así en toda la provincia a una construcción abundante de frontones y trinquetes. No hay que olvidar la afición al juego de pelota a mano en toda la provincia, que tan practicado fue por nuestros mayores en su juventud. También fue interesante la construcción de pistas de chito o bolos, aunque estas últimas siguieran aprovechándose de los caminos y aledaños de las calles no asfaltadas de los diversos pueblos.

Pero la tradición y la cultura son un ente vivo en el que surgen situaciones muy peculiares, como apuestas, alguna gamberrada y que por su situación insólita crean una cierta demanda a participar. Así se constituyen nuevos juegos o competiciones surgidas a lo largo del siglo xx. Un ejemplo de esto es la tradicional *Carrera ciclista del Pavo*, celebrada todas las navidades en la capital segoviana, en la que se aprovecha el entorno en pendiente del acueducto para lanzarse con una bicicleta sin cadena recorriendo por la inercia cierto trecho de la calle Real segoviana.

Tanto el patrimonio cultural que conlleva la práctica de juegos y deportes tradicionales por su consistencia evolutiva, como sus cualidades y valores o su posible desaparición son una carga que nuestra sociedad debe asumir y poner los medios necesarios para que no se pierda. Es necesario impulsar un mayor conocimiento y transmisión de las tradiciones locales para evitar su desaparición por ignorancia. Qué mejor manera para poder paliar el posible olvido de los juegos tradicionales que transmitir los valores que se generan incluyendo estos contenidos en las enseñanzas impartidas en la escuela o en los institutos.

Bajo la coordinación de los profesionales de la materia de Educación Física, se impulsaría el conocimiento de estos juegos, aprovechando también las aportaciones significativas que puedan ofrecer nuestros mayores, auténticos garantes y referentes en la transmisión de las tradiciones. De esta manera, habría un mayor índice de aceptación por parte de los padres y de las instituciones, tanto públicas como privadas, consiguiendo una cadena de transmisión de conocimiento natural que abarque los diversos ámbitos vitales: el familiar (educación en los primeros años de la vida, padres y abuelos); el social y el cultural (representado por la escuela), y el ámbito de la salud y el ocio (papel importante de los medios de comunicación en su divulgación). Todo ello hará que surja una demanda y un conocimiento de unos valores, normas y formas de ocio que potenciarán un reequilibrio y un reencuentro intergeneracional. Así podrá aflorar un intercambio cultural y de integración en todos los ámbitos, que podrá revalorizar conceptos olvidados en esta sociedad del estrés, de la falta de comunicación y del sedentarismo físico.

### 3. Evolución de los juegos segovianos conservados por la tradición oral

Los juegos surgen en los primeros años de vida dentro del ámbito familiar. Son los primeros juegos del niño realizados con abuelos, padres u otros familiares.

La mayoría de ellos están relacionados con el desarrollo sensomotor. En juegos de este tipo normalmente se utilizan melodías para imprimir un sistema rítmico a su realización. Un claro ejemplo lo podemos observar en la provincia de Segovia con las tres versiones de *cinco lobitos*, con las que el niño comienza a distinguir los objetos y movimientos. Otros ejemplos podrían ser: *este encontró un huevo*, en sus dos versiones; *Juan y pinchamé*; *pin, pineja*; *pinto, pinto*, en sus dos versiones; *date la mocita*; *la mano muerta*; *arre, caballito*; *arre, borriquito*; *puño, puñete*; *tortas, tortitas*; *palmas, palmitas*, en sus dos versiones; *aserrín, aserrán*; *quien fue a Sevilla*, etc.

Con el tiempo, el niño adquiere el concepto de número y de grupo y empieza a rifar o echar a suertes en función del grado afectivo o el conocimiento de los números, a la vez que surgen nuevos conceptos como «quedan o libran». Ejemplos de juegos de este tipo utilizados en la provincia de Segovia son *en un café*, en sus dos versiones; *pinto, pinto*; *china, china, capuchina*; etc. También aparece el concepto de pertenencia a un grupo y el trabajo en equipo, por ejemplo, los utilizados para designar a los miembros de cada grupo: *a pies*; *pares y nones*; *una, dolo*; *pedra, papel y tijera*; *cara o cruz*; *la china*; *a raya*, etc.

Llama la atención la plena actualidad de esta forma de elección, ya no solo en las primeras edades de la infancia, sino también en la adolescencia y, en muchos casos, en la edad adulta, acatando la decisión del azar de manera definitiva, sin lugar a discusión entre los miembros participantes

Los juegos sociales aparecen a partir de los cuatro años. Llamen la atención las formaciones en grupo en forma de corros y bajo la tutela de una melodía. Este tipo de juegos se han acogido en el seno de la EF por su alto valor educativo y social, de ahí que la mayoría de los niños tengan entre su repertorio varias canciones o juegos conocidos por una gran cantidad de personas y que rompen el carácter exclusivista de un determinado pueblo. Así, en la provincia de Segovia se juega a juegos como *el corro de la patata*; *el patio de mi casa*; *que llueva, que llueva, la virgen de la cueva*; *¿dónde están las llaves?*; *cucú, cantaba la rana*; *tengo una muñeca vestida de azul*; *la viudita del conde Laurel*; *el corro chirimbolo*; *ratón que te pilla el gato*; *la zapatilla por detrás*; *Antón, pirulero*; *la gallina ciega*; *san serení*; *quisiera ser tan alta como la luna, jay, ay!*; *do, do, polvorón*; *la jerigonza*; *que lo baile, que lo baile el tío facundo*; etc.

Indagando en los juegos se puede observar cómo los propios niños aplican el calificativo de juegos para niños y para niñas. Esta connotación parece ser unánime y siempre implica un código no escrito que diferencia los juegos en función del sexo. También se hacen clasificaciones atendiendo a las edades o estaciones a lo largo del año. Un grupo de juegos tradicionales, con este claro matiz de género, en este caso femenino, es la serie de juegos realizados con la comba, la goma o de filas, donde la coordinación y el equilibrio refuerzan el liderazgo del grupo. En este abanico de juegos se sitúan algunos como *te invito*, en sus dos versiones; *el cocherito Leré*; *al pasar la barca*; *soy la reina de los mares*; *a Atocha va una niña, yaraví*; *el cartero*; *al pasar por Toledo*; *una, dos y tres, pluma, tintero y papel*; etc. En los pueblos segovianos que limitan con

Valladolid también se practican otros juegos como *ese cacahuete tostadito y bien caliente; una y dos, María, tacón; al pimienta colorado; el nombre de María que cinco letras tiene; fui al campo*; etc.

En los juegos de niñas suele haber un menor contacto físico y se desarrollan cualidades físicas como la coordinación, el equilibrio y el desarrollo rítmico a través de las canciones y las coreografías que aportan cada juego. Así, en Segovia las niñas practicaban juegos de filas: *don gato; pase mi sí; la chata Merénguela; soy capitán; al pasar el cuartel; había una librería y al alimón*.

Los juegos de niños se identifican con capacidades físicas más relacionadas con la fuerza, resistencia o velocidad e introducen capacidades y destrezas como la puntería y el juego de imitación de las profesiones de los mayores.

Algunos de los juegos de puntería se realizaban de manera compartida por chicos y chicas o con pequeños matices de género, como eran los juegos con tabas: *tabas con cinco* (niños); *reina o rey* (niños); *el pozo* (niñas).

Las rayuelas son una rama de juegos con una tradición muy enclavada en la provincia de Segovia. Normalmente, eran practicadas por las niñas y esto todavía se observa en algún centro de primaria en nuestros días. Su origen data de los pueblos griegos y egipcios, difundidas por nuestra tierra segoviana por los romanos. Así encontramos juegos como *la tanga; el avión; la rayuela; la semana; el caracol; el limbo*; etc. Este tipo de juegos ha sobrevivido, según los niños, porque se los han enseñado sus «profes» en las clases de EF, confirmando la importancia de esta materia en la difusión y práctica del juego y el deporte tradicional segoviano y por su naturaleza físico-cultural implícita en ellos.

Si hay un juego masculino por excelencia este es la *peonza*. Aquí, fuerza, destreza y puntería se unen en una apasionada partida y siempre bajo un amparo o ciclo estacional anual, que año tras año se sucede en los colegios e institutos de nuestros pueblos segovianos. Sin embargo, en muchos centros educativos de la capital han prohibido la práctica de estos juegos en los recreos al considerarlos violentos y con riesgo de lesiones<sup>3</sup>.

Desde una perspectiva histórica, podemos comprobar cómo se menciona la presencia de este juego en Roma, a la vez que se cree ver en el antiguo foro romano las líneas borrosas de los trazados de las antiguas *rayuelas*. También hay datos que refieren la presencia de este juego en la antigua Grecia al considerar que la rayuela representaría el avance del alma desde la tierra al cielo, pasando por varios estadios intermedios<sup>4</sup>.

Se considera que este juego es anterior al cristianismo, situando su origen más remoto en estrecha relación con los mitos del laberinto<sup>5</sup>.

<sup>3</sup> JIMÉNEZ VAQUERIZO, E.: «Juego y deporte tradicional en las clases de Educación Física (ESO) en la provincia de Segovia. Análisis de espacios y materiales. *EFDeportes.com, Revista Digital*, Buenos Aires, año 18, n.º 183 (agosto de 2013).

<sup>4</sup> GOMME, A. B.: *The traditional games of England, Scotland and Ireland*, Londres, vol. 1, 1884; vol. II, 1898.

<sup>5</sup> MENÉNDEZ, E.: «Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela. (Análisis etnológico)», *Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología*, Buenos Aires, n.º 4 (1963).

Si bien el diagrama básico de la rayuela siempre se mantiene, hay algunas variantes. Generalmente, es un rectángulo dividido en un número de casilleros que oscila entre los 9 y los 16. Está coronado por un semicírculo (denominado Cielo o Paraíso) que se constituye en el objetivo último de todos los jugadores. También existe la rayuela circular o víbora, que adquiere este nombre justamente por su forma.

Otro juego típico, y, sin duda, de los más practicados por los niños segovianos, es el juego de *las canicas*. Se trata de un juego de precisión y fuerza a la vez, que implica un gran dominio segmentario-digital y una buena coordinación óculo-manual. También cobra cierta importancia el aspecto de la estrategia. Su origen es tan ancestral y lejano como las diversas pruebas encontradas en las excavaciones egipcias. Los griegos también conocían el juego de las canicas, si bien lo denominaban *tropa*.

El juego fue practicado, igualmente, por los romanos, que utilizaban nueces y avellanas. Segovia, por su historia como ciudad romana, podría haberse acogido a este mestizaje de culturas, perdurando dichas prácticas en el tiempo al ser transmitidas de generación en generación.

Algunos juegos derivados de las canicas que aún perduran son *el gua*; *el plano inclinado*; *el rebote*; *al blanco*; *catar el melón*; *el triángulo*; *el puentezuelo*; *los tres cates*; *arrimar a la raya*; etc.

*Los corchos* es, sin duda, uno de los juegos más extendidos por la provincia de Segovia. Además de ser un juego de precisión, de coordinación óculo-manual, de clara especialización y de estimulación digital, también se practica con él un cierto grado de simulación. Es característico ver cómo los niños simulan ser ciclistas dándoles el nombre de su ídolo a sus chapas. Así se juega en circuitos pintados en arena con rampas que simulan montañas, curvas cerradas, etc. Con el auge del fútbol, el proceso anterior ha pasado a simular este juego transformándose los circuitos en estadios. Otro juego que ha perdido incidencia es *el triángulo*, en detrimento de un producto más comercial como son los *tazos*.

Otros juegos ya perdidos o con muy poca incidencia, según nos han comentado personas de bastante edad, son *el hinque*; *juegos con cajas de cerillas*; *la tarusa*; *juegos con piedras*; etc.

Pero, sin duda, el elemento rey de los juegos era la pelota. Estos juegos aportaban multitud de posibilidades para desarrollar habilidades físicas básicas como lanzar, recibir, pasar, chutar, rodar, botar, entre otras.

Los juegos de pelota ya eran conocidos en el antiguo Egipto, así como en Grecia, bajo la denominación de *aporraxis*. Este juego consistía en botar la pelota con la mano. Los griegos jugaban a la *anacrousia*, que era el juego del frontón. Otras evidencias de las prácticas de estos juegos romanos han quedado reflejadas en las iconografías de porcelanas con estelas funerarias de atletas, como es el caso de la Estela funeraria de un atleta de la primera mitad del siglo IV a C., encontrada en El Pireo, Atenas (Museo Arqueológico Nacional de Atenas)<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> GORRIS, J.M.: *El juego y el juguete*, Madrid, Queimada, 1981.

Algunas de estas prácticas, evolucionadas por el paso de la historia y condicionadas por la irrupción de nuevos materiales, se pueden contemplar actualmente en los patios de los colegios e institutos actuales. Sus estudiantes practican estos juegos combinándolos con diversas melodías. Destacamos, por ejemplo: *yo tengo un novio en París; a la una, mi aceituna; pelota a la pared; pelota pared con la mano o con el pie; pies quietos; pasa pelota; campo quemado*; etc.

Dentro de los juegos de lanzamientos encontramos los *bolos*. Es curioso cómo el mayor auge de este juego en la provincia de Segovia se da entre la mujeres (*Juego de bolos de Abades*)<sup>7</sup>, siendo considerado casi exclusivo de este sexo.

Sin duda, los juegos que despiertan más interés entre los escolares son los de pillar o perseguir. Estos se convierten en un instrumento inigualable para el desarrollo de cualidades físicas básicas como la resistencia o la velocidad, entre otras. Son también un excelente recurso para la integración y socialización en el entorno infantil de nuestros niños. Entre estos juegos cabe destacar dos tipos, los que se realizan sin equipo y los que lo precisan. En cuanto a los primeros, tenemos, por ejemplo: *zapatito inglés; pío pío, que yo no he sido*. Este juego en la literatura clásica se denomina *Miscuida* y en su evolución actual se conoce por *hacer pasillo*; en realidad, se trata de un ritual para el jugador que gana o el que pierde. Otros de parecidas características son *¿abuelita qué hora es?; al escondite; cortahilos; esconder un cinto; el bote; la cadena; toba; stop; cada oveja con su pareja*; etc. Entre los juegos con equipo estarían *policías y ladrones; el pañuelo; cara o cruz; el marro; al pasar la calle que no pase nadie*; etc.

Los juegos de saltos y carrera son complementarios e implican un grado más de destreza y adquisición de nuevas cualidades físicas como son la fuerza y la suma de todas las demás, esto es, la agilidad. Son juegos que, por encima de todas las reglas, se atienen a un código de comportamiento, no escrito, que todo el mundo parece conocer y que parte de la posición de burro (flexión del tronco hacia adelante, simulando la silla de montar del burro). Así se conocen juegos como *a la una anda la mula; los molinos; correcales; a burro; churro, media manga y manga entera; el riche; carreras de sacos, o la semana*.

Sin duda, si tuviéramos que medir el grado de liderazgo dentro del colectivo masculino, todos los niños nos facilitarían una serie de juegos relacionados con la cualidad física de la fuerza. Así tenemos juegos de fuerza como *echar un pulso; pulso gitano; peleas de gallos; arrastrar al contrario; concursos de lanzamiento de piedras*; etc. Como juegos de fuerza por equipos tenemos *la sogá tira; carrera carretillas; a la silla la reina*, entre otros.

Dentro de los juegos tradicionales, por tanto, encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Si bien algunos de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada,

<sup>7</sup> JIMÉNEZ VAQUERIZO, E.: «El juego de bolos de Abades, patrimonio cultural y deportivo de Segovia (Deportes Autóctonos de Castilla y León)», *EFdeportes.com, Revista Digital*, Buenos Aires, año 18, n.º 186 (noviembre de 2013).

desaparecen y luego vuelven a aparecer. Así, determinados juegos son más propios de épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal, y otros surgen en épocas de mayor temperatura, en las que, naturalmente, se tiende a tener menos actividad por el calor. Algunos, a su vez, están más ligados al sexo masculino, por ejemplo: *bolitas*, *trompo*, *honda*, etc.; y otros más utilizados por las niñas: *la muñeca*, *hamaca*, *gallina ciega*, etc. De la misma forma, hay juegos que están más ligados a determinadas edades, como las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros, con reglas más complejas, para niños más mayores que ya las pueden comprender y respetar. También hay algunos juegos jugados por adultos como las *corridas de gallos*.

Muchos de los anteriores juegos comparten características comunes: son jugados por los niños por el mismo placer de jugar, siendo ellos mismos quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan; responden a sus necesidades básicas; tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento, y son negociables; no requieren mucho material ni que sea costoso; son simples de compartir, y practicables en cualquier momento y lugar.

Cabe mencionar aquí también la importancia de estos juegos en tanto que han sido representados en cuadros, azulejos y sellos postales en diferentes países, habiendo sido editadas series con diferentes motivos tanto de juegos como de juguetes tradicionales<sup>8</sup>. En relación a pinturas, uno de los más conocidos es el famoso cuadro de «Juegos Infantiles» de Pieter Brueghel (1560). También Goya reproduce en el s. XVIII una escena de adultos y jóvenes en el cuadro *La gallina ciega*<sup>9</sup>.

Pero, ¿cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbito pedagógico? Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de ellos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes lugares. Si acompañando los juegos contamos otros aspectos relacionados, como, por ejemplo, qué juego se jugaba en una determinada región y de qué manera, su valor aumenta considerablemente, añadiéndoles otras competencias necesarias en la formación del niño. Así, podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega<sup>10</sup>.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar, el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y el desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración, si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios

<sup>8</sup> PLATH, O.: *Origen y folclor de los juegos en Chile*, Santiago de Chile, Grijalbo, 1988, p. 11.

<sup>9</sup> PELEGRÍN, A.: *Cada cual atiende su juego*, Madrid, Editorial Cincel, 1984.

<sup>10</sup> ÓFELE, M. R.: «Los juegos tradicionales en la escuela. Primera y segunda parte», *Revista Educación Inicial*, Buenos Aires, año 13, n.º 119-120 (1988).

especiales. Teniendo en cuenta que son juegos de origen remoto, contamos con ciertas garantías de encontrarlos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso no solo a la cultura local y regional, sino también a la de otros lugares, pudiendo conocer y comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de diferentes grupos étnicos. En definitiva, a través de estos juegos, podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

#### 4. Un permanente dilema: juego tradicional o popular *vs* deporte tradicional, popular o autóctono

En general, se suelen utilizar indistintamente los conceptos de juego popular y tradicional, por lo que se hace necesario definir cada uno de estos conceptos con el fin de apreciar las principales diferencias existentes entre ellos.

En este sentido, los juegos populares son aquellos juegos de carácter tradicional derivados de las actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa que no se encuentran excesivamente reglamentados, donde las reglas, si existen, surgen de mutuo acuerdo de los jugadores y, por tanto, son variables y flexibles<sup>11</sup>.

La conducta es fruto de nuestra cultura y de nuestra historia. El juego está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida<sup>12</sup>.

Por tanto, el juego tradicional/popular es aquel juego que se ha transmitido de generación en generación, habitualmente de forma oral, de padres a hijos y de hijos a nietos, de niños mayores a niños pequeños, y que solamente en los últimos tiempos ha comenzado su transmisión escrita<sup>13</sup>.

El juego, fiel a su esencia cambiante e inestable, se presenta bajo formas muy dispares, acomodando su especificidad a cualquier territorio geográfico y ámbito sociocultural de celebración. Por esta razón, se han producido numerosos intentos de agruparlos en categorías distintas, resultando que la mayoría de estas clasificaciones responde a la forma que adquieren algunos elementos como el material, el lugar, la acción, los jugadores o la finalidad del propio juego. Y, de otro lado, la mayoría de los autores tan solo se remiten a las prácticas lúdicas de adultos, obviando los juegos populares y tradicionales infantiles.

Renson y Smulders proponen la siguiente forma de agrupar los juegos tradicionales:

- Juegos de pelotas: con las manos (*juego de pala o palo*) o con los pies.
- Juegos de bolas: *bolas, bolos, juego de bate y bola*, etc.

<sup>11</sup> TRIGO AZA, E.: «El juego tradicional en el currículum de Educación Física», *Revista Aula de Innovación Educativa*, Barcelona, n.º 44 (1995), pp. 20-24.

<sup>12</sup> LA VEGA, P.: *Del joc a l'esport. Estudi de les bitlles al Pla d'Urgel*, tesis doctoral, Lleida, Universidad de Barcelona, 1955.

<sup>13</sup> CASTRO NÚÑEZ, E. S.: *Proyecto docente: Juegos tradicionales canarios*, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2003.

- Juegos de animales: *pesca, luchas y competiciones, juegos de caza (con trepas)*.
- Juegos de puntería: *tiro con arco, tiro con ballesta, tiro de pelota, tiro con escopeta*.
- Juegos de locomoción: sin instrumento (*natación*) y con instrumento (*vela, patinaje, esquí*).
- Juegos de lucha: *esgrima y torneos, lucha*, etc.
- Juegos de sociedad: juegos de tablero (*damas y ajedrez, parchís*, etc.), juegos de mesa (*cartas*), juegos de salón.
- Juegos infantiles y juegos populares<sup>14</sup>.

García Serrano, en su estudio bibliográfico sobre los juegos y deportes tradicionales del territorio español, distingue las siguientes categorías:

- Juegos atléticos y ejercicios de fuerza.
- Juegos de puntería.
- Juegos de pelota.
- Juegos y deportes hípicos.
- Lucha de animales<sup>15</sup>.

Y, finalmente, Moreno Palos, quien se inspira en los dos autores anteriores, distingue:

- Juegos y deportes de locomoción.
- Juegos y deportes de lanzamiento a distancia.
- Juegos y deportes de lanzamiento y precisión.
- Juegos y deportes de pelota y balón.
- Juegos y deportes de lucha y de fuerza.
- Juegos y deportes náuticos y acuáticos.
- Juegos y deportes con animales.
- Juegos y deportes de habilidades en el trabajo.
- Juegos y deportes diversos no clasificados<sup>16</sup>.

En cuanto a las ventajas que conlleva la utilización de juegos y deportes populares en los programas de educación física es necesario conocer los juegos y sus posibilidades, lo que supone:

- a) Hacer un análisis de las situaciones y estructuras que se dan en cada juego tradicional: si son individuales, de adversario, de equipo, colectivo; y de esta forma «equilibrar» las propuestas del currículo.
- b) Conocer el uso de los instrumentos o materiales y adaptarlos a las características de los niños: en el peso, tamaño, forma de manejarlos, peligros, etc.
- c) Conocer y estudiar la complejidad de las normas para adecuarlas a las propuestas y edades de los niños y las niñas.
- d) Prever el material e instalaciones para su práctica.

<sup>14</sup> RENSON, R.: «El retorno de los juegos tradicionales», *Rev. Educación Física*, n.º 8 (1991).

<sup>15</sup> GARCÍA SERRANO, R.: *Juegos y deportes tradicionales de España*, Madrid, INEF de Madrid, 1974.

<sup>16</sup> MORENO PALOS, C.: *Juegos y Deportes tradicionales en España*, Madrid, Gymnos, 1992.

Para ello, se hace necesario que el licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, así como el maestro especialista de Educación Física, tengan una visión global de la importancia y distribución de los juegos y deportes populares o tradicionales en España. Esto capacitará a los profesores para que puedan contribuir al desarrollo de las tradiciones de la comunidad autónoma en la que desarrollen su labor docente, al tiempo que les servirá para conocer mejor el ambiente de los niños y las niñas a los que tienen que ayudar en sus clases para que alcancen su desarrollo global.

## 5. Del juego al deporte. Visión retrospectiva

De forma general, podemos decir que el juego es una forma genérica de diversión, pero cuando tratamos de precisar hemos de destacar que la palabra «juego» es muy rica en ambigüedades. Se puede hablar de juego como un tipo de unión, un conjunto de objetos o incluso como una intencionalidad, por lo que la misma palabra puede hacer alusión a situaciones, objetos o actividades que muy poco tienen que ver entre ellos. Incluso, cuando nos centramos en el juego como actividad lúdica, resultan tan extensas las formas y modalidades en las que se puede presentar que su conceptualización resulta difícil.

Jugar «es un acto voluntario e intencional, que se busca y que se acepta en la medida que satisfaga determinadas necesidades»<sup>17</sup>. De esta definición podemos destacar una de las principales características del juego, que es su carácter voluntario. El juego es como un impulso que los niños llevan dentro y que manifiestan de forma espontánea en cuanto se dan unas condiciones mínimas.

Otros autores defienden el juego como «una actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje». Esta definición también destaca que el juego es una actividad libre, voluntaria, además de ser placentera y alegre<sup>18</sup>.

Cuando tratamos de conceptualizar el término «juego» no podemos pasar por alto a Huizinga, uno de los autores más importantes que han estudiado este contenido, definiendo el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de 'ser de otro modo' que en la vida corriente<sup>19</sup>.

Otros autores diferencian entre «juego», como conducta lúdica del ser humano en general, y «juegos», como las diferentes manifestaciones que pueden tener esas conductas lúdicas. El juego incluye los juegos, pero no al revés.

<sup>17</sup> PAVÍA, V. A.: «Investigación y juego, reflexiones desde una práctica», *Revista Digital Erdeportes*, Buenos Aires, año 5, n.º 18 (2000).

<sup>18</sup> OMEÑACA CILLA, R. y RUIZ OMEÑACA, J. V.: *Juegos cooperativos y Educación Física*, Barcelona, Paidotribo, 1999.

<sup>19</sup> HUIZINGA, J.: *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1987, pp. 43-44.

Como nos indica este mismo autor, se puede saber realizar diferentes juegos y, sin embargo, no tener una sensación de juego. Podemos resumir diciendo que el juego es una actividad:

- Libre: no se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.
- Delimitada: dentro de unos límites de espacio y de tiempos precisos y fijados de antemano.
- Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley<sup>20</sup>.

A esto añadiríamos que también es una actividad alegre, divertida y que el niño realiza por placer.

No podemos concluir sin señalar cómo otros autores denominan a los juegos motores en la educación secundaria actividades corporales intencionadas (ACI), por cuanto reportan a los estudiantes placer y satisfacción<sup>21</sup>.

El esfuerzo y la responsabilidad son la base para la consecución de los logros, tanto individuales como colectivos.

Su intención es el pleno desarrollo de la personalidad del alumno a través de las cinco capacidades que lo forman y donde lo motriz se convierte en el medio de desarrollo integral del mismo, siempre en colaboración con los demás compañeros.

Provoca la interacción con los demás, elemento fundamental del aprendizaje significativo, ya que permite confrontar percepciones y sensaciones.

Potencia y desarrolla las relaciones entre compañeros que dialogan, discuten y se ponen de acuerdo a la hora de realizar la actividad.

Ayuda a que reconozcan sus límites, así como a trabajar para superarlos, y donde el desarrollo de las capacidades físicas y de las cualidades motrices les permite conseguir los retos que se propongan.

La continua experimentación y adaptación a situaciones y problemas les invita a colaborar y/o cooperar interiorizando actitudes y valores de solidaridad y respeto. El trabajo específico no pretende ser el medio exclusivo de adquisición de aprendizajes, sino que la intención se convierte en un requisito que establecen los alumnos para la consecución del reto elegido, según su dificultad. Ayudan a conocerse a uno mismo y a los demás, valorando las características y aportaciones de cada uno al trabajo final.

En cuanto al análisis del concepto, debemos advertir que el juego es el concepto original, y sobre él se construye la idea deporte. Ambos conceptos pierden su significado semántico original, como ocurre con jugar o hacer deporte, lo que es indicador de que juego y deporte pueden ser conceptos más o menos estructurados, con matices.

<sup>20</sup> TRIGO AZA, E.: *Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física. Vol 1. Bases teóricas*, Barcelona, Paidotribo, 1994, p. 363.

<sup>21</sup> PÉREZ PUEYO, A.: «El estilo actitudinal: una propuesta didáctica centrada en una metodología basada en actitudes», *Revista Española de Educación Física y Deporte*, n.º 5 (2006), pp. 9-35.

En cualquier caso, no se trataría ahora de una discusión semántica, sino conceptual para determinar en qué concepción descansa la teoría más extensa y estructurada, teniendo en cuenta, además, sus rasgos diferenciadores y coincidentes. La semejanza de rasgos nos facilitará información acerca de cuáles son los elementos que nutren los conceptos y de qué manera se comportan en la realidad. Por consiguiente, abriremos dos frentes argumentales en la discusión: la teoría que asume el juego como objeto de estudio y los rasgos caracterizadores que sitúan el juego y el deporte como dos elementos bajo el mismo techo.

Con relación al primer punto, acerca de la teoría sobre la que se sustentan el juego y el deporte, hemos de indicar que el juego posee planteamientos contruidos como verdadera teoría y que el deporte aparece como una aplicación de interpretaciones disciplinares más generales. Son teorías formalmente consideradas en el mundo científico, o constructos próximos a teorías, la teoría piagetiana<sup>22</sup> y la teoría de la infancia de Buytendijk, además de una proliferación de pequeñas propuestas teóricas en diversos campos (filosofía, psicología, sociología, pedagogía, antropología, etc.). Estas teorías están vinculadas al desarrollo, lo que permite entender cómo poseen la transversalidad propia de los campos biológico, psicológico, sociológico y antropológico e, incluso, el etológico.

El deporte, en estos momentos, es más una aplicación o especificidad de las disciplinas que crece cada vez más, porque amplía sus conocimientos, pero que difícilmente puede separarse del concepto de juego y sus teorías como fundamento primigenio del comportamiento deportivo. Esto nos conduce a la sospecha de que el juego tiene un cuerpo teórico más original, consolidado y delimitado que el que pueda tener el deporte; y aún más, que este hecho es indicador de que el concepto nuclear sea el juego.

Resulta curioso observar cómo el juego puro es el menos productivo y el más frecuente entre los niños, aunque también lo aplican los adultos cuando juegan a un deporte con objetivos recreativos. La llamada teoría del placer funcional postula que el placer no reside en la repetición de los actos, sino en el progreso que va ganando el jugador en la función y en el control y dominio de la misma. En el polo opuesto está el juego deportivo, cuyo resultado es ganar o perder<sup>23</sup>.

Estas posiciones fueron expuestas bajo los términos de *paidia* y *ludus*. El primero indica el juego alocado (*élan*) y poco estructurado, mientras *ludus* es el juego más serio y reflexivo, más estructurado. El autor nos desvela aquí dos fórmulas opuestas de juego, que contienen otros tipos derivados de juegos basados en el *agón* (competencia), la *alea* (suerte), el *mimicry* (simulacro) y el *illinx* (vértigo). Estos polos de interpretación dan lugar a otros nuevos que surgen de las combinaciones de los anteriores; por ejemplo, el juego que combina el *agón* y la *alea* (juego de tablero). De este modo, existen las posiciones opuestas entre el juego y el deporte; de un lado, estaría el juego puro, basado en el proceso, en la experiencia siempre gratificante, frente al deporte, desarrollado dentro de un sistema de competición, en el que prima el resultado. La historia de los juegos ha mantenido

<sup>22</sup> PIAGET, J.: *El criterio moral en el niño*, Barcelona, Fontanella, 1983.

<sup>23</sup> BÜHLER, K. y BÜHLER, Ch.: *El desarrollo espiritual del niño*, Madrid, Espasa-Calpe, 1934.

muchas modalidades, tanto de juegos infantiles como tradicionales de adultos. El deporte ha mantenido también distintos tipos, pero más reducidos que los juegos, como expondremos a propósito del análisis de las redes de comunicación. No obstante, en la historia reciente del deporte se aprecian nuevos modelos que nutren la manera de entenderlo, aunque con limitaciones. Y en otros casos, en la búsqueda de un mayor espíritu deportivo e integrador (*ultimate* o las actividades deportivas expresivas, por ejemplo)<sup>24</sup>.

Podemos concluir nuestra argumentación anterior subrayando la dependencia del deporte de la construcción teórica de juego, lo que nos advierte de la falta de autonomía del primero.

El siguiente punto de nuestro análisis se refiere a los rasgos compartidos entre juego y deporte. Ambos participan de rasgos comunes, como son la incertidumbre y el placer<sup>25</sup>. Si consideramos solamente los juegos reglados, también compartirían el rasgo de tener normas. Es decir, el juego y el deporte se construyen sobre situaciones de incertidumbre, promovidas por el placer del movimiento y de las consecuencias de las acciones, establecidas mediante unas relaciones regladas. Como resulta lógico, cuando realizamos esta comparación de rasgos no nos referimos al deporte profesional, sino al deporte escolar.

La incertidumbre es estructural en los juegos y los deportes, pero es un rasgo original de la situación lúdica. Jugamos porque no sabemos qué va a suceder, y eso nos gusta y por eso nos movemos en el juego. No obstante, la incertidumbre no explica el comportamiento de juego de manera completa, porque hace falta recurrir al riesgo. Al ser humano le interesa el riesgo, aunque sea pequeño. La unión de la incertidumbre y el riesgo permite comprender por qué se juega<sup>26</sup>. El placer en el juego y el deporte nace del movimiento, proceso que hemos aprendido a construir socialmente. La regla es una condición común a los juegos con reglas y a todos los tipos de deportes, los cuales alcanzan un grado de codificación.

El rasgo que diferencia el juego del deporte es la institucionalización, de ella se desprende una consideración y organización social propia, que puede ser diferente según se trate de un contexto social u otro. Por consiguiente, el juego y el deporte se separan aquí, aunque los juegos y los deportes se encuentran afectados por grados de institucionalización, que pueden progresar, como lo demuestran muchos juegos tradicionales de adultos que así lo han hecho, pero también otros que, en sus mismas condiciones, no lo hacen. Con este comportamiento, la institucionalización debe entenderse como un rasgo del deporte, pero que no lo ostenta en exclusividad, porque los juegos que se «deportifican» no caen del cielo, sino que son estructuras susceptibles de progresar a deportes, en presencia de unas condiciones predeterminadas<sup>27</sup>.

<sup>24</sup> CAILLOIS, R.: *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, edición en español de FCE, 1986, p. 79.

<sup>25</sup> NAVARRO, V.: *El afán de jugar*, Barcelona, Inde, 2002, pp. 117, 125.

<sup>26</sup> NAVARRO, V.: *El afán de jugar*, op. cit., p. 118.

<sup>27</sup> PARLEBAS, P.: *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*, Barcelona, Paidotribo, 2001, pp. 105, 113, 131.

De esta manera, encontramos aspectos que revelan mayor solidez en la construcción teórica a favor del juego, así como hemos identificado una coincidencia de rasgos que son igualmente originarios del concepto juego. Por lo tanto, si nos ceñimos a la construcción epistemológica de los conceptos de juego y deporte, apreciamos que su estructura teórica es recurrente desde el punto de vista del juego; es decir, el juego es la base del comportamiento deportivo. Por su parte, el proceso de la experiencia, como valor del juego, se opone al producto como valor en el que el deporte fundamenta todo su modelo.

Vamos a visualizar las diferencias claves entre juego y deporte:

JUEGO	DEPORTE
Libre, creativo, espontáneo.	Reglamentado, con acciones programadas.
Reglas simples.	Reglas estrictas.
Ejercita destrezas básicas como correr, saltar, lanzar.	Ejercita técnicas y tácticas estructuradas.
Contenido lúdico, recreativo.	Contenido agonístico, competitivo.
Provoca intenso placer y alegría.	Provoca placer o disgusto, tensión y estrés.
Sin público.	Con público.
No hay compromiso ni responsabilidad posterior.	Existe un compromiso con el club, con el equipo, etc.
El juego es igualitario, todos pueden hacerlo.	El deporte es selectivo.

JUEGOS TRADICIONALES	DEPORTES TRADICIONALES
Supone un primer estadio evolutivo.	Suelen proceder de la evolución de los juegos.
Poseen el carácter tradicional usualmente derivado de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa.	Su evolución es progresiva en complejidad.
Las reglas, si existen, tienen un carácter contractual, surgiendo del previo acuerdo de los jugadores, por tanto, variado y flexible.	Existe una reglamentación con organismos que impulsan las competiciones.
Instrumentos y terrenos de juego no suelen estar delimitados.	El terreno de juego y los materiales se unifican.
La forma de juego es natural y espontánea.	Aparece la práctica sistemática para conseguir una mejor técnica y lograr un mayor éxito.

En resumen, la aportación teórica del juego es una constante entre juego y deporte. La coincidencia de rasgos es una confirmación de que comparten un espacio teórico común de tipo estructural en cuanto a la incertidumbre y de tipo comportamental respecto al placer, combinación, por otra parte, que justifica el jugar. La diferencia en el rasgo de institucionalización es evidente en el caso del deporte, socialmente reconocido, pero no resulta excluyente, ya que cualquier juego posee algún grado de aquel. Por último, proceso y producto son las dos caras de la moneda, puesto que entre juego y deporte aparecen muchas soluciones intermedias, especialmente en la escuela.

Se suman a la discusión estructural las redes de comunicación motriz. Estas apuntarán cuáles son las microestructuras sociales que encontramos en los juegos y deportes. Ellas nos indicarán también las distancias y cercanías que mantienen los dos objetos de nuestro interés. La pregunta es ahora si a través de la redes de comunicación podríamos reconocer la evolución de los juegos y deportes y establecer así una interpretación sociocultural con recorrido histórico que nos avisara de determinadas constantes de las culturas.

El análisis de las redes de comunicación motriz resulta revelador definitivamente. Este tipo de red describe las posibilidades de comunicación y/o contra comunicación motriz que las reglas y el espíritu del juego permiten. Estas redes se construyen a partir de la rivalidad o solidaridad, o de la ambigüedad, y describen las estructuras sociales propias del juego y del deporte, por lo que nos permiten constatar qué morfismos se asocian a cada uno de ellos. La red de comunicación motriz supone la estructura social de tipo motor y asociada a una manera de entender el juego y el deporte, por lo que surge inmediatamente la pregunta de si las redes de comunicación han variado en la evolución cultural, es decir, si jugamos siempre igual o no y cuáles son los cambios y permanencias. Sobre esta cuestión, es interesante conocer los resultados aportados por diversos autores.

Parlebas<sup>28</sup> estudió las redes de comunicación motriz en los Juegos Olímpicos de Lake Placid y Moscú (1980), advirtiendo que los deportes, frente a los juegos tradicionales, empleaban un reducido número de redes de comunicación. Se constata que prácticamente se ceñían a la red estable exclusiva y simétrica, es decir, las redes de los deportes se basan en el enfrentamiento bien definido y el equilibrio, sin ninguna posible ambigüedad<sup>29</sup>. El mismo autor<sup>30</sup> estudió los juegos de la famosa pintura «Los juegos infantiles» (1560) de Bruegel el Viejo y los grabados de Stella «Los juegos y los placeres de la infancia» (1657), donde ya se aprecian las preferencias de las redes sociales de los juegos de los Países Bajos y los juegos franceses en los siglos XVI y XVII, respectivamente. Parlebas llama la atención acerca de cómo los juegos se rigen en cada cultura y época por un carácter provisional de la norma social y cómo esta conforma los juegos; de ahí que afirme que «todo ludismo es etnoludismo». Ello nos indica que las redes de comunicación motriz reflejan el momento histórico correspondiente y el pensamiento asociado. El autor encuentra, tanto en Bruegel (71%) como en Stella (85%), un predominio de los juegos deportivos (con enfrentamiento), lo que indica una hegemonía de la concepción social de las relaciones lúdicas. Entre Bruegel y Stella se da una similitud lúdica del 66,6%. Igualmente, encuentra en este mismo estudio que los juegos sociomotores ostentan la superioridad numérica (57% en Bruegel y 74% en Stella), los cuasijuegos lo hacen a su vez sobre

<sup>28</sup> PARLEBAS, P.: *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, Paris, INSEP, 1981.

<sup>29</sup> PARLEBAS, P.: *Elementos de Sociología del deporte*, Málaga, Unisport, 1988.

<sup>30</sup> PARLEBAS, P.: *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*, Barcelona, Paidotribo, 2001.

los juegos codificados, los juegos sin conteo muestran mayor frecuencia sobre los juegos con conteo y la ausencia completa de conteo de tiempo<sup>31</sup>.

Estos resultados apuntan a ciertos elementos constantes que, hasta el momento de nuestro análisis, hemos identificado respecto a determinadas redes de comunicación, pero que ya vislumbran otros aspectos, como son la presencia de los juegos tradicionales y cómo organizan estos sus sistemas de ganancia o conteo y del tiempo.

El deporte moderno se dirige a sistemas con vocación objetiva, como el sistema de conteo de puntos o marcas y el sistema de conteo del tiempo, con regulación reglamentaria.

Se interpreta con ocho ejes el proceso de evolución del juego al deporte, desde las perspectivas neoevolutiva y transcultural, y entre ellos mencionan para el deporte la cuantificación. El juego muestra sistemas diferentes en comparación al deporte, como son el sistema de ganancia no acumulativo (juego de persecución) o la regulación del tiempo del jugador en los juegos tradicionales, que es interna (organización personal del tiempo de acción) frente a la regulación interna y externa del deporte (reglamentaria, fijada de antemano su cuantificación). Mientras el juego todavía mantiene un reparto distribuido en las redes de comunicación motriz y sus consecuentes relaciones de interacción, el deporte moderno ha abrazado una manera de entender las relaciones de interacción (duelos de individuos o equipos en equilibrio numérico) que es transmisor de un pensamiento de valoración de la excelencia, la justificación de la selección para llevarla a cabo, del esfuerzo como símbolo del agonismo y de la interpretación de la regla llevada al límite de la justificación moral en su aplicación<sup>32</sup>.

Otro punto de vista como fruto de su análisis de los juegos infantiles vascos es el de Etxebeste. En un extenso estudio, con una muestra de 861 juegos, obtiene importantes resultados en cuanto al análisis general de sus redes de comunicación motriz y de la simbólica de la práctica de los juegos, encontrando que son los niños, frente a las niñas, los más proclives a los juegos de *jokoa* o enfrentamiento, los cuales trasladan la simbolización de los míos enfrentados a los tuyos al exterior del espacio del ámbito familiar y de la casa, a la plaza. Estos resultados vienen a propósito en la medida en que el enfrentamiento se simboliza hacia y frente a los otros, los alejados de lo próximo, de lo familiar y su espacio<sup>33</sup>.

En otras propuestas de juegos motores, analizadas a través de los libros-manuales de dos diferentes etapas, 1964-1982 y 1982-2004, se puede encontrar una asociación estructural hegemónica que expresa un pensamiento constante del juego, basado en el equilibrio de individuos y equipos, en la interacción dual y en

<sup>31</sup> PARLEBAS, P.: «Lectura profunda de los cuadros de Bruegel el Viejo y Stella desde la praxiología motriz», en *Actas del VIII Seminario Internacional de Praxiología Motriz*, Universidad de Murcia, 2003, pp. 9-36.

<sup>32</sup> BLANCHARD, K. y CHESKA, A.: *Antropología del deporte*, Barcelona, Bellaterra, 1986, p. 135.

<sup>33</sup> ETXEBESTE, J.: «Jolasa y Jokoa: los dos conceptos vascos para el juego», en *Actas del V Congreso de las ciencias del deporte, educación física y recreación*, 2001.

el marco de juegos con reglas, y todo ello mostrando una influencia del carácter deportivo sobre el juego<sup>34</sup>.

Todos estos resultados nos advierten de que los juegos y los deportes contienen el producto de algún tipo de pensamiento en el marco de la evolución de la cultura, el cual permite que determinadas redes de comunicación motriz se manifiesten y que esa forma de entenderlos e interpretarlos tenga un carácter sociocultural. La estructura de juego va a depender, pues, de cada momento histórico. Hoy nos enfrentamos a un hecho de componente cultural de enorme fuerza, el efecto del deporte sobre el juego y el efecto de la manera de entender la vida más tendente a la rivalidad que a la ambigüedad. Y, finalmente, habría que decir que esta evolución mantiene determinadas hegemonías lúdicas, centradas en el dominio de las redes sociomotrices entendidas como un tipo de enfrentamiento, circunstancia que aún se mantiene en la actualidad, a pesar de las aparentes distancias culturales del paso de los siglos.

## 6. Juegos y deportes tradicionales en el aula

«Jugar es vivir una aventura, es trabajar amistades, es experimentar emociones»<sup>35</sup>. El séptimo principio de la Declaración de los Derechos del Niño, aprobada por las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959, puntualiza que el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

El juego es una de las manifestaciones culturales más entrañables que han acompañado al ser humano en su periplo por la historia, ya sea regulando contiendas, determinando mandatos u otorgando un sentido mágico-religioso a las creencias del hombre. El juego siempre ha estado ahí presente, transmitiendo todo el saber popular de generación en generación»<sup>36</sup>.

El juego, como cualquier otra práctica, construye la historia<sup>37</sup>. La cultura y el juego mantienen una relación dialéctica, es decir, se modifican y rehacen constante y dinámicamente. No se puede determinar con certeza si las modificaciones ocurren primero en los juegos o si se manifiestan antes en sus actitudes concretas, en sus prácticas cotidianas, puesto que «la cultura surge en forma de juego, la cultura, al principio, se juega»<sup>38</sup>.

<sup>34</sup> NAVARRO, V.: «40 años de propuestas de juegos motores. Análisis historiográfico de la estructura interna de las propuestas tradicionales y modernas de libros-manuales de juegos motores dirigidos a la Educación Física en Primaria», en *XXII Congreso Nacional de Educación Física*, A Coruña, 22-24 de septiembre de 2004.

<sup>35</sup> PARLEBAS, P.: *Elementos de Sociología del deporte*, op. cit., p. 5.

<sup>36</sup> BANTULÁ JANOT, J. y MORA VERDENY, J. M.: *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*, Barcelona, Paidotribo, 2002, p. 11.

<sup>37</sup> SKILAR, M.: «Reflexiones en torno al juego», *Revista Digital de Deportes*, Buenos Aires, Año 5, n.º 25.

<sup>38</sup> HUIZINGA, J.: *Homo ludens*, op. cit., p. 63.

El juego es, como señala Huizinga (1987), una sólida estructura cultural, ya que, una vez que se ha jugado, tiene la capacidad de permanecer en el recuerdo y, por tanto, de ser repetido inmediatamente después de haber terminado o ser transmitido de generación en generación.

Algunos autores defienden que el juego se origina como medio de descarga de un exceso de energía, por un impulso de imitación, por necesidad de relajamiento, como ejercitación para actividades más serias de la vida, e incluso otros opinan que el juego aparece como ejercicio para adquirir dominio de uno mismo. Actualmente, existen diferentes teorías que desde distintas perspectivas tratan de explicar a qué se debe el origen del juego<sup>39</sup>.

En otras ocasiones se afirma que «el juego es una actividad esencial del niño, sin duda, la actividad más natural del mismo, prácticamente su estado natural, y una de las necesidades de la infancia, cuya satisfacción resulta imprescindible para el crecimiento físico, intelectual, social y afectivo del niño»<sup>40</sup>.

Sin embargo, en la sociedad actual se dan una serie de circunstancias que hacen que cada vez más se vaya deteriorando el juego y perdiendo sus aspectos más característicos. Es una situación que padece deficiencias y que requiere una revitalización. Esto se debe a diversos motivos, entre los que podemos destacar la reducción de zonas de juego debido a la especulación urbanística, la reducción también del tiempo de juego, la pérdida de tradiciones populares, el aumento de la pasividad social y la creciente influencia de la televisión y otros medios de comunicación como internet.

La participación de los centros educativos es conveniente para reconducir el juego a sus raíces, facilitando propuestas a nuestros alumnos. En este sentido, existen muchos organismos oficiales, foros, congresos y otras iniciativas que tienen como objetivo recuperar esta manifestación lúdica como derecho fundamental de los niños. A este respecto, podemos destacar: el FIDEPS (Fondo Internacional para el Desarrollo de la Educación Física y el Deporte, de la UNESCO), la TAASP (Asociación para el Estudio Antropológico del juego), El Museo del Juego de Mechelen (Bélgica) y el Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Huesca, España), entre otros.

El juego se caracteriza por su universalidad, ya que hace que todos los niños y las niñas del mundo sean capaces de entenderse, pues a todos les gusta jugar. Por tanto, el juego, independientemente de la cultura en la que se desarrolle, transmite sensaciones de placer que ponen de acuerdo a un gran grupo de personas.

Según su bagaje cultural, elegirán unos juegos u otros, marcarán iguales o diferentes reglas, manifestarán actitudes respetuosas o discriminatorias, preferirán juegos pacíficos a juegos violentos, decidirán lugares o tiempos más adecuados, etc., pero lo cierto es que, al tener un lenguaje común, será fácil el acercamiento<sup>41</sup>.

<sup>39</sup> SCHILLER, F.: *Letras sur l'éducation esthétique de l'homme*, Oeuvres complètes, VIII. Paris, 1862. SPENCER, H.: *Principios de Psicología*, Madrid, Espasa Calpe, 1855.

<sup>40</sup> GRUPO DE ADARRA BIZKAIA OSKUS: *En busca del juego perdido*, Bilbao, Adarra, 1984, p. 5.

<sup>41</sup> AGUDO BRIGIDANO, D.; MINUÉS PÉREZ, R.; ROJAS GARCÍA, C.; RUIZ FERNÁNDEZ, M.; SALVADOR MINUÉS, R. y TOMÁS LARRÉN, J.: *Juegos de todas las culturas*, Barcelona, Inde, 2002, p. 18.

El juego tiene un papel importante en el desarrollo social de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con iguales, aprenden roles, normas y valores, aprenden a resolver conflictos<sup>42</sup>.

Desde comienzos del siglo XIX, se ha defendido la idea de que el deporte educa el carácter, de tal forma que se ha creído que la práctica deportiva era educativa por sí misma, es decir, la persona que hace deporte se desarrolla como persona y posee una competencia social más adecuada que otra que no lo hace, por el simple hecho de practicarlo.

Pero defender que el deporte es portador de valores tiene siempre algo de pretencioso y simplista. Por lo que «al ser el deporte un concepto que engloba las acciones humanas de tan amplia gama y características, es bastante fácil encontrar tantos defensores como detractores que justifiquen el soporte de valores o anti-valores en cada caso»<sup>43</sup>.

No aceptar el papel educativo del deporte supone ir en contra de la opinión no solo de pedagogos y profesionales especializados, sino también de buena parte de la población; hacerlo nos lleva a tener que ignorar toda una serie de hechos negativos demasiado evidentes<sup>44</sup>.

Tomando como base las palabras de Thomas Arnold o el barón de Coubertin, el deporte sería un entorno positivo que contribuiría a la educación social y moral de los jóvenes. Sin embargo, otros autores opinan que, con la copia de los modelos del deporte de alta competición, se contribuye a la aparición de conductas contrarias al desarrollo personal y, por tanto, constituye un entorno negativo para el proceso de socialización<sup>45</sup>.

Se cree que, a través de la práctica deportiva, los participantes aprenden valores sociales deseables, como el liderazgo, la cooperación, el respeto a las reglas o la deportividad. Pero el deporte, entendido como concepto abstracto, no tiene valores ni antivalores. Son las personas que lo practican las que le dan el valor, a través de sus acciones. Los valores los tienen las personas y los aplican a las acciones de su vida, por lo que el deporte no es educativo por sí mismo, tiene que cumplir unas orientaciones básicas para que lo sea. La mayoría de psicólogos del deporte comparten la opinión de que su práctica constituye un entorno neutro para la socialización.

La actividad lúdica, los juegos organizados y los deportes ofrecen un ambiente favorable para la adquisición de actitudes, valores y comportamientos individuales y colectivos que se consideran positivos desde el punto de vista cultural, y

<sup>42</sup> LINAZA, J. L.; SIMÓN, C.; SANDOVAL, M. y GARCÍA, M. G.: «Herramientas didácticas para la educación intercultural: el juego y las canciones», *Aula Abierta*, n.º 80 (2005), pp. 27-42.

<sup>43</sup> SANCHÍS SANCHÍS, J.: «Los valores del deporte en el año europeo de la educación a través del deporte», en GIMÉNEZ FUENTES-GUERRA, F. J.; SÁENZ-LÓPEZ BUÑUEL, P. y DÍAZ TRILLO, M. (eds.): *Educación a través del deporte*. Huelva, Servicio de Publicaciones Universidad de Huelva, 2005, p. 28.

<sup>44</sup> AMAT, M. y BATALLA, A.: «Deporte y educación en valores», *Aula de Innovación Educativa*, n.º 91 (2000), pp. 10-13.

<sup>45</sup> CRUZ FELIU, J.; BOIXADÓS ANGLÉS, M.; TORREGROSA ÁLVAREZ, M. y MIMBRERO PALOP, J.: «¿Existe un deporte educativo? Papel de las competiciones deportivas en el proceso de socialización del niño», *Revista de Psicología del Deporte*, n.º 9-10 (1996), pp. III-132.

lo que se aprende en el marco de la actividad física se propaga a otros ámbitos del comportamiento humano<sup>46</sup>.

Entonces, ¿cuándo una actividad deportiva es educativa? La actividad deportiva del ser humano accederá a niveles educativos siempre que en su realización conlleve la necesidad y la responsabilidad de referencia hacia la persona que realiza esa actividad, no sobre el posible resultado<sup>47</sup>.

Lo educativo es lo conformador de la personalidad del alumno. Según Le Boulch, un deporte es educativo cuando permite el desarrollo de sus aptitudes motrices y psicomotrices, en relación a los aspectos afectivos, cognitivos y sociales de su personalidad. Por lo que lo realmente educativo del deporte son las condiciones en que se practica, que deben ser las adecuadas para facilitar a la persona su desarrollo personal y no el aprendizaje de sus técnicas o tácticas, ni siquiera los beneficios físicos y psíquicos de una buena preparación física.

En definitiva, la práctica deportiva proporciona un contexto excepcionalmente bueno para el desarrollo de cualidades intelectuales, afectivas, motrices y morales<sup>48</sup>.

La simple participación deportiva no puede considerarse como una educación moral, sino que esta educación está en el conjunto de relaciones interpersonales del contexto social del deporte. Desde la EF debemos propiciar que se den las condiciones que faciliten que las personas adquieran sus propios valores tanto individuales como colectivos.

Otros autores apuntan que el deporte y el juego tienen unos valores característicos, es decir, intrínsecos, además de que son medios adecuados para la transmisión de los mismos. Seirul.lo Vargas defiende tres principales valores que hacen que la práctica de actividades físicas y deportes sea educativa y colabore en el desarrollo personal, aspecto de gran importancia en la socialización.

Valor agonístico. Confiere la intencionalidad competitiva, la lucha contra algo o alguien, que puede ser uno mismo. Este valor desencadena en el sujeto la participación de mecanismos cognitivos que le permiten realizar, entre otras, las siguientes funciones: localizar e identificar los elementos significativos del entorno; estructurar jerárquicamente las relaciones y las situaciones para formalizar juicios de valor, que son puestos de forma inmediata a la autocritica de la propia acción; construir distintos encadenamientos de acciones, todas ellas más o menos compatibles con la situación competitiva que se ha diseñado o vivido; tomar decisiones para la elección de las tareas con más o menos riesgo; elaborar y diseñar tareas según datos temporales que, por su inmediatez, desencadenen la aparición de comportamientos instintivos; evaluar los acontecimientos, a nivel inmediato o a mayor plazo, y controlar el nivel de autoafirmación tras la evaluación realizada.

<sup>46</sup> ESCARTÍ, A.: *Responsabilidad personal y social a través de la educación física y el deporte*, Barcelona, Graó, 2005, p. 17.

<sup>47</sup> SEIRUL.LO VARGAS, F.: «Valores educativos del deporte», en BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (dir.): *La iniciación deportiva y el deporte escolar*, Barcelona, Inde, 1998, pp. 62-67.

<sup>48</sup> DURÁN GONZÁLEZ, J.: «La actividad física y el deporte: una oportunidad para transmitir valores», en AA. VV.: *Valores en movimiento. La actividad física y el deporte como medio de educación en valores*, Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia. Consejo Superior de Deportes, 2006, p. 16.

El desarrollo de estas funciones permite configurar la personalidad agonística del sujeto. Los profesores deben utilizar la práctica deportiva de forma que favorezca este desarrollo y su optimización.

Valor lúdico. Permite localizar la intencionalidad de su acción significativa en el atractivo de lo intrascendente, de lo festivo-social y, como tal, sujeto a algún tipo de norma más o menos sofisticada.

Valor hedonístico. No se refiere a la acepción sexual de la escuela psicoanalítica, sino como móvil de gran parte de los actos humanos, centrándonos en aquellos que realizamos sin otra intencionalidad que el gusto o el placer de hacerlos.

Independientemente de sus valores intrínsecos, Durán señala que actualmente son muchos los autores que consideran que el deporte configura un ámbito extraordinario de educación ética y de transmisión de valores.

Los motivos que indica son diversos, destacando su carácter lúdico y atractivo. Son muchos los profesionales que trabajan en servicios sociales, que saben hasta qué punto las iniciativas deportivas favorecen la asistencia de muchos jóvenes desmotivados que muy difícilmente responden a otro tipo de programas dirigidos para ellos. También hay que tener en cuenta su carácter vivencial y las múltiples relaciones interpersonales: durante su práctica, poniéndose en juego afectos, sentimientos y emociones con más facilidad que en otras disciplinas. Tampoco hay que olvidar las situaciones conflictivas que llevan a la reflexión moral a partir de la propia experiencia deportiva<sup>49</sup>.

Por todo ello, y como nexo vinculante al juego y al deporte tradicional, cabe destacar el sentido pedagógico que conlleva el folklore, por cuanto engloba una serie de valores que es preciso impulsar desde las instituciones educativas, a través de materias como la Educación Física. Y más necesario, si cabe, en momentos de crisis en los que la pluralidad y la interculturalidad nos ofrecen diferentes formas de entender la vida.

## 7. Conclusiones

El juego es una actividad que va unida a la condición humana. El ser humano ha jugado desde los albores de la civilización, por lo que su existencia no es exclusiva de un momento histórico concreto ni de una sociedad determinada. Juego y cultura han ido siempre unidos a lo largo de la historia. Cada pueblo ha desarrollado su forma de juego, según su forma de entender la vida.

El acceso a la información ha cambiado sociedades y ha enriquecido culturas.

Esta peculiaridad ha ido evolucionando con el desarrollo humano; en un primer momento, el acceso a la información se enmarcaba en la concurrencia de una red de caminos y calzadas evolucionando hasta nuestros días con la red de redes: internet.

<sup>49</sup> DURÁN GONZÁLEZ, J.: «La actividad física y el deporte: una oportunidad para transmitir valores», en AA. VV.: *Valores en movimiento*, op. cit.

CARRANZA, M. y MORA, J. M.: *Educación física y valores: educando en un mundo complejo*, Barcelona, Graó. 2003

La pérdida de trabajos manuales en pro de máquinas y tecnologías ha hecho que muchos de estos juegos que derivaban de actividades laborales se encuentren descontextualizados y desarraigados para las nuevas generaciones, de ahí la enorme importancia pedagógica que tiene la escuela actual de mantener y recuperar nuestro patrimonio cultural.